



# SONIC™ ADVENTURE

## 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 minors, 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 much 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 GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones 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 GD-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 GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

**Important:** Your Dreamcast GD-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 GD-ROM

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

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer 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 panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

**Important:** votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture 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 doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

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

## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen 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 Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie 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 Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen 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:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade 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 nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischen durch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.

**WICHTIG:** Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

## BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen 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 pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes 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 epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

## Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

## INICIO

Este GD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este GD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el GD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un GD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el GD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

**Importante:** El GD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manéjelo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retírelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

## MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

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

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti 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 della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei 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 l'intera lunghezza dei cavi della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

### COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare 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 predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciarlo, 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 accendete la corrente 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'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

**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, estrarre il disco e passarlo attentamente su un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso 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 sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.



# SONIC™ ADVENTURE

Seven precious emeralds with a mysterious and compelling power  
Relics from an ancient warrior land  
An epic tale full of joy and sorrow  
Now fate has opened a new chapter  
Destiny repeats 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	CHAO CREATURES .....	21
OPERATION .....	PLAYING "CHAO ADVENTURE"	
STARTING A GAME .....	USING YOUR VM .....	22
ADVENTURE MODE .....	CHARACTER INTRODUCTIONS ..	24
TRIAL MODE .....		

## CAUTION

Sonic Adventure is a memory card compatible game (Visual Memory (VM) unit sold separately). 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, 10 blocks are needed to save game files and 128 blocks are needed to maintain the A-Life system used to save Chao creatures. Playing "Chao Adventure" (mini-game) using your VM requires 128 blocks of free memory. Note that because the saving of all cleared action stages, events, and victorious battles against bosses occurs automatically, you must never turn OFF the Dreamcast power, remove the memory card unit or disconnect the controller during game play.

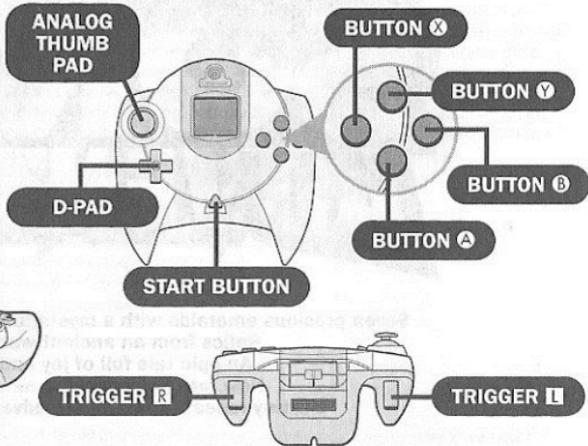
# CONSOLE AND CONTROLLER OPERATION

## 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 **A**, **B**, **X**, **Y** 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 **A** [Enter/Continue to the Next Screen]

### CANCEL/RETURN TO THE PREVIOUS SCREEN

Button **B** /Button **X**

## 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 **A**

Jump height varies with each character.

▼ For details on performing actions unique to each individual character, see "Character Introductions" from P.24.

## 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 **L** or **R**

Use Trigger **L** or **R** 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 **B**, **X**, or **Y**

To pick up items such as bombs or eggs, stand in front of the item and press Buttons **B**, **X** or **Y**. 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, Tail's Flying, etc.) cannot be performed while carrying an item.



### SHAKING OR WAVING ITEMS

Buttons **B**, **X**, or **Y** 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 "cuddle" your Chao. It is recommended that you use Button **Y** when handling Chao.



### THROWING OR SETTING ITEMS DOWN

Buttons **B**, **X**, or **Y**

To throw an item, press Buttons **B**, **X** or **Y** while moving. To set items down, press Buttons **B**, **X** or **Y** while stopped.

## CAUTION

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

# 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.

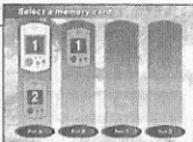


## MEMORY CARD SELECTION/FILE SELECTION

### MEMORY CARD SELECTION

↑↓←→+A = Enter, B or X = 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

↑↓←→+A = Enter, B or X = 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 A. Use the Analog Thumb Pad or the D-Pad to select "Delete" and then press Button A. 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.

Characters available for playing/saving

The next adventure stage to be started once the character is activated.

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

Total time played

Total number of emblems collected

Game file number

## MAIN MENU

↑ ↓ ← → + A = Enter, B or X = 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.

E  
R  
J  
T  
N  
E  
V  
A  
11  
C  
N  
O

**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  $\uparrow\downarrow$  to select a category and press Button  $\Delta$ . The contents of the selected category are displayed as tracks.



Use  $\uparrow\downarrow$  to select a track and press Button  $\Delta$  to start playback. Press Button  $\textcircled{B}$  or Button  $\textcircled{X}$  to stop playback and return to the sound test menu. To return to the main menu, select "To Main Menu" or press  $\textcircled{B}$  or  $\textcircled{X}$ . Select "S.E." to replay specific sound effects from any stage in the game. Use  $\leftarrow\rightarrow$  to select an item and  $\uparrow\downarrow$  to select numbers. Press  $\Delta$  to start playback and  $\textcircled{B}$  or  $\textcircled{X}$  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  $\leftarrow\rightarrow$  to select and Button  $\Delta$  to enter a setting.

**RETURN TO THE MAIN MENU**

Select "To Main Menu" or press Button  $\textcircled{B}$  or Button  $\textcircled{X}$  to return to the main menu.

$\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow+\Delta$  = Enter,  $\textcircled{B}$  or  $\textcircled{X}$  = Cancel

**MESSAGE SETTINGS**

To toggle the message setting between "Voice and Text" or "Voice Only." Use  $\leftarrow\rightarrow$  to select and Button  $\Delta$  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 the setting or to test whether your TV is 60Hz compatible.



## 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 P.21.



### 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.



## 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 P.21.



## 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 P.24.



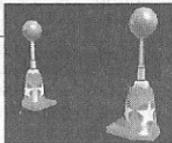
## RINGS & BONUS LIVES

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. Whenever 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

### 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

Continue Quit

\*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, = Select, = Enter, or = 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.



## ITEMS

There are two types of "items" that can be collected in Sonic 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 this item to be able to destroy enemies without being damaged yourself for a limited time.



### 5 RINGS

Adds 5 rings to your ring collection.



### 10 RINGS

Adds 10 rings to your ring collection.



### RANDOM RINGS

Adds 1, 5, 10, 15, 20, or 40 rings to your ring collection.



### SHIELD

Protects your character from damage (once only).



### MAGNETIC SHIELD

Attracts and collects all nearby rings until damage is sustained.



### 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 P.24.



### LIGHT SPEED SHOES [SONIC]

These special shoes enable Sonic's Light Speed Dash.



### THE ANCIENT LIGHT [SONIC]

Tap into this sacred power to unleash Sonic's Light Speed Attack.



### RHYTHM BADGE [TAILS]

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



### SHOVEL CLAW [KNUCKLES]

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



### WARRIOR FEATHER [AMY]

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



### JET BOOSTER [GAMMA]

An E100 series jet 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

### 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 I/II)

Manoeuvre Tails' aeroplane, 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 <b>A</b> , <b>B</b> or <b>X</b> Missile Lock-on = Press and hold either Button <b>A</b> , <b>B</b> or <b>X</b> while aiming the target lock-on device Homing Missile = Release Button <b>A</b> , <b>B</b> or <b>X</b> 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 **A** on the jump ramps.



CHARACTERS	Sonic, Tails
OPERATING INSTRUCTIONS	Sandboard Manoeuvres = Analog Thumb Pad Jump = Press Button <b>A</b>

## "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 circle 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 Manoeuvres = Analog Thumb Pad Whack Action = Press Button <b>B</b> or <b>X</b>

## 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 <b>A</b> Brake (reverse) = Button <b>B</b> or <b>X</b> Skid Manoeuvres = Analog Thumb Pad and Triggers <b>L</b> <b>R</b>



## 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 P.21.

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



# TRIAL MODE

## TRIAL MODE

↑↓←→+A = Enter, B or X = Cancel

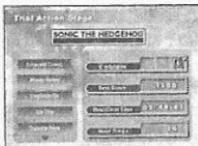
In the trial mode, you can select and replay previously cleared action stages and mini-games that are separate from the adventure game. Select "Trial" from the title screen to display the items "Action Stage" and "Mini-game". Select and enter an item to proceed to the character selection screen.



## ACTION STAGE

↑↓←→+A = Enter, B or X = 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.

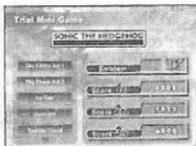


When the confirmation screen listing the character and stage you have selected appears, select either "OK" or "Cancel".

## MINI-GAME

↑↓←→+A = Enter, B or X = Cancel

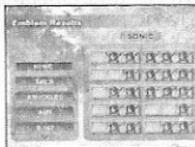
Select "Mini-game" to display the character selection screen, and then select a character. All the mini-games that are available for the selected character appear. Select the mini-game you wish to play. When the confirmation screen listing the character and mini-game you have selected appears, select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



## EMBLEM RESULTS

↑↓←→+A = Enter, B or X = 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 B to return to the Trial Mode menu.



# CHAO CREATURES

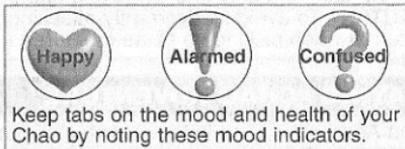
## RAISING CHAO CREATURES IN THE CHAO GARDENS

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:** The 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 **Y** 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

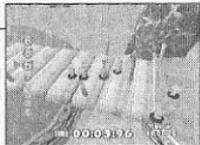


Keep tabs on the mood and health of your Chao by noting these mood indicators.

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 raised 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.



# PLAYING "CHAO ADVENTURE" USING YOUR VM

## TAKING YOUR CHAO FOR A WALK

Transfer your Chao to a Visual Memory (VM) unit to take them on an adventure. To do this, use a character to pick up\* your Chao and carry it over to the "Transporter Machine" located in the Chao garden. Jump on the red button and set the Chao down. Select a VM and press Button **A**. The Chao will automatically be transported to your VM. When multiple VMs are connected, you will need to select which VM to use to hold your Chao.

One VM can hold only one Chao and one egg at a time.

**\*CAUTION:** To avoid inadvertently attacking your Chao, it is recommended that you only use Button **Y** 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 **A** : Select  
**B** : Return to the previous screen

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

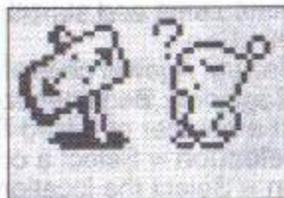
#### ▼ Helping a Chao in Need

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 **A** to help it up.



#### ▼ Leading the Way

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



S  
O  
N  
I  
C  
22  
A  
D  
V  
E  
N  
T  
U  
R  
E

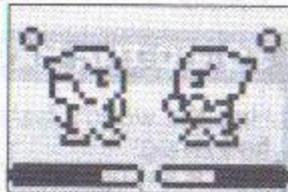
## PLAYING "CHAO ADVENTURE"

### ▼ Flying Fists Battle

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

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

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



### MENU DISPLAY

↑↓ and **A** : Select  
**B** : Return to the previous screen

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

- ▲ **STATUS:** Review your Chao's status.
- ▲ **ITEMS:** Check your item hoard or feed your Chao.
- ▲ **GAME:** Beat the game in three tries to win a prize.
- ▲ **MATING:** Connect to another VM to set up a Chao date...
- ▲ **BATTLE:** Connect another VM to set up a Chao battle.
- ▲ **OWNER:** Displays your personal data.
- ▲ **FRIEND:** Displays data about your Chao's dates.
- ▲ **MAP:** Displays the progress of your Chao adventure.
- ▲ **SETTINGS:** Sound on/off, enable/disable data exchange or edit personal data.
- ▲ **NAME:** Input/edit the Chao's name.

## RETURNING YOUR CHAO TO THE CHAO GARDEN

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

**CAUTION:** Set the VM to the file or time mode before connecting it to the controller.



### TIPS

- ▲ Socialising is healthy, so invite your friend's Chao to come over and play with your Chao in your Chao garden.
- ▲ There are magic portals the characters can use to warp between all three Chao Gardens...to find these, first discover the gardens. Good luck and happy parenting!



# CHARACTER INTRODUCTIONS

## SONIC THE HEDGEHOG

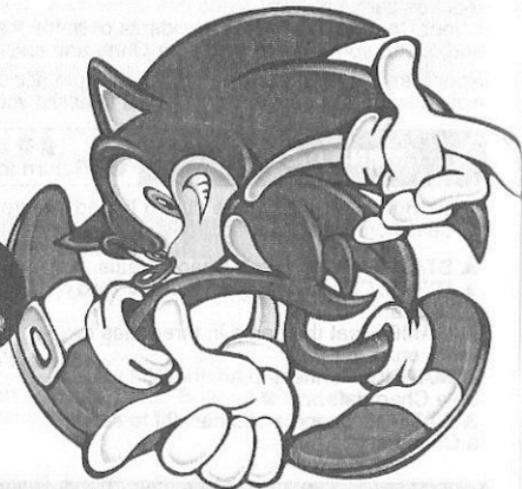
He's the world's fastest, hypersonic hedgehog! With a strong love of freedom, the only thing Sonic hates is oppression. Despite his short temper, deep down he's a really nice guy who is 100% committed to helping those in trouble whenever and wherever he can. Sonic's adventure begins just as he is returning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



### TIPS

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

## SONIC'S UNIQUE ACTIONS

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

### SPIN ATTACK

Button **A**

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

### HOMING ATTACK

Button **A** 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 **B** or **X**

Whether stopped or on the move, press and hold Button **B** or **X** 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 **B** or **X**

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

### LIGHT SPEED ATTACK

Release Button **B** or **X**

Seek and obtain the "Ancient Light" to enable Sonic to destroy all enemies within range using this most powerful homing attack.

### LIGHT SPEED DASH

Release Button **B** or **X**

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

### THE ANCIENT LIGHT



### LIGHT SPEED SHOES



## CHARACTER INTRODUCTIONS

### MILES "TAILS" PROWER

This sweet-natured fox is a natural born 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.

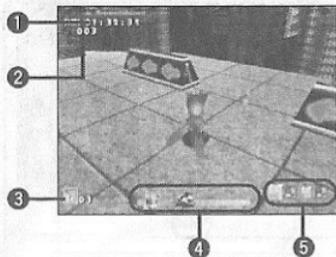
▼ In some scenarios, an object other than a capsule may be the goal.

#### TIPS

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

**TAILS' UNIQUE ACTIONS**

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

**PROPELLER FLIGHT**

Pressing Button **A** in Mid-Jump

Pressing Button **A** 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 <b>A</b>	Increase upward altitude
Button <b>B</b> or <b>X</b>	Sudden drop in altitude (Not pressing anything will cause a similar effect due to gravity.)

**TAILS ATTACK**

Button **B** or **X**

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

**HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT TAILS**

**RHYTHM  
BADGE**

**RAPID TAILS ATTACK**

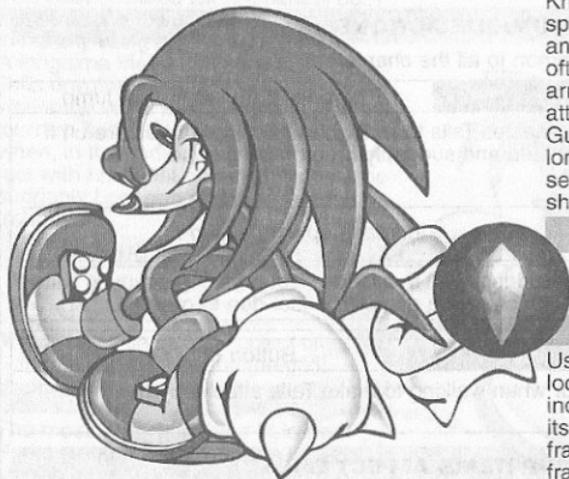
Press and hold Button **B** or **X**

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



## CHARACTER INTRODUCTIONS

### KNUCKLES 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.

#### TIPS

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

## KNUCKLES' UNIQUE ACTIONS

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

### GLIDING JUMP

Pressing and Holding Button **A**  
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 **A** to cause Knuckles to drop. (It is possible to revive the glide by pressing and holding Button **A** 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 aim 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 **A** to jump.

### PUNCH ATTACK

Button **B** or **X**

Press Button **B** or **X** 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 CLAW



### DIGGING

Pressing Button **B** or **X**  
and Button **A** Simultaneously

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



## 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...

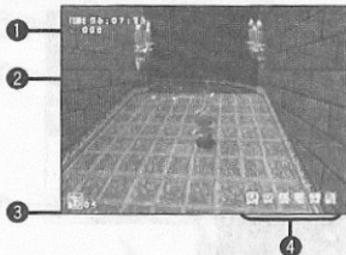
## ACTION STAGE GOAL

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

## TIPS

It is important that Amy and her bird companion escape together. If necessary, use drum cans or other such shelter to hide in. ZERO 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

## AMY'S UNIQUE ACTIONS

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

### HAMMER ATTACK

Button **B** or **X**

Press Button **B** or **X** 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 **B** or **X** while running

Press Button **B** or **X** 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 **B** or **X**. This special jump can be used to reach heights higher than her normal jump.

### JUMP ATTACK

Press Button **B** or **X** in Mid-jump

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

## HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT AMY

### WARRIOR FEATHER

### SPIN HAMMER ATTACK

Button **B** or **X** and Analog Thumb Pad

Press and hold Button **B** or **X** 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 **B** or **X** 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

### 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 tail...

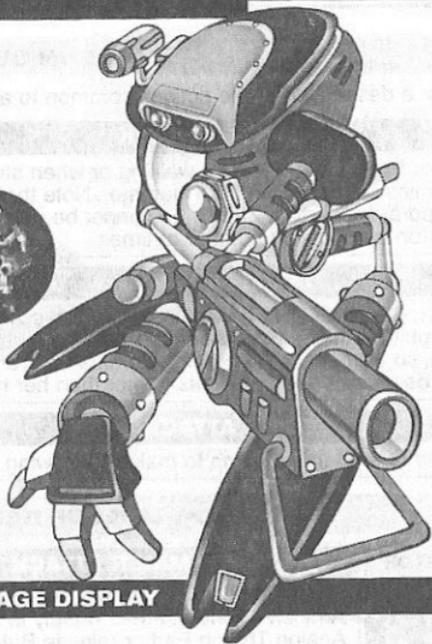
#### ACTION STAGE GOAL

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

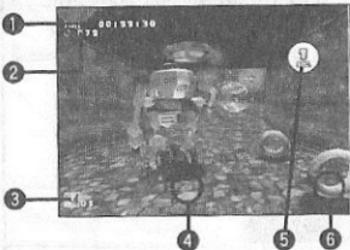
▼ Be sure to destroy enough enemies along the way to save enough time to destroy the final target.

#### TIPS

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

## GAMMA'S UNIQUE ACTIONS

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

### LASER GUN

Button **B** or **X**

Press and hold Button **B** or **X** to activate the laser gun, aim 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 **B** or **X** after "Lock-on"

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

### ROLLING 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 **A** to return Gamma to the upright-walking mode.

## HOW LEVEL UP ITEMS AFFECT GAMMA

### JET BOOSTER



### HOVERING

Button **A**

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

## CHARACTER INTRODUCTIONS

### BIG THE CAT

This giant cat is one laid-back and easy-going fellow who loves to fish and is never 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...

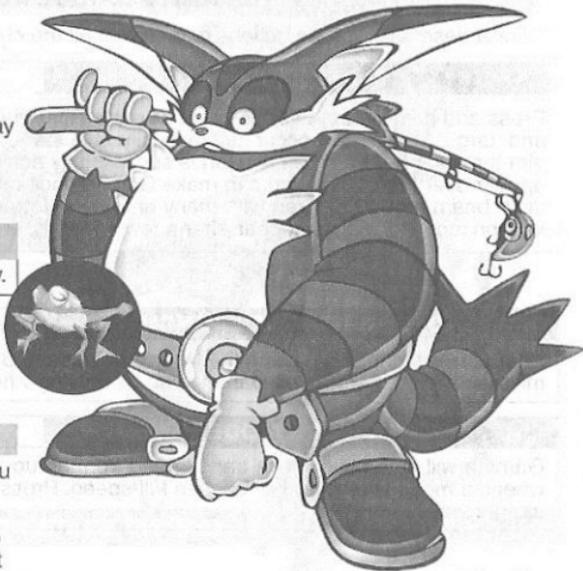
#### ACTION STAGE GOAL

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.

#### TIPS

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 BELT



##### FLOATING

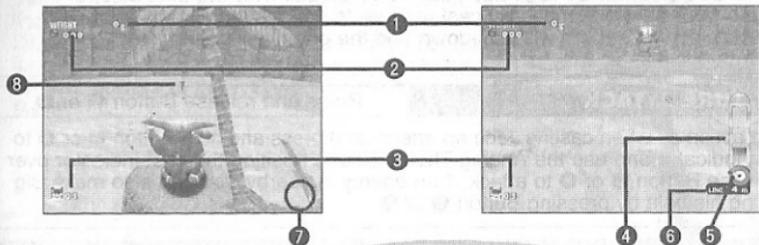
Once Big has the life belt, he will automatically float when he is in the water. Use the Analog Thumb Pad to move Big around or to position him for casting. Press Button **A** to make Big dive underwater and use the Analog Thumb Pad to walk him on the bottom. When Button **A** is released, Big will float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

##### Automatic

## 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 Reel 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 **B** or **X**

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

#### CASTING

Button **B** or **X**

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

1. Position Big facing the water, press and hold Button **B** or **X** to display the cast indicator and use the Analog Thumb Pad to position the cast indicator over the desired spot.
2. Release Button **B** or **X** 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 **B** or **X**

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

### FISHING MODE

#### FISHING

Refer to the Diagram Below

Button **A**

Reeling In Quickly

Button **B** or **X**

Reeling In Slowly

Analog Thumb Pad

Tugging the Rod



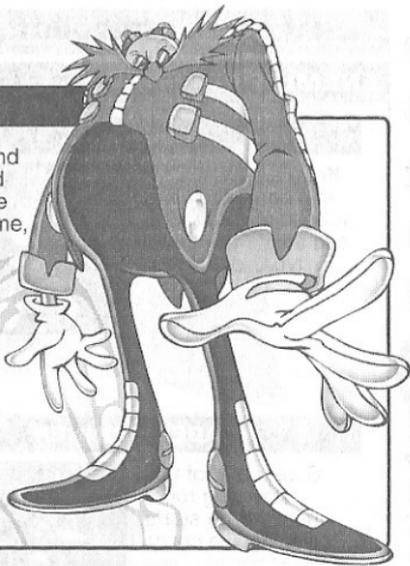
1. Once the lure has sunk underwater, tug on the lure to entice the fish (frog). When the fish (frog) bites the lure, press down on the Analog Thumb Pad to hook it.

2. Use the Analog Thumb Pad to manoeuvre 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.

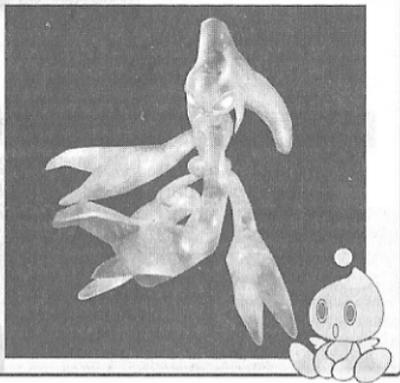
## DR. ROBOTNIK

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 liquefied 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...?

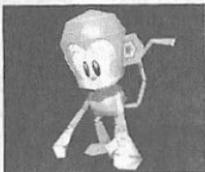


## CHARACTER INTRODUCTIONS

### ENEMIES

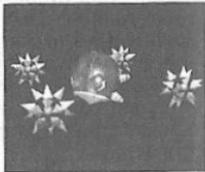
#### KIKI

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



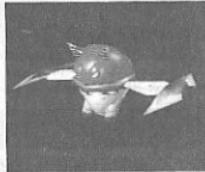
#### SPIKY SPINNER

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.



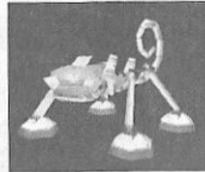
#### RHINOTANK

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 paralyse its prey, do your best to avoid the deadly grasp of this E-100 Series robot.





# SONIC™ ADVENTURE

Sept magnifiques émeraudes au pouvoir étrange et pénétrant,  
Reliques d'une civilisation de guerriers disparue.  
Un récit épique émaillé de joies et de peines.  
Une page se tourne,  
L'histoire se répète au gré de l'aventure.

Vous venez d'acquérir Sonic Adventure, félicitations ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console de jeux 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 .....	53
COMMENCER UNE PARTIE .....	42	JOUER A "CHAO ADVENTURE" AVEC VOTRE VM .....	54
MODE ADVENTURE .....	45	PRESENTATION DES PERSONNAGES	56
MODE TRIAL .....	52		

## AVERTISSEMENT

Sonic Adventure est un jeu compatible carte mémoire - la carte Visual Memory (VM) est vendue séparément. Le nombre de blocs de mémoire nécessaires à la sauvegarde de fichiers jeu varie en fonction du type de logiciel utilisé et du contenu des fichiers à sauvegarder. Sonic Adventure nécessite 10 blocs mémoires pour la sauvegarde des fichiers jeu et 128 blocs mémoire pour la sauvegarde des créatures Chao par le système de vie artificiel. Pour jouer à Chao Adventure (mini-jeu) avec votre carte VM, vous devez disposer de 128 blocs mémoires disponibles. Etant donné que la sauvegarde des "Action Stages" (les étapes actions), des événements et des victoires sur les boss s'opère automatiquement, vous ne devez jamais éteindre votre Dreamcast, ôter la carte mémoire ni déconnecter la manette au cours d'une partie.

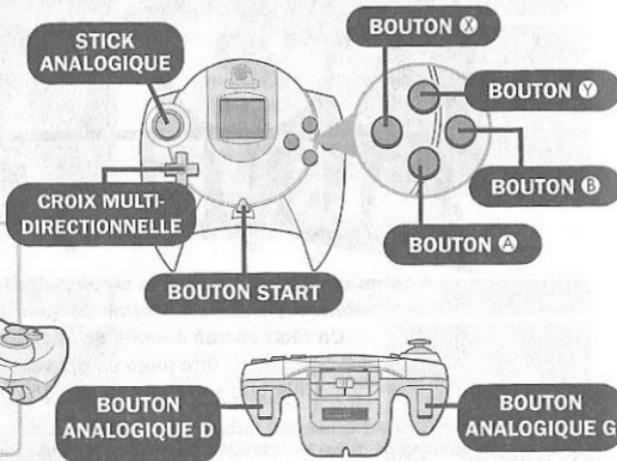
# CONSOLE ET MANETTE

## 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 A, B, X, Y et sur le bouton Start.

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



## COMMANDES DE BASE

### DEMARRAGE DU JEU

Bouton Start

### SELECTION DES OBJETS

Croix multidirectionnelle/stick analogique [Sélectionner]  
Bouton A [Entrée/Ecran suivant]

### ANNULER/ECRAN PRECEDENT

Bouton B /Bouton X

### ACTIONS COMMUNES A 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 brutalement.

#### SAUTER

Bouton A

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

▼ Pour plus de détails sur les performances spécifiques à chaque personnage, veuillez lire la section "Présentation des personnages", p. 56.

**REGARDER ALENTOUR**Croix multidirectionnelle 

Immobilisez votre personnage et appuyez sur la croix multidirectionnelle, vers le haut et/ou vers le 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. La caméra reprend sa position initiale dès que le personnage se met en mouvement.

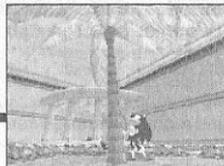
**VUE PANORAMIQUE**

Bouton analogique G ou D

Utilisez les boutons analogiques D et G pour faire tourner la 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 **B**, **X**, ou **Y**

Pour ramasser des objets tels que des bombes ou des œufs, placez-vous devant et appuyez sur le bouton **B**, **X** ou **Y**. 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 - le Spin Dash (course acrobatique) pour Sonic ou le vol pour Tails, par exemple.

**SECOUER OU REMUER UN OBJET**Boutons **B**, **X**, ou **Y** et le Stick analogique

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

**LANCER OU POSER UN OBJET**Boutons **B**, **X**, ou **Y**

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

**AVERTISSEMENT**

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

# COMMENCER UNE PARTIE

## COMMENCER UNE PARTIE

Après avoir allumé la console (interrupteur sur ON) et inséré le GD ROM Sonic Adventure, vous apercevez l'écran de paramètres de la télévision. Saisissez la fréquence (en Hz) de votre téléviseur. Si vous n'êtes pas certain de la fréquence exacte, sélectionnez "TEST". Si une image plein écran de Sonic s'affiche pendant 3 secondes, votre téléviseur est compatible 60 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.

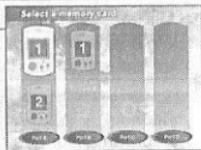


## SELECTION DE LA CARTE MEMOIRE/SELECTION DU FICHIER

### SELECTION DE LA CARTE MEMOIRE

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

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



### SELECTION D'UN FICHIER

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = 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 la fenêtre de confirmation. Une carte mémoire peut compter 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 jeu 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 A. Utilisez le Stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour sélectionner la commande "Delete" (Supprimer) puis appuyez sur le bouton A. Lorsque que la fenêtre de confirmation s'affiche, sélectionnez "OK" ou "Cancel" (Annuler).

▲Une fois que vous avez sélectionné un fichier et commencé à jouer, vous n'avez plus accès à la carte mémoire ni aux écrans 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.

Personnage actif au cours de la dernière sauvegarde

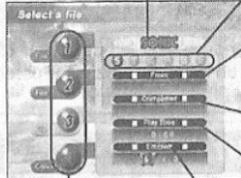
Personnages disponibles pour jouer/sauvegarder

Prochain Adventure Stage (Etape d'aventure)

Dernier Action Stage (Etape d'action) réussi, dernière victoire sur un boss etc.

Temps total de jeu

Nombre d'emblèmes collectés



Numéro de fichier jeu

## MENU PRINCIPAL

↑ ↓ ← → + A = Entrée, B or X = Annuler



Une fois la carte mémoire et le fichier 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 avez mené avec succès en mode Aventure. Vous pouvez également visionner 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 A L'ACCES 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 vérifié, 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 spécifiques, reportez-vous au manuel de la Dream Key.

## 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  $\uparrow$  $\downarrow$  puis appuyez sur le bouton  $\Delta$ . Le contenu de la catégorie sélectionnée s'affiche sous forme de pistes.  $\uparrow$  $\downarrow$  vous permet de sélectionner l'une d'entre elles. Appuyez ensuite sur le bouton  $\Delta$  pour la lire. Cliquez sur le bouton  $\square$  ou  $\times$  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  $\square$  ou  $\times$ . Sélectionner "S.E." pour rejouer des effets sonores de n'importe quelle étape du jeu.  $\leftarrow$  $\rightarrow$  vous permet de sélectionner une touche et  $\uparrow$  $\downarrow$  de sélectionner un chiffre. Appuyez sur le bouton  $\Delta$  pour lancer la lecture et sur le bouton  $\square$  ou  $\times$  pour l'arrêter et retourner au menu Test son.



### SORTIE SON

Le son peut sortir en stéréo comme en mono.  $\leftarrow$  $\rightarrow$  vous permet de sélectionner un paramètre, que vous modifierez à l'aide du bouton  $\Delta$ .

### 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  $\square$  ou  $\times$ .

$\uparrow$  $\downarrow$  $\leftarrow$  $\rightarrow$  $\Delta$  = Entrée,  $\square$  ou  $\times$  = Annuler

### PARAMETRAGE DES MESSAGES

Les messages peuvent être diffusés en mode "Voice and Text" (Voix et texte) ou "Voice Only" (Voix seulement). Utilisez  $\leftarrow$  $\rightarrow$  pour sélectionner un paramètre et le bouton  $\Delta$  pour le modifier.

### CHANGER DE FICHER

Pour sélectionner un autre fichier jeu Sonic Adventure ou en supprimer un, activez cette commande qui affichera les écrans 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.

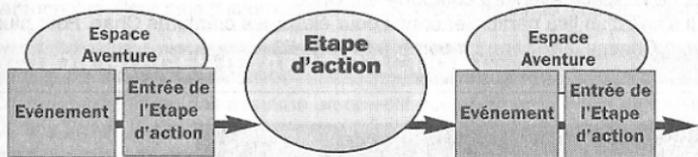
### REGLAGES DE LA TELEVISION

Si votre téléviseur 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.

# ADVENTURE MODE (MODE AVENTURE)

## STRUCTURE DE L'AVENTURE

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



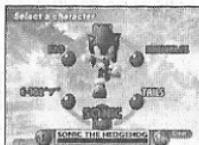
...et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque personnage ait réussi le "Final Stage" (Etape finale).

## SELECTION DU PERSONNAGE

↑ ↓ ← → + A = Entrée, B ou X = Annuler

Les commandes "Game" (Jeu), "Instruction" et "Cancel" (Annuler) s'affichent lorsque vous sélectionnez un personnage. Activez l'une d'entre elles.

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 10.



## INSTRUCTIONS DU JEU

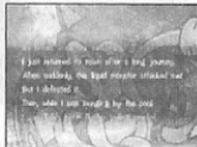
Les instructions de base permettant de commander le personnage sélectionné s'affichent, accompagnées du résumé de l'"objectif" que le personnage doit atteindre au cours de l'Étape d'action. Il est recommandé de prendre connaissance de ces informations avant de commencer à jouer. Appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran suivant et sur le bouton B 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 B ou X pour retourner à l'écran de sélection du personnage.

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



## MODE AVENTURE

### ESPACE AVENTURE

Etant 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 Etapes 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 53.



### EVENEMENTS

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

### PERSONNAGES

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

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



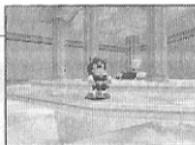
### COMBAT CONTRE LES BOSS

Il arrive qu'un "Boss" (monstre) surgisse dans un Espace aventure après que vous avez réussi une Etape 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 ramasser 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.



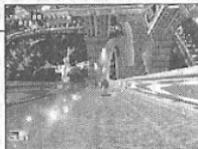
## CREATURES CHAO

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 réussir 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.



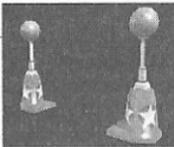
## LES ANNEAUX ET LES VIES BONUS

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



## POINT MARKERS (POSTES DE SAUVEGARDE)

Vous en trouverez un certain nombre dans chaque Etape d'action. Ces postes de sauvegarde vous permettent d'enregistrer le temps et la position de votre personnage. Si ce dernier perd une vie, sa prochaine vie débutera au 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

### EMBLEMES

Chaque fois que votre personnage réussit une Etape d'action, vous êtes récompensé par un emblème Sonic. Etant donné que l'"objectif" de chaque Action Stage se décompose en trois niveaux, vous pouvez recevoir 3 emblèmes Sonic par Etape. Vous trouverez des emblèmes Sonic supplémentaires dans les niveaux bonus et ça et là dans l'Espace Aventure. Le nombre total d'emblèmes que vous avez ramassés 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 "Continue" pour reprendre la partie au début de la même étape ou "Quit" (Quitter) pour retourner à l'écran d'accueil.

GAME OVER

Continue Quit

\*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, = Sélectionner, = Entrée, ou = 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

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

#### METTRE EN PAUSE DANS L'ETAPE D'ACTION

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



## OBJETS

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

### CHAUSSURES SUPERSONIQUES



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

### INVINCIBILITE



Cet objet vous permet de détruire vos ennemis pendant une période limitée sans vous faire blesser.

### 5 ANNEAUX



Ajouter 5 anneaux à votre collection.

### 10 ANNEAUX



Ajouter 10 anneaux à votre collection.

### ANNEAUX SURPRISE



Ajoutez 1, 5, 10, 15, 20 ou 40 anneaux à votre collection.

### BOUCLIER



Protège votre personnage des blessures (une fois seulement).

### BOUCLIER MAGNETIQUE



Aimante tous les anneaux environnants sauf lorsque votre personnage est blessé.

### VIE SUPPLEMENTAIRE



Ajoute une vie aux vies supplémentaires

### BOULES A ASTUCES



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.

### CHAUSSURES LUMINEUSES ET RAPIDES [SONIC]



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

### ANCIENNE LUMIERE [SONIC]



Ce pouvoir sacré permet à Sonic de lancer sa Light Speed Attack (Attaque lumineuse et rapide).

### SYMBOLE RYTHMIQUE [TAILS]



Ce vestige d'une ancienne race de guerriers permet à Tails d'effectuer une Rapid Attack (Attaque Rapide).

### GRIFFES EXCAVATRICES [KNUCKLES]



Knuckles peut déterrer des objets enfouis dans le sol grâce à ces griffes fixées à ses gants.

### PLUME DE GUERRIER [AMY]



Cette ancienne amulette de guerrier permet à Amy de lancer sa Spin Hammer Attack (Attaque acrobatique au Marteau).

### REACTEUR DE JET [GAMMA]



Ce réacteur de jet E100 permet à Gamma de voler.

### BOUEE DE SAUVETAGE [BIG]



Cette bouée de sauvetage permet à Big de flotter dès qu'il se trouve dans l'eau.

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

## MODE AVENTURE

### NIVEAUX BONUS

Au fil de votre progression dans le scénario, vous rencontrez des "mini-games" (niveaux bonus). Vous gagnerez des objets bonus en exécutant certaines missions qui vous seront confiées dans le cadre de ces niveaux bonus. Une fois réussi, 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 I/II) (POURSUITE AERIEENNE)

Dans l'avion de Tails, le "Tornado", partez à l'attaque du vaisseau spatial ennemi "Egg Carrier" au cours d'un niveau bonus de combat en 3D. Faites de votre mieux pour détruire votre ennemi avant que la jauge de vie du Tornado ne tombe à zéro !



PERSONNAGES	Sonic, Tails
COMMANDES	Manœuvrer l'avion/Viseur = Stick analogique Mitrailleuse = Appuyez sur le bouton <b>A</b> , <b>B</b> ou <b>X</b> Réglage du missile = Maintenir le bouton <b>A</b> , <b>B</b> ou <b>X</b> enfoncé pendant que vous visez à l'aide du viseur Envoyer le missile = Relâchez le bouton <b>A</b> , <b>B</b> ou <b>X</b> après avoir visé

#### SAND HILL (DUNES DE SABLE)

Filez sur les ruines recouvertes de sable à bord d'un "sandboard" (skate des sables) spécialement conçu à cet effet, tout en évitant les nombreux 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	Sonic, Tails
COMMANDES	Manœuvrer le skate des sables = Stick analogique Sauter = Appuyez sur le bouton <b>A</b>

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

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

Gagnez des points en dégommant les poupées à l'effigie de Sonic qui surgissent de trous disposés en cercle. Vous obtiendrez des points bonus en abattant les "Super Sonic", mais méfiez-vous des "Dr Robotnik" qui vous font perdre des points. Battez les records et vous sortirez vainqueur.

PERSONNAGES	Amy
COMMANDES	Manœuvrer Amy = Stick analogique Frapper = Appuyez sur le bouton <b>B</b> ou <b>X</b>

## TWINKLE CIRCUIT

Aux commandes de votre automobile volante, appuyez sur le champignon et faites montre 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 <b>A</b> Frein (marche arrière) = Bouton <b>B</b> ou <b>X</b> Dérapages = 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 53.

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

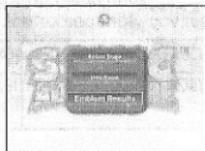


# TRIAL MODE (MODE EPREUVE)

## TRIAL MODE (MODE EPREUVE)

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

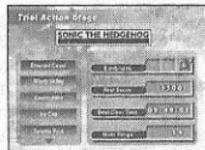
Le mode Trial vous permet de sélectionner et de rejouer les Etapes d'action et les niveaux bonus précédemment réussis, indépendants du scénario. Sélectionnez "Trial" dans l'écran d'accueil pour afficher les commandes "Action Stage" et "Mini-game". Activez-en une pour accéder à l'écran de sélection des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



## ACTION STAGE (ETAPE D'ACTION)

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

Sélectionnez "Action Stage" pour afficher l'écran de sélection du 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)

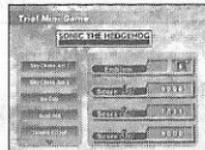
↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

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

Tous les niveaux bonus disponibles pour le personnage choisi s'affichent.

Sélectionnez celui auquel vous souhaitez jouer.

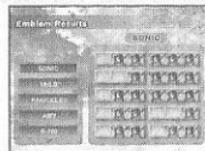
Lorsque s'affiche l'écran de confirmation indiquant l'étape et le personnage choisis, cliquez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler).



## LISTE DES EMBLEMES

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

Sélectionnez "Emblem Results" pour afficher la liste de tous les emblèmes remportés 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 B pour retourner au menu du mode Trial.



# CREATURES CHAO

## ELEVER DES CREATURES CHAO DANS LES JARDINS CHAO

Le système de vie artificielle abrité dans des environnements protégés appelés "Chao Gardens" (Jardins Chao) sont tout à fait spécifiques à Sonic Adventure. Ce système vous permet de faire éclore, d'élever et d'interagir avec une espèce unique de créatures virtuelles appelées "Chao". Prenez au sérieux votre rôle de parent car l'éducation et l'attention que vous accorderez 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 ou dans l'Espace Adventure. Le cycle de vie du Chao comprend trois étapes : Œuf ➡ Enfance ➡ Maturité. Votre créature Chao peut améliorer ses aptitudes et ses caractéristiques physiques en absorbant celle des petits animaux que l'on sauve 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 vue d'œil. Chao traverse des évolutions physiques et comportementales

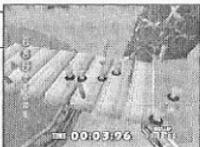


Surveillez le moral et la santé de votre Chao à l'aide de ces indicateurs.

différentes en fonction de la nourriture et du traitement que vous lui réservez. A 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 la vie d'un Chao !

## COURSE DE CREATURES CHAO DANS LE STADE CHAO

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



## PARTICIPER A UNE COURSE DE CHAO

Sautez 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 du Mode Race

- Chao Race (Jewel, Pierre Précieuse) : Une pierre précieuse revient au gagnant de cette course avancée (une seule entrée).
- Chao Race (Beginner, Débutant) : Course pour débutant (une seule entrée).
- Multi-entry (Entrées multiples) : Ce mode vous permet de lancer un certain nombre de Chao les uns contre les autres.

**Racecourse Selection** = Sélectionnez une course parmi toutes les options disponibles.

**Chao Selection** = Sélectionnez la position de votre Chao parmi les options disponibles.



# SO NO TI C 54 A D V E N T U R E

## 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 Transporter Machine située dans le jardin Chao. Sautez sur le bouton rouge et posez le Chao à terre. Sélectionnez un VM et appuyez sur le bouton A. Le Chao est automatiquement transféré vers votre VM.

Lorsque plusieurs VM sont connectés, vous devez sélectionner celui vers lequel vous souhaitez transférer votre Chao.

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

\*ATTENTION : pour éviter d'attaquer votre Chao par inadvertance, il est recommandé d'utiliser le bouton Y pour le ramasser.



### 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 manette pour commencer une partie.

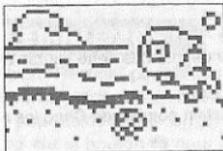
#### COMMENT JOUER

↑↓ et A : Sélectionner  
B : Retour à l'écran précédent

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

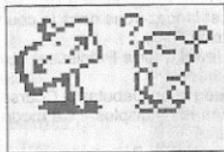
#### ▼ Aider un Chao en détresse

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



#### ▼ 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 !

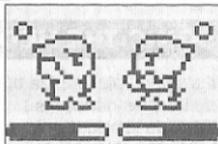


## JOUER A "CHAO ADVENTURE"

### ▼ Flying Fists Battle (Bataille au poing)

Lorsque vous rencontrez un "Bully Chao", un gros dur, la bagarre ne tarde pas à suivre. Pour donner un coup de poing, appuyez sur le bouton **A**, ce qui permet d'arrêter la roue 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'accident ou perdu trop de batailles, l'aventure se termine. Alors faites de votre mieux pour aider votre Chao et gagner.



### MENU

**↑↓** et **A** : Sélectionner  
**B** : Retourner à l'écran précédent

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

- ▲ STATUS (ETAT) : affiche le statut de votre Chao.
- ▲ ITEMS (OBJETS) : vérifie les provisions de votre Chao ou nourrit 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 (PROPRIETAIRE) : 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 (PARAMETRES) : active/Désactive le son, les échanges de données ou édite les données personnelles.
- ▲ NAME (NOM) : pour inscrire ou afficher le nom du Chao.

## RAMENER VOTRE CHAO AU JARDIN CHAO

Après avoir reconnecté votre VM à la manette, 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 fichier adéquat avant d'être branché à la manette.

### ASTUCES

- ▲ Il est sain de rencontrer des gens alors n'hésitez pas à inviter le Chao de votre ami à passer vous voir. Il jouera 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 !



# PRESENTATION DU PERSONNAGE

## SONIC THE HEDGEHOG

Il s'agit du plus rapide et du plus supersonique de tous les hérissons !

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

Malgré un tempérament soupe au lait, c'est 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 la capsule pour sauver les animaux qui y sont retenus prisonniers.

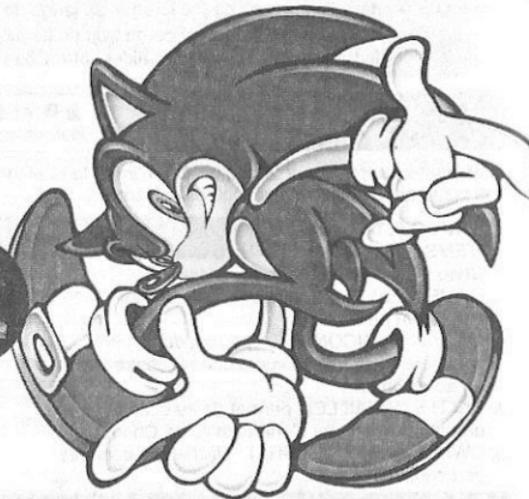


▼ Sautez sur le bouton situé au-dessus de la capsule pour libérer les animaux prisonniers et réussir l'étape.

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

### ASTUCES

Pour varier les plaisirs, chaque étape comporte différents raccourcis.



## AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



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

## ACTIONS SPECIFIQUES A SONIC

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

### SPIN ATTACK (ATTAQUE ACROBATIQUE)

Bouton **A**

Placez Sonic près d'un ennemi et faites-le sauter de façon à ce qu'il pique violemment son ennemi au moment de retomber à terre.

### HOMING ATTACK (ATTAQUE AUTOGUIDEE)

Bouton **A** en cours de saut

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

### SPIN DASH (COURSE ACROBATIQUE)

Bouton **B** ou **X**

Que Sonic soit arrêté ou en mouvement, maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour le faire tourner sur place. Lorsque vous relâchez le bouton, le héros part à une vitesse supersonique. Utilisez le stick analogique le diriger. Regardez comme c'est beau !

## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR SONIC

### HOLD

Maintenir le bouton **B** ou **X** enfoncé

Les "Light Speed Shoes" permettent à Sonic d'effectuer des acrobaties plus évoluées. Lorsque vous appuyez sur le bouton **B** ou **X**, de petites lumières bleues se mettent à tourner autour du héros jusqu'à ce que toute sa personne irradie de bleu. Dans cet état, Sonic peut effectuer les actions suivantes :

#### ATTAQUE LUMINEUSE ET RAPIDE

Relâcher le bouton **B** ou **X**

Partez en quête de l'"Ancient Light" (Lumière Ancienne) pour permettre à Sonic de détruire tous les ennemis qui lui tombent sous la main, grâce à sa puissante Homing Attack (Attaque autoguidée).

#### COURSE LUMINEUSE ET RAPIDE

Relâcher le bouton **B** ou **X**

Lorsqu'il n'y a pas d'ennemi à portée de main, cette action propre à Sonic lui permet de se déplacer en laissant sur son passage des anneaux lumineux en suspension dans l'air.

#### LUMIERE ANCIENNE



CHAUSSURES  
LUMINEUSES  
ET RAPIDES



## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### MILES "TAILS" PROWER

Cet adorable renard est un mécanicien très doué dont la spécificité est de voler très haut dans le ciel à l'aide de deux queues spéciales. Admirateur et ami de longue date de Sonic, Tails a passé le plus clair de son 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'ETAPE D'ACTION

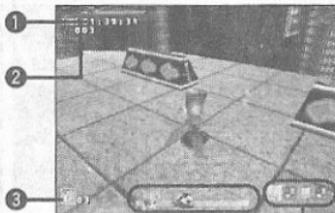
Trouver la capsule et la détruire avant Sonic.

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

#### ASTUCES

L'essentiel est de battre Sonic. N'oubliez pas de tirer parti de l'hélice, la spécificité de Tails, et de prendre des raccourcis pour atteindre la capsule le plus rapidement possible.

#### AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



- 1 Temps écoulé
- 2 Nombre d'anneaux ramassés
- 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'animaux sauvés

## ACTIONS SPECIFIQUES A TAILS

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

### PROPELLER FLIGHT (HELICOPTERE)

Appuyer sur le bouton **A** en cours de saut

Appuyez sur le bouton **A** en cours de saut pour permettre à Tails de voler à une altitude honorable, mais prenez garde ! S'il vole trop longtemps, il va se fatiguer et s'écraser.

▼ Commande du vol hélicoptère

Maintenir le bouton  
**A** enfoncé

Permet de gagner de l'altitude

Bouton **B** ou **X**

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 **B** ou **X**

Que Tails soit à l'arrêt ou en mouvement, appuyez sur le bouton **B** ou **X** 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 **B** ou **X** enfoncé

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



## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles est un petit animal hérissé de piquants, sauvage et puissant. Honnête et droit, il manque souvent de flexibilité. Ses bras costauds lui permettent 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'écroule. C'est le début de l'aventure...

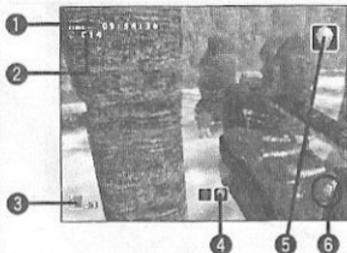
#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

Récupérer trois des morceaux de la Grande Émeraude.

#### ASTUCES

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

### AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



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

## 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)

Maintenir le bouton **A** enfoncé en cours de saut

Le stick analogique vous permet de commander Knuckles au cours d'un saut glissé. Donnez 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 reposer Knuckles à terre. Pour sauter à nouveau, appuyez sur le bouton **A** et maintenez-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. 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 sauter.

### PUNCH ATTACK (ATTAQUE AU POING)

Bouton **B** ou **X**

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** pour donner un coup de poing. Lorsque Knuckles parvient à donner une succession rapide de deux coups de poing, il peut en enchaîner un troisième, bien plus puissant, le "dash punch".

## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR KNUCKLES

GRIFFES  
EXCAVATRICES

### DIGGING (CREUSER)

Appuyez simultanément sur le bouton **X**  
ou **Y** et le bouton **A**

Placez Knuckles sur de la terre ou un sol herbeux et appuyez simultanément sur le bouton **X** ou **Y** et le bouton **A**. Il creuse puis refait surface avec les objets qu'il a déterrés.



## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### AMY ROSE



Vive et joyeuse, Amy est amoureuse de Sonic. Cette jeune femme très combative excelle dans l'art de manier le Piko Piko Hammer, un marteau très spécial. N'ayant jamais oublié la belle époque où elle était en quête de Sonic, elle est ravie lorsque leur destin se croise à nouveau sous forme d'un immense vaisseau spatial...

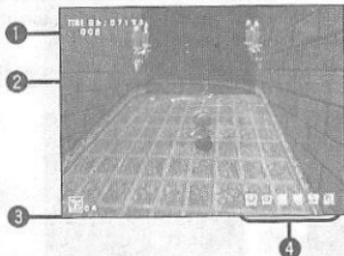
#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

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

#### ASTUCES

Amy et son compagnon l'oiseau doivent absolument s'échapper ensemble. Au besoin, vous pouvez vous cacher dans des tonneaux ou n'importe quel abri de ce genre. ZERO est indestructible mais on peut l'assommer momentanément. N'abusez pas de ce recours car si vous le mettez 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'anneaux ramassés
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Nombre d'animaux sauvés

## ACTIONS SPECIFIQUES A AMY

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

### HAMMER ATTACK (ATTAQUE AU MARTEAU)

Bouton **B** ou **X**

Qu'Amy soit en mouvement ou arrêtée, appuyez sur le bouton **B** ou **X** pour lui permettre d'attaquer avec son Piko Piko Hammer. Si elle peut s'attaquer à ZERO et le vaincre momentanément, ce dernier est toutefois 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 **B** ou **X** en courant

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

### JUMP ATTACK (ATTAQUE AU SAUT)

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** en cours de saut

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** en cours de saut pour qu'Amy fasse tourner son marteau et attaque ses ennemis en l'air.

## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR AMY

### PLUME DU GUERRIER

### SPIN HAMMER ATTACK (ATTAQUE ACROBATIQUE AU MARTEAU)

Bouton **B** ou **X** et stick analogique

Maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé tout en appliquant un mouvement de rotation sur le stick analogique pour qu'Amy fasse rapidement tourner son marteau dans une attaque à 360°. Arrêtez de faire tourner le stick et relâchez le bouton **B** ou **X** pour mettre un terme à cette attaque. N'oubliez pas que si Amy tourne trop longtemps, elle a mal au cœur et se met à tituber.



## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### E-102 GAMMA

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

#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

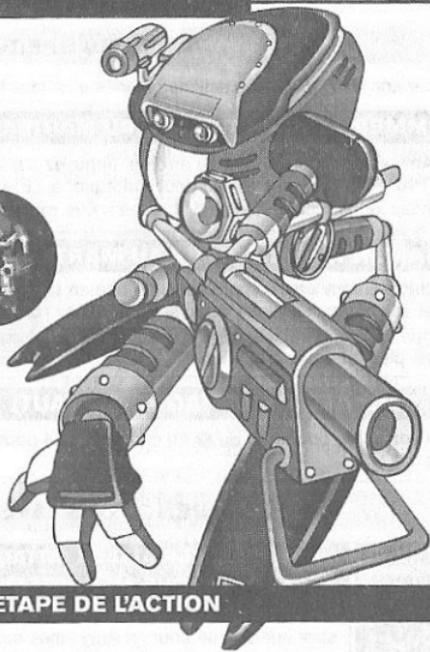
Trouver et détruire la cible finale dans les délais impartis.



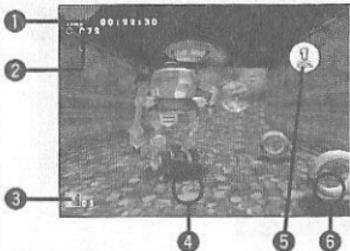
▼ Tuez le plus d'ennemis possibles en chemin pour gagner des bonus temps, ce qui vous sera utile pour détruire la cible finale.

#### ASTUCES

Vous pouvez rallonger le délai 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'ETAPE 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 délai imparti lorsque vous tuez des ennemis.)
- 6 Nombre d'animaux sauvés

## ACTIONS SPECIFIQUES A GAMMA

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

### LASER GUN (PISTOLET LASER)

Bouton **B** ou **X**

Maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour activer le pistolet laser. Pointez le rayon laser sur l'ennemi. Le coup part automatiquement. Utilisez le stick analogique pour manier le rayon et viser. Lorsque vous avez tiré, le point d'impact apparaît sur l'ennemi. Vous pouvez tirer sur plusieurs méchant à la fois en agitant le laser dans une zone pleine d'ennemis. Le rayon laser et l'indicateur de cible disparaissent au bout de quelques secondes.

### HOMING MISSILE LAUNCH (LANCEMENT DE MISSILES AUTOGUIDÉS)

Relâchez le bouton **B** ou **X** après avoir accroché la cible

Après avoir accroché la cible à l'aide du pistolet laser, relâchez le bouton **B** ou **X** pour lancer des missiles autoguidés. Gamma peut se déplacer en visant ou en lançant des missiles.

### ROLLING MODE (MODE ROUE)

Stick analogique

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

## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR GAMMA

### JET BOOSTER



### HOVERING (VOLER)

Bouton **A**

Maintenez le bouton **A** enfoncé pour permettre à Gamma de voler et de planer à l'aide de sa fusée. Lorsque vous relâchez le bouton **A**, le moteur de la fusée s'arrête et Gamma s'écrase. Vous pouvez freiner sa chute et le faire planer en appuyant à nouveau sur le bouton **A**.

## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### BIG THE CAT

Ce chat très costaud est un compagnon 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...

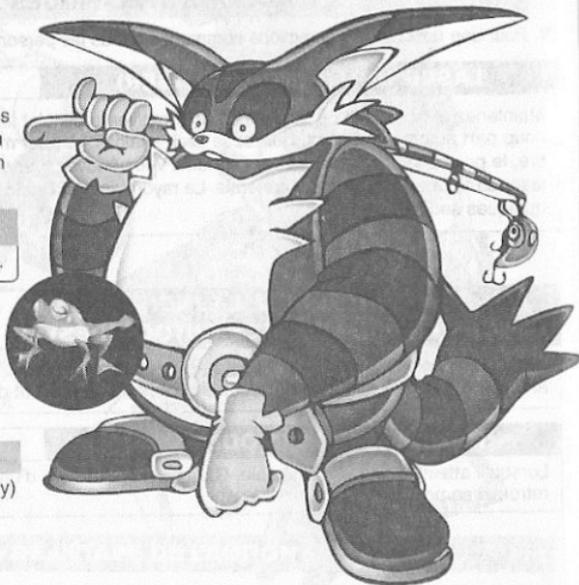
#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

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.

#### ASTUCES

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 ferrer votre prise. Ramenez ensuite le fil.



### L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR BIG

BOUEE DE SAUVETAGE

#### FLOATING (FLOTTER)

Automatique

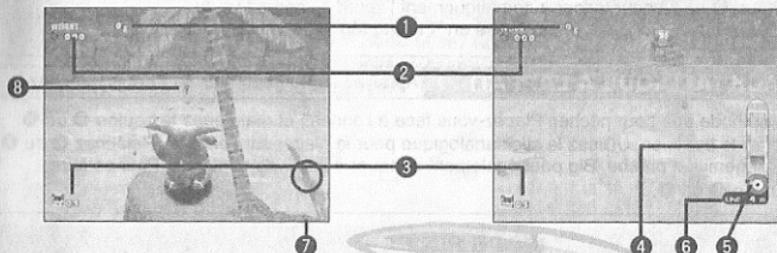


Lorsque Big est équipé de sa bouée de sauvetage, il flotte sitôt qu'il se trouve dans l'eau. Utilisez le stick analogique pour déplacer Big ou pour le mettre en situation de pêche. Appuyez sur le bouton  pour le faire plonger. Faites-le marcher au fond de l'eau grâce au stick analogique et relâchez le bouton  pour le faire flotter.

## AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION

Mode Normal (Avant le lancer de la ligne) Affichage

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



- 1 Poids en grammes de l'ensemble des prises
- 2 Nombre d'anneaux collectés
- 3 Nombre de vies restantes
- 4 Jauge de tension de la ligne
- 5 Position du moulinet
- 6 Longueur de la ligne
- 7 Nombre d'animaux sauvés
- 8 Bouchon

## ACTIONS SPECIFIQUES 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 **B** ou **X**

Grâce à sa carrure imposante, 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

#### CASTING (PECHE AU LANCER)

Bouton **B** ou **X**

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

1. Placez Big face au plan d'eau, maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour afficher le bouchon et utilisez le stick analogique pour placer le bouchon à l'endroit voulu.
2. Relâchez le bouton **B** ou **X** 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 **B** ou **X** puis relâchez-le

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

### MODE PECHE

#### PECHE

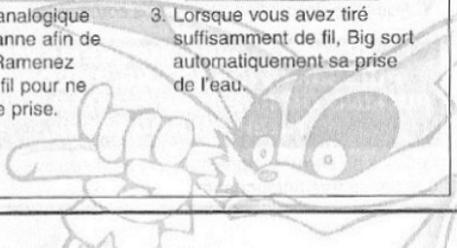
Reportez-vous au diagramme ci-dessous

Bouton <b>A</b>	Ramener rapidement le fil
Stick analogique	Tirer la canne

Bouton <b>B</b> ou <b>X</b>	Ramener doucement le fil
-----------------------------	--------------------------

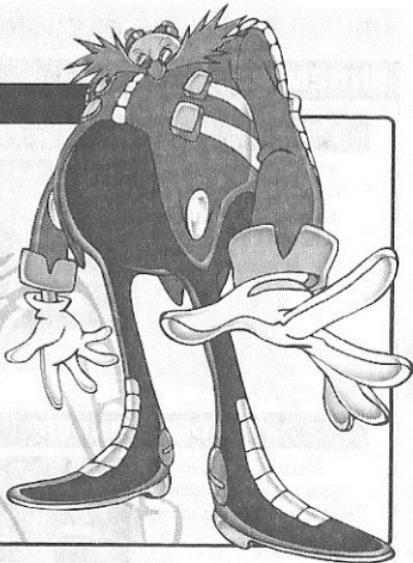


1. Une fois que l'appât a plongé, faites-le bouger pour attirer le poisson (la grenouille). Une fois que l'animal a mordu, appliquez un mouvement vers le bas sur votre stick analogique pour accrocher le poisson (la grenouille).
2. Utilisez le stick analogique pour agiter la canne afin de ferrer l'animal. Ramenez délicatement le fil pour ne pas perdre votre prise.
3. Lorsque vous avez tiré suffisamment de fil, Big sort automatiquement sa prise de l'eau.



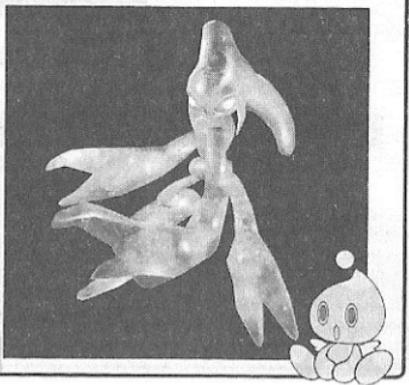
## DR. ROBOTNIK

Nous le craignons tous : le scientifique fou répondant au nom de docteur Robotnik est de retour, plus impitoyable que jamais. De par le passé, Sonic et ses amis ont réussi à faire échouer ses plans diaboliques. Cette ère serait-elle révolue ? Une nouvelle bataille s'engage et cette fois-ci, Dr Robotnik ("Eggman"; "l'œuf", comme l'ont baptisé 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, prisonnière de la Master Emerald, la Grande Émeraude, a été libérée par le docteur Robotnik pour réaliser ses plans diaboliques. Chaos gagne en taille et en pouvoir à chaque fois que le docteur lui donne une émeraude. Qu'advientra-t-il du monde si Robotnik parvient à trouver les sept émeraudes Chaos ?

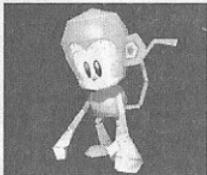


## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### ENNEMIS

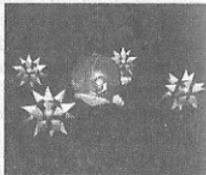
#### KIKI

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



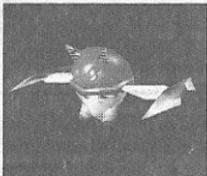
#### SPIKY SPINNER

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



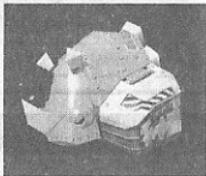
#### BLADED SPINNER

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



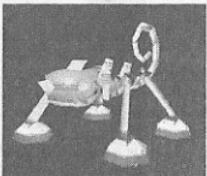
#### RHINOTANK

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



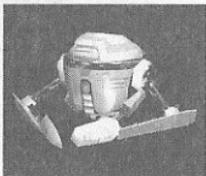
#### LEON

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 paralysant.





# SONIC™ ADVENTURE

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

**Eine epische Geschichte voller Freude und Kummer**

**Das Schicksal hat nun ein ganz neues Kapitel aufgeschlagen**

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

Vielen Dank, das Sie daß "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

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

## WARNUNG

Sonic Adventure ist mit der Speicherkarte VM kompatibel, die separat erhältlich ist. Je nach der verwendeten Software sind unterschiedlich viele Speicherblöcke (Memory Blocks) für gespeicherte Spielstände erforderlich. In diesem Spiel benötigen Sie 10 Blöcke, um einen Spielstand zu speichern, und 128 Blöcke, um mit dem A-Life-System Chao-Kreaturen abzuspeichern. Wenn Sie das in "Sonic Adventure" enthaltene Mini-Spiel "Chao Adventure" spielen wollen, benötigen Sie 128 freie Speicherblöcke. Vorsicht: Weil alle geschaffenen Action-Level, Ereignisse und erfolgreiche Kämpfe gegen Bosse automatisch gespeichert werden, dürfen Sie niemals während des Spiels die Konsole abschalten, die VM-Speicherkarte entfernen oder den Controller abstecken.

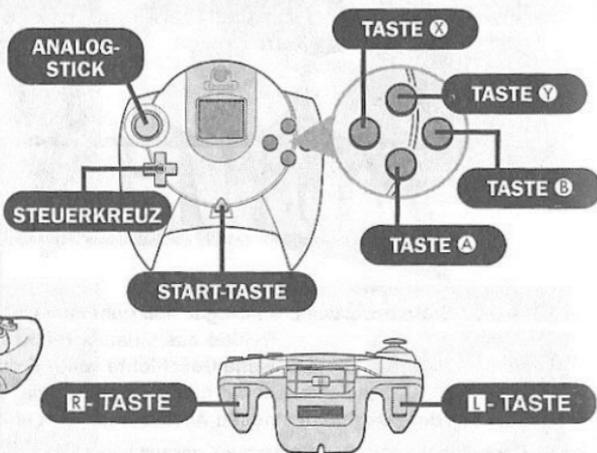
# KONSOLEN- UND CONTROLLERSTEUERUNG

## 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 A, B, X, Y und Start.

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



## GRUNDFUNKTIONEN

### SPIELSTART

Start-Taste

### OBJEKTAUSWAHL

Steuerkreuz / Analog-Stick [Auswahl]  
Taste A [Bestätigen/Durchschalten zum nächsten Screen]

### ABBRUCH/RÜCKKEHR ZUM VORHERIGEN SCREEN

Taste B / Taste X

### AKTIONEN, DIE ALLE SPIELFIGUREN AUSFÜHREN KÖNNEN

#### GEHEN UND LAUFEN

Analog-Stick

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

#### SPRINGEN

Taste A

Die Sprunghöhe ist je nach Spielfigur unterschiedlich

Um mehr über die Spezialbewegungen jeder einzelnen Spielfigur zu erfahren, schlagen Sie bitte unter "Einführung der Spielfiguren" ab Seite 88 nach.

## GRUNDLEGENDE BEFEHLE

## AKTIONEN, DIE ALLE SPIELFIGUREN AUSFÜHREN KÖNNEN

### BETRACHTEN DER UMGEBUNG

Steuerkreuz 

Bringen Sie Ihre Spielfigur zum Stehen und drücken Sie "Auf" oder "Ab" auf dem Steuerkreuz, um eine 180°-Sicht nach vorne zu erhalten. 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

**L**-Taste / **R**-Taste

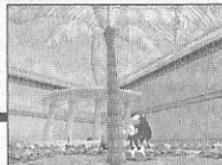
Wenn Sie eine der beiden Tasten betätigen, dreht sich die Kamera in einer 360°-Kreisbahn. ACHTUNG: In manchen Situationen – wenn Ihre Spielfigur zum Beispiel vor einer Wand steht – wird diese Bewegung nicht möglich sein.



### GEGENSTÄNDE TRAGEN

Tasten **B**, **X**, oder **Y**

Um Gegenstände wie Bomben oder Eier aufzuheben, stellen Sie sich vor das Objekt und drücken die Tasten **B**, **X** oder **Y**. Bei Aktionen, die alle Spielfiguren ausführen können, ist es auch möglich, ein Objekt zu tragen. Dies trifft nicht auf die Spezialbewegungen der jeweiligen Spielfiguren zu, wie zum Beispiel auf Sonics Spin Dash oder die Flugfähigkeit von Tails.



### GEGENSTÄNDE SCHÜTTELN ODER SCHWENKEN

Tasten **B**, **X**, oder **Y** 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 "streicheln". Sie sollten am besten die **Y**-Taste benutzen, um Ihr Chao zu knuddeln.



### GEGENSTÄNDE WERFEN ODER ABSETZEN

Tasten **B**, **X**, oder **Y**

Um Gegenstände zu werfen, drücken Sie die Tasten **B**, **X** oder **Y**, während sich die Spielfigur bewegt. Betätigen Sie diese Tasten im Stehen, so setzen Sie den Gegenstand ab.

## ACHTUNG

Betätigen Sie nie den Analog-Stick oder die **L**- bzw. **R**-Taste, wenn Sie Dreamcast einschalten. Ansonsten wird die Initialisierung der Controller unterbrochen, was zu einer Fehlfunktion führt.

# SONIC ADVENTURE

## WIE SIE EIN SPIEL BEGINNEN

Sobald Sie Dreamcast eingeschaltet und die "Sonic Adventure" GD ROM eingelegt haben, erscheint das Einstellungsmenü auf Ihrem Fernsehschirm. Wählen und bestätigen Sie die Frequenzeinstellung Ihres TV. Sollten Sie sich nicht sicher sein, welche Einstellung die richtige ist, wählen Sie "Test". Wenn daraufhin 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 Voreinstellungen abgeschlossen wurden und der Titelbildschirm erscheint, drücken Sie die Start-Taste.

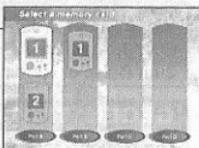


## AUSWAHL DER VM-MEMORYKARTE / AUSWAHL GESPEICHERTER SPIELSTÄNDE

### AUSWAHL DER MEMORYKARTE

↑ ↓ ← → +A = Enter, B oder X = Abbrechen

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint ein Menü, in dem Sie die Memory-Karte auswählen können. Suchen Sie unter den angeschlossenen Memory-Karten diejenige aus, auf der sich der gewünschte "Sonic Adventure" Spielstand befindet.



### AUSWAHL GESPEICHERTER SPIELSTÄNDE

↑ ↓ ← → +A = Enter, B oder X = Abbrechen

Nachdem Sie die Speicherkarte ausgewählt haben, erscheint das Menü, in dem Sie die gespeicherte Datei anwählen können. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus und bestätigen Sie mit "OK" oder stoppen Sie den Vorgang mit "Abbrechen" ("Cancel"). Bis zu drei verschiedene "Sonic Adventure"-Spielstände können auf einer Memorykarte gespeichert werden. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal beginnen, gehen Sie auf einen leeren Speicherplatz. Möchten Sie ein Spiel fortsetzen, wählen Sie den Spielstand aus, den Sie weiter spielen und dabei überschreiben wollen.

### ▼ LÖSCHEN VON SPIELSTÄNDEN

Wählen Sie den gewünschten Eintrag aus und drücken Sie Taste A. Wählen Sie mit dem Analog-Stick oder dem Steuerkreuz den Menüpunkt "Löschen" ("Delete") an und bestätigen Sie wiederum mit Taste A. Im Bestätigungsfenster aktivieren Sie entweder "OK", um den Spielstand endgültig zu löschen, oder drücken "Abbrechen" ("Cancel"), um den Vorgang abzubrechen.

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

▲ Um während des Spiels auf einen anderen Spielstand zuzugreifen, wählen Sie unter "Optionen" ("Options") den Menüpunkt "Spielstand wechseln" ("File Change") aus. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 76.

Die Spielfigur, die gespielt wurde, als das Spiel zuletzt gespeichert wurde

Charaktere, die gespielt bzw. gespeichert werden können

Der nächste anstehende Adventure-Level, der mit der aktivierten Spielfigur gestartet wird

Der zuletzt erfolgreich bewältigte Action-Teil, Endgegner-Kampf usw.

Gesamtspieltzeit

Gesamtzahl gesammelter Embleme

Nummer des Spielstandes



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

## ÜBUNGSMODUS (Siehe Seite 84)

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

## ADVENTURE (Siehe Seite 77)

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

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

## OPTIONEN (Siehe Seite 76)

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

## INTERNET

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

### ▼ ANMERKUNGEN ZUM INTERNETZUGANG

Dieses Programm ist nicht in der Lage, selbsttätig eine Kommunikationsumgebung 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 Information zu Sonic Adventure. Einzelheiten bezüglich E-Mail und Benutzerhilfe entnehmen Sie bitte dem Handbuch zu Dream Key.

## SPIELBEGINN

### OPTIONEN

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



↑↓←→+A = Enter, B oder X = Abbrechen

### NACHRICHTEN-EINSTELLUNGEN (MESSAGE SETTINGS)

Hier können Sie zwei verschiedene Modi für die Nachrichten und Mitteilungen im Spiel einstellen. Mit "Sprache und Text" ("Voice and Text") sehen Sie die Nachrichten eingeblendet, bei "Nur Sprache" ("Voice only") ertönt nur die Sprachausgabe. Benutzen Sie ←→ zur Auswahl und Taste A zur Bestätigung.

### SOUND-TEST

Wählen Sie "Sound-Test" ("Sound Test") aus, um in das entsprechende Menü zu gelangen. Wählen Sie mit ↑↓ eine Kategorie aus und drücken Sie Taste A. Der Inhalt der gewählten Kategorie wird nun in einer Track-Liste angezeigt. Mit ↑↓ wählen Sie den gewünschten Track aus und starten die Wiedergabe mit Taste A. Taste B oder X 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 B oder X. Mit dem Menüpunkt "S.E." können Sie spezifische Sound-Effekte aus jedem Abschnitt des Spiels wiedergeben. Mit ←→ wählen Sie die verschiedenen Items in der Liste und mit ↑↓ die Nummern aus. Mit Taste A starten Sie die Wiedergabe, die Sie mit Taste B oder Taste X wieder abbrechen können, um zum Sound-Test-Menü zurück zu gelangen.



### SPIELSTAND WECHSELN

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

### SPRACHAUSWAHL

Sonic Adventure unterstützt folgende Sprachen:  
Englisch    Französisch    Japanisch  
Spanisch    Deutsch

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

### SOUNDAUSGABE

Sie haben die Möglichkeit, die Sound-Ausgabe zwischen Mono und Stereo umzuschalten. Benutzen Sie ←→ zur Auswahl und Taste A zur Bestätigung.

### 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.

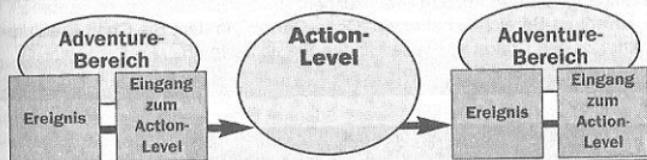
### ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ

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

# 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 "Abenteuer-Bereich" ("Adventure Field") und enthält verschiedenste Ereignisse, die in den 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:

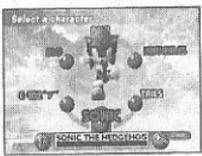


Diese Reihe läßt sich bis zu dem Punkt fortsetzen, an dem die Figur den letzten Level ("Final Stage") erfolgreich bewältigt hat.

## AUSWAHL DER SPIELFIGUR

↑ ↓ ← → + A = Enter, B oder X = Abbrechen

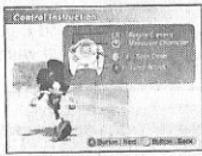
Sobald sie einen Charakter auswählen, erscheinen die Menüpunkte "Spiel" ("Game"), "Erklärung" ("Instruction") und "Abbrechen" ("Cancel"). Wählen Sie einen dieser Punkte aus.



Sonic ist die einzige Figur, die Sie bereits zu Beginn eines neuen Spieles auswählen können. Alle anderen Figuren kommen im Verlauf der Geschichte hinzu und stehen erst dann im Spiel zur Verfügung. Einzelheiten dazu finden Sie ab Seite 78.

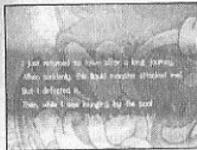
## SPIELERKLÄRUNGEN

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



## DIE GESCHICHTE DER CHARAKTERE

Über diese Screens erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung über das bisherige Geschehen, in das die jeweils ausgewählte Spielfigur verwickelt war. **ACHTUNG:** Diese Zusammenfassungen werden nicht angezeigt, wenn Sie den Charakter zum ersten Mal auswählen.



## ADVENTURE-MODUS (ADVENTURE MODE)

### ADVENTURE-BEREICH ("ADVENTURE FIELD")

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

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

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



### EREIGNISSE (EVENTS)

Wenn Sie einen Zugang zu einem neuen Action-Level oder einen neuen Charakter finden, wird ein "Ereignis" in Form einer "Full Motion Action - Sequenz" (Video) präsentiert. Während dieser Sequenz haben Sie keine Möglichkeit, in das Geschehen 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, Gamma und Big. Jeder dieser Charaktere kann angewählt werden, sobald sie jeweils vorgestellt wurden.



### KAMPF GEGEN BOSSE

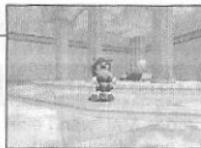
Manchmal wird im Adventure-Bereich ein "Boss" erscheinen, nachdem Sie einen Action-Level erfolgreich absolviert haben. Sie müssen den Boss auffinden und im Kampf besiegen, bevor Sie in den nächsten Level gelangen können. Der Kampf beginnt in dem Moment, wo der Name des Bosses und sein Lebensbalken auf 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.



## 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 virtuelles 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 heranziehen.

In jedem Abschnitt des Adventure-Bereiches befindet sich ein Chao-Garten. Dies ist eine sichere und vor Gegnern geschützte Zone, die extra für die Chao-Aufzucht entworfen wurde. Aber zukünftige Chao-Eltern seien gewart: Die Charaktereigenschaften, Persönlichkeit und das Aussehen Ihres Chaos hängen ganz von der Fürsorge ab, die Sie Ihrem Zögling angedeihen lassen. Einzelheiten über die Aufzucht von Chaos 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.



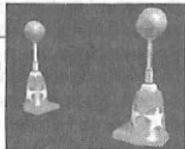
## RINGE UND EXTRA-LEBEN

In jedem Action-Level finden Sie eine bestimmte Anzahl von Ringen. Spielfiguren können den Schaden, den ein gegnerischer Angriff richtet, überleben, wenn sie mindestens einen Ring mit sich führen. 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 eingesammelt hat, wird er oder sie ein Extra-Leben erhalten. Manchmal können Sie aber auch in Kisten in den Action-Levels ein Extra-Leben finden.



## SPEICHERPUNKTE (POINT MARKERS)

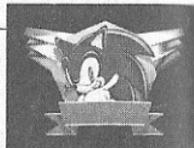
In jedem Action-Level befinden sich Speicherpunkte, an denen Sie die Zeit und Position Ihres Charakters innerhalb dieses Levels speichern können. Wenn Ihre Spielfigur eines ihrer Leben verliert, setzt sie das Spiel an dem Speicherpunkt zu der Spielzeit fort, an der sie den Speicherpunkt berührt hat. 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

## EMBLEME

Jedes Mal, wenn eine Ihrer Spielfiguren einen Action-Level erfolgreich abgeschlossen hat, erhalten Sie ein Sonic-Emblem. Da jeder dieser Level dreistufig ist, erhalten Sie bis zu drei Sonic-Embleme pro Action-Level. Weitere Embleme können in den Mini-Spielen und an verschiedensten 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.



## SPIELENDEN 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 im Action-Level vom Kurs abkommt oder im Adventure-Bereich eine Klippe hinunterstürzt. Der Game-Over-Bildschirm wird eingeblendet, sobald Sie keine Extra-Leben mehr haben und Ihre Spielfigur ihr letztes Leben verliert. 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,  $\uparrow$   $\downarrow$  = Auswahl,  $\odot$  = Enter,  
 $\text{B}$  oder  $\text{X}$  = 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 ACTION-LEVEL

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

## GEGENSTÄNDE (ITEMS)

Es gibt zwei Sorten von Gegenständen ("Items"), die Sie in "Sonic Adventure" sammeln können. Einige verborgen 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.



### SIEBENMEILENSTIEFEL

Diese Schuhe treiben ihren Träger kurzfristig zu Höchstgeschwindigkeiten an.



### UNBESIEGBARKEIT

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



### 5 RINGE

Stockt Ihre Ringsammlung um 5 Ringe auf.



### 10 RINGE

Stockt Ihre Ringsammlung um 10 Ringe auf.



### ZUFÄLLIGE ANZAHL VON RINGEN

Stockt Ihre Ringsammlung um 1, 5, 10, 15, 20, oder 40 Ringe auf.



### SCHILD

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



### MAGNETISCHER SCHILD

Dieser praktische Magnet-Schild zieht alle Ringe der Umgebung an und sammelt sie ein. Dies funktioniert solange, bis die Spielfigur Schaden nimmt.



### EXTRA-LEBEN

Verleiht Ihnen ein zusätzliches Leben.



### MAGISCHES AUGE (HINT ORB)

Diese leuchtenden Kugeln liefern wertvolle Informationen, wenn man sie befragt.

"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 88.



### LICHTGESCHWINDIGKEITS-SCHUHEA [SONIC]

Mit diesen speziellen Schuhen beherrscht Sonic den "Lichtgeschwindigkeits-Dash".



### DAS LICHT DER ALTEN [SONIC]

Dieser magische Gegenstand entfesselt Sonics "Lichtgeschwindigkeitsangriff".



### RHYTHMUS-BADGE [TAILS]

Dieses Relikt einer uralten Kriegerkultur aktiviert den "Rapid Tails Attack".



### SCHAUFELKRALLE [KNUCKLES]

Wenn er sie an seinen Handschuhen befestigt, kann Knuckles mit dieser Kralle verborgene Gegenstände ausgraben.



### KRIEGER-FEDER [AMY]

Dies alte Krieger-Amulett ermöglicht Amy den Spin Hammer Attack.



### JET-NACHBRENNER [GAMMA]

Ein Nachbrenner der E100-Reihe, mit dem sich Gamma in die Lüfte 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

### 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 84). 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/II)

Manövrieren Sie Tails' Flugzeug, die "Tornado", um das feindliche Raumschiff "Egg Carrier" ("Eiertransport") 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	Steuering des Flugzeuges / Zielerfassung = Analog-Stick Schnellfeuer-Kanone = Taste <b>A</b> , <b>B</b> oder <b>X</b> drücken Zielerfassung für Raketenabschuß = Drücken Sie die Tasten <b>A</b> , <b>B</b> oder <b>X</b> , während Sie mit dem Analog-Stick das Ziel erfassen. Homing Missile = Lassen Sie nach der Zielerfassung die Tasten <b>A</b> , <b>B</b> oder <b>X</b> los und die zielsuchende Rakete fliegt los!

#### SAND HILL

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



SPIELFIGUREN	Sonic, Tails
SPIELSTEUERUNG	Steuering des Sandboards = Analog-Sick Springen = Taste <b>A</b> drücken

## "WHACK-A-SONIC"

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

SPIELFIGUREN	Amy
SPIELSTEUERUNG	Steuerung von Amy = Analog-Stick Hammerschlag = Taste <b>B</b> oder <b>X</b> 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 <b>A</b> Bremsen / Rückwärtsfahren = Taste <b>B</b> oder <b>X</b> Schleudermanöver = Analog-Stick und <b>L</b> - oder <b>R</b> -Taste



## CHAO-RENNEN

Schicken Sie Ihren selbst gezüchteten Chao in verschiedene Rennen gegen andere Artgenossen. Näheres dazu finden Sie auf Seite 85.

**ACHTUNG:** Chao-Rennen werden nicht im Übungs-Modus angeboten.

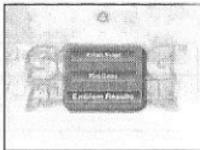


# ÜBUNGS-MODUS

## ÜBUNGS-MODUS

↑↓←→+Ⓐ = Enter, Ⓑ oder X = Abbrechen

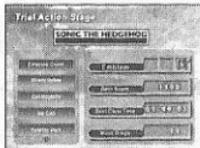
Im Übungs-Modus können Sie diejenigen bereits erfolgreich absolvierten Action- und Mini-Spiele, die nicht im Adventure-Bereich zu finden sind, noch einmal aufrufen und spielen. Wählen Sie "Übungsmodus" ("Trial") im Titel-Bildschirm aus, um die Bereiche "Action-Level" und "Mini-Spiel" aufzurufen. Wenn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



## ACTION-LEVEL

↑↓←→+Ⓐ = Enter, Ⓑ oder X = Abbrechen

Wählen Sie "Action Stage/Action-Spiele" aus, um zum zur Auswahl der Spielfigur ("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 ein 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 X = 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.

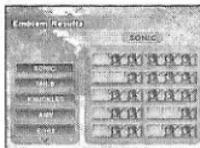


Nun erscheint ein Bildschirm, wo Sie noch einmal Spielfigur und Spiel mit OK bestätigen, bzw. mit "Abbrechen" ("Cancel") die Auswahl widerrufen.

## EMBLEME

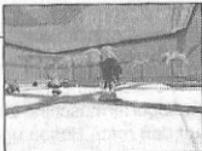
↑↓←→+Ⓐ = Enter, Ⓑ oder X = Abbrechen

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



## ZUCHT VON CHAOS IN DEN CHAO-GÄRTEN

Ein besonderes Feature von "Sonic Adventure" ist das A-Life-System, das Sie in den "Chao-Gärten" genannten, vor Monstern gesicherten Spezialbereichen vorfinden. Hier können Sie die einzigartige Spezies "Chao" ausbrüten lassen und aufziehen, und mit Ihren Chaos interagieren. Sie sollten Ihre "elterliche Pflicht" ernst nehmen: Denn die Art, wie Sie sich um Ihre Chao-Kreaturen kümmern, hat maßgeblichen Einfluß – nicht nur auf das äußere Erscheinungsbild, sondern auch auf Persönlichkeit, Verhalten und Lebensqualität Ihres Chao. **ACHTUNG:** Die Zeit in einem Chao-Garten steht immer still, wenn sich niemand darin aufhält. Nur wenn ein Spielfigur anwesend ist, läuft die Zeit normal ab.



## WIE ERZIEHE ICH EIN CHAO?

Chaos schlüpfen aus Eiern, die in den Chao-Gärten oder im Adventure-Bereich gefunden werden können. Der Lebenszyklus eines Chao besteht aus drei grundlegenden Abschnitten: Ei ➔ Jugend ➔ Reife. Um die Fähigkeiten und die äußere Erscheinung eines Chao zu verändern, bringen Sie ihn mit den kleinen Tieren zusammen, die Sie aus den Action Stages gerettet haben. Ihr Chao nimmt dann einige der Charakteristiken dieser Tiere an. Dazu drücken Sie Taste **○**, um eines von ihnen aufzunehmen und vor Ihrem Chao hochzuhalten. Sie haben Ihren Nachwuchs erfolgreich mit dem Tierchen verschmolzen, wenn eine sichtbare Transformation stattgefunden hat. Einen weiteren Einfluß auf die Entwicklung des Chao hat



Verfolgen Sie stets die Laune und die Gesundheit Ihres Chao, indem Sie auf diese Indikatoren achten!

die dargereichte Nahrung und das Verhalten, das Sie ihm gegenüber an den Tag legen. Hat Ihr Chao das Erwachsenenalter erreicht, kann aus einer Partnerschaft mit einem anderen Chao ein neues Ei entstehen, das Sie ausbrüten lassen und als neues, junges Chao aufziehen können. Dies ist die Entwicklung der Chao-Kreaturen!

## CHAO-RENNEN IM CHAO-STADION

Lassen Sie Ihr Chao gegen sieben seiner Artgenossen bei den Rennen im Chao-Stadion antreten. Wählen Sie einen Level und die Gestaltung aus, und verfolgen Sie dann das spannende Rennen! Und vergessen Sie nicht, anständig zu jubeln!



## EIN CHAO-RENNEN STARTEN

Springen Sie in der Eingangshalle des Chao-Stadions auf den "Entry"-Button. Im Rennmenü nehmen Sie dann alle nötigen Einstellungen vor und starten das Rennen.

### Auswahl des Renn-Modus

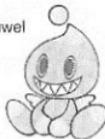
- Chao-Rennen (Juwel): Das Chao, der auf diesem schwierigen Kurs als erstes über die Ziellinie fährt, gewinnt ein Juwel (nur eine Meldung möglich).

- Chao-Rennen (Anfänger): Einsteiger-Kurs (nur eine Meldung möglich).

- Mehrfach-Meldung: Lassen Sie mehrere Chao-Rennfahrer in diesem Modus gegeneinander antreten.

**Rennstrecken-Auswahl** = Wählen Sie eine Rennstrecke unter den vorgegebenen Möglichkeiten aus.

**Chao-Auswahl** = Wählen Sie ein Chao unter den gegebenen Optionen aus.



# "CHAO ADVENTURE" MIT VM SPIELEN

## MIT DEM CHAO "GASSI GEHEN"

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



**\*ACHTUNG:** Um Ihr Chao nicht unabsichtlich anzugreifen, sollten Sie die **V**-Taste nur benutzen, wenn Sie Chao-Kreaturen aufnehmen.

## "CHAO ADVENTURE" SPIELEN

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

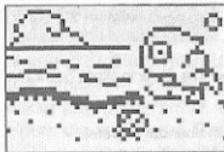
### SPIELANLEITUNG

↑↓ und **A** : **B** auswählen : Zurück zum vorherigen Bildschirm

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

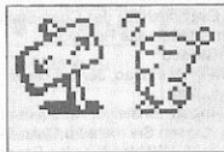
#### ▼ Einem in Not geratenen Chao helfen

Ihr Chao wird wahrscheinlich einige "Unfälle" erleiden und im Verlauf eines Abenteuers zum Beispiel stolpern und hinfallen. Wenn dies geschieht, sollten Sie ihm eine helfende Hand reichen und Taste **A** drücken, um ihm zuzuhelfen.



#### ▼ Den Weg weisen

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

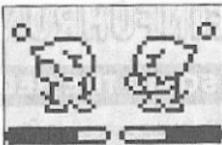


## "CHAO ADVENTURE" SPIELEN

### ▼ Kampf mit fliegenden Fäusten

Wenn Ihr Chao auf ein "Bully-Chao" trifft, ist es Zeit für einen Kampf. Um mit der Faust zuzuschlagen, drücken Sie Taste **A**, um das auf dem weißen Balken dargestellte Roulette-Rad anzuhalten. 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 rasch zu Ende. Tun Sie also Ihr Bestes, um Ihrem Chao zu helfen und das Abenteuer erfolgreich abzuschließen!



## MENÜ-ANZEIGE

▲▼ und **A** : **B** auswählen : Zurück zum vorherigen Bildschirm

Sie können während des Abenteuers jederzeit auf die Taste **A** 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 ein anderes VM an, damit die Chao sich miteinander verabreden 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 an- und abschalten, den Datenaustausch an- oder abschalten oder die persönlichen Daten verändern.
- ▲ **NAME:** Hier können Sie den Namen des Chao eingeben oder verändern.

## 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 Transporter-Maschine. Wählen Sie das Chao aus, das in den Garten zurückkehren soll, und drücken Sie Taste **B**. Ihr Chao wird aus der Maschine plumpsen. Heben Sie es auf und knuddeln Sie es. Ist das Chao gesund, freut sich der Mensch! **\*ACHTUNG:** Schalten Sie Ihr VM in den Zeit- oder Datenmodus, bevor Sie es an den Controller anschließen.



## TIPS

- ▲ Freunde zu haben, ist gesund! Laden Sie also die Chao Ihrer Freunde ein, um mal vorbeizukommen und mit Ihrem Chao in Ihrem Chao-Garten zu spielen.
- ▲ Es gibt magische Portale, welche die Spielfiguren dazu benutzen können, zwischen allen drei Chao-Gärten hin- und herzuspringen. Um diese benutzen zu können, müssen Sie erst die Gärten finden. Viel Glück und viel Spaß bei der Chao-Zucht!





## DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON SONIC

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

### SPIN ATTACK

Taste **A**

Bewegen Sie Sonic in die Nähe eines Gegners und springen Sie so, daß er während der Landung den Gegner mit einer furiosen gesprungenen Kreiselattacke trifft.

### HOMING ATTACK

Taste **A** während des Sprunges

Benutzen Sie diesen "zielsuchenden" Angriff, um Sonic dazu zu bringen, automatisch Gegner in seiner Nähe rasch anzugreifen. Wenn keine Gegner in der Nähe sind, können Sie so einen "Jump Dash" ausführen.

### SPIN DASH

Taste **B** oder **X**

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

## WIE SICH LEVEL-UP-GENEGENSTÄNDE AUF SONIC AUSWIRKEN

### HALTEN

Taste **B** oder **X** gedrückt halten

Wenn er die "Lichtgeschwindigkeitsschuhe" bekommt, wird Sonics Rotation noch toller. Wenn Sie nun die Taste **B** oder **X** drücken und gedrückt halten, erscheinen einige blaue Lichter, die sich um Sonic herumwickeln, bis er in neonblauem Licht erstrahlt. In diesem besonderen Zustand kann Sonic die folgenden Aktionen durchführen:

### LICHTGESCHWINDIGKEITSANGRIFF

Taste **B** oder **X** loslassen

Suchen und finden Sie das "Licht der Alten", mit dem Sonic alle Gegner in Reichweite mit diesem schlagkräftigsten, zielsuchenden Angriff zerstören kann.

### LICHTGESCHWINDIGKEITS-DASH

Taste **B** oder **X** loslassen

Wenn keine Gegner in Reichweite sind, können Sie diese einzigartige Aktion dazu benutzen, um Sonic durch einen Pfad von mitten in der Luft hängenden Ringen zu schicken!

### DAS LICHT DER ALTEN



LICHTGESCHWINDIGKEITSSCHUHE



## EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

### MILES "TAILS" PROWER

Dieser frohgemute Fuchs ist ein begnadeter Mechaniker, der mit seinem besonderen Doppelschweif 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 Tages mitten in einem Probeflug mit seiner neuesten Erfindung, einem Fluggerät, Schwierigkeiten mit dem Motor hat und...

#### ZIEL DES ACTION-LEVELS

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

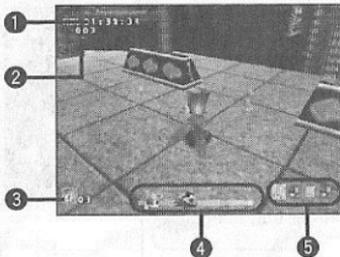
▼ In manchen Szenarios kann ein anderes Objekt als eine Kapsel das Ziel sein.

#### TIPPS

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



#### ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



- 1 Verstrichene Zeit
- 2 Anzahl der eingesammelten Ringe
- 3 Verbleibende Leben
- 4 Diese Anzeige zeigt an, wie weit im aktuellen Level Sonic bzw. Dr. Robotnik und Tails bereits gekommen sind. Links befindet sich der Ausgangspunkt und rechts die Ziellinie.
- 5 Gerettete Tiere

## DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON TAILS

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

### PROPELLERFLUG

Während des Sprunges Taste **A** drücken

Wenn Sie während eines Sprunges Taste A drücken, kann Tails hoch durch die Lüfte fliegen – doch seien Sie vorsichtig! Wenn Sie zu lange zu fliegen versuchen, wird Tails müde werden und plötzlich zu Boden fallen.

#### ▼ Propelleflug-Manöver

Taste **A** gedrückt halten

Flughöhe steigern

Taste **B** oder **X**

Flughöhe plötzlich reduzieren (Wenn Sie keine Taste drücken, hat das einen ähnlichen Effekt – wegen der Schwerkraft!)

### TAILS ATTACK

Taste **B** oder **X**

Drücken Sie Taste **B** oder **X**, während Tails stillsteht oder geht, um nahe Gegner mit einer 360°-Drehung anzugreifen.

## WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF TAILS AUSWIRKEN

### RHYTHMUS- BADGE

#### SCHNELLER TAILS ATTACK

Taste **B** oder **X** gedrückt halten

Suchen und finden Sie den Rhythmus-Badge, um diesen mächtigen kontinuierlichen Angriff auszuführen.



## EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

### KNUCKLES THE ECHIDNA



Knuckles ist ein besonders wilder und starker Stachel-Ameisenbär. Obwohl er eine ehrliche, geradlinige Persönlichkeit hat, mangelt es ihm oft an Flexibilität. Mit seinen kräftigen Armen kann er durch die Luft gleiten, um anzugreifen und sehr, sehr harte Schläge auszuteilen. Solange er zurückdenken kann, ist er schon der Wächter des Smaragdes der Meister – an einen scheinbar normalen Tag wird plötzlich seine Welt aus den Angeln gehoben, und sein Abenteuer beginnt...

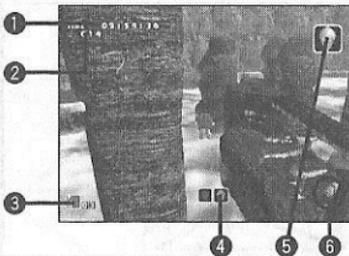
#### ZIEL DES ACTION-LEVELS

Sammeln Sie drei der Fragmente des Smaragdes der Meister ein.

#### TIPS

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

#### ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



- 1 Verstrichene Zeit
- 2 Anzahl der eingesammelten Ringe
- 3 Verbleibende Leben
- 4 Smaragd-Radar – 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-Bruchstück eingesammelt wird.
- 6 Gerettete Tiere

## DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON KNUCKLES

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

### GLEITSPRUNG

Taste **A** 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 einem anderen Körperteil angreifen, wird Knuckles selber Schaden nehmen.) Wenn Sie Taste **A** loslassen, wird Knuckles herunterfallen. (Wenn Sie Taste **A** erneut drücken und gedrückt halten, können Sie wieder in den Gleitflug gelangen).

### KLETTERN

Während eines Gleitsprunges

Knuckles beginnt von selbst zu klettern, wenn er im Gleitsprung eine Wand zu fassen bekommt. Um dies 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 ihm mit dem Analog-Stick und drücken Taste **A**, um zu springen.

### FAUSTSCHLAG-ANGRIFF

Taste **B** oder **X**

Mit der Taste **B** oder **X** lösen Sie einen Faustschlag aus. Wenn Sie zwei Faustschläge rasch hintereinander ausführen, macht Knuckles einen dritten, stärkeren "Dash-Faustschlag".

## WIE SICH LEVEL-UP-GENEGENSTÄNDE AUF KNUCKLES AUSWIRKEN

#### SCHAUFELKRALLE



### GRABEN

Taste **B** oder **X** und Taste **A** gleichzeitig drücken

Stellen Sie Knuckles auf eine Gras- oder Erdfäche und drücken Sie gleichzeitig Taste **A** und Taste **B** oder **X**. Er wird ein wenig graben, dann wieder auftauchen - und dabei alle verfügbaren, vergrabenen Gegenständen freilegen.



## 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 Sonic her jagte. Deshalb freut sie sich sehr, als ihre Welt und Sonics wieder miteinander kollidieren, als plötzlich eines schönen Tages ein riesiges Raumschiff auftaucht...

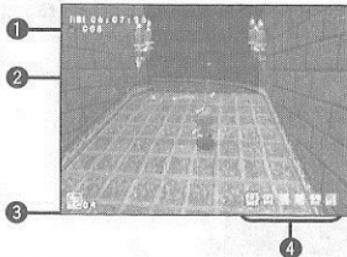
#### ZIEL DES ACTION-LEVELS

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

#### TIPS

Es ist wichtig, daß Amy und ihr Vogel-Freund zusammen entkommen. Wenn nötig, benutzen Sie Ölfässer oder ähnliches als Deckung. ZERO kann nicht zerstört, aber einige Male zeitweise KO geschlagen werden. Wenn er aber zu oft angegriffen wird, wird er unbesiegtbar - also übertreiben Sie's nicht!

#### ANZEIGE IM ACTION-LEVEL



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

## DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON AMY

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

### HAMMER-ANGRIFF

Taste **B** oder **X**

Drücken Sie Taste **B** oder **X**, während Sie gehen oder stehen. Amy wird dann mit ihrem Piko-Piko-Hammer Gegner angreifen und zerstören. Sie sollten sich jedoch darüber im Klaren sein, daß Amy ZERO zwar angreifen und für eine gewisse Zeit umwerfen kann, daß ZERO aber unzerstörbar ist. Außerdem kann er nur einige Male umgeworfen werden!

### HAMMER-SPRUNG

Taste **B** oder **X** während des Laufens drücken

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

### SPRUNG-ANGRIFF

Taste **B** oder **X** während des Sprunges drücken

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

## WIE SICH LEVEL-UP-GEGENSTÄNDE AUF AMY AUSWIRKEN

### KRIEGER- FEDER

### HAMMER- SPIN-ANGRIFF

Taste **B** oder **X** und Analog-Stick

Wenn Sie Taste **B** und gedrückt halten und zugleich den Analog-Stick im Kreis bewegen, wird Amy in einem schnellen 360°-Schwung-Angriff mit dem Hammer zuschlagen. Hören Sie mit der Kreisbewegung des Analog-Sticks auf oder lassen Sie Taste **B** oder **X** los, um den Angriff abzubrechen. Wenn Amy allerdings zu lange an einer Stelle rotiert, wird ihr eine Zeitlang schwindlig, und sie wird nicht mehr imstande sein, geradeaus zu gehen.



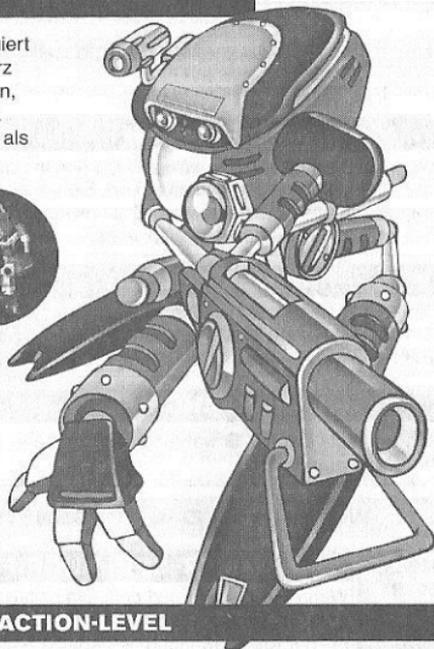
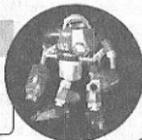
## EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

### E-102 GAMMA

E-102 Gamma wurde vom bösen Dr. Robotnik konstruiert und ist ein Kanonen-Roboter aus der E-100-Serie. Kurz nach seiner "Geburt" muß Gamma einen Test bestehen, der ihm erlaubt, einer Roboter-Eliteinheit beizutreten. Sein Schicksal nimmt dann eine drastische Wendung, als er einem ganz bestimmten Frosch mit eher ungewöhnlichem Hinterteil begegnet...

#### ZIEL DES ACTION-LEVELS

Das Ziel am Ende des Kurses in einer vorgegebenen Zeit erreichen und zerstören.

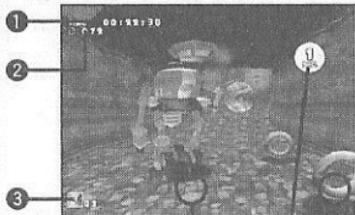


▼ Zerstören Sie unterwegs unbedingt ausreichend viele Gegner, um für das Ziel am Ende des Levels noch genügend Zeit zu haben.

#### TIPS

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") anvisieren und sie alle gleichzeitig wegpusten, 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 Gerettete Tiere

4 5 6

## 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 **B** oder **X**

Halten Sie Taste **B** oder **X** gedrückt, um die Laserkanone zu aktivieren, zielen sie auf den Gegner, und die automatische Zielverfolgung setzt automatisch ein. Benutzen Sie den Analog-Stick, um den Laserstrahl zu bewegen und auszurichten. Wenn die Zielautomatik erfolgreich eingeschaltet ist, erscheint der Zielverfolgungs-Rahmen über dem Feind ("Lock-on"). Sie können eine Gamma-Zielverfolgung auf mehrere Gegner bewirken, indem Sie den Laserstrahl um ein Gebiet mit vielen Feinden herumschwenken. Beachten Sie, daß sowohl Laserstrahl als auch die Zielverfolgungs-Anzeige nach wenigen Sekunden verschwinden.

### ABSCHUSS VON ZIELSUCH-RAKETEN

Taste **B** oder **X** nach dem "Lock-on" loslassen

Nachdem Sie die automatische Zielerfassung mit der Laserkanone erreicht haben, lassen sie Taste **B** oder **X** los, um einen Angriff mit Zielsuchraketen zu starten.

### ROLL-MODUS

Analog-Stick

Gamma wird automatisch von einem aufrecht gehenden Modus zu einer Fortbewegung auf Rädern umschalten, wenn er seine volle Geschwindigkeit erreicht. Drücken Sie Taste **A**, um Gamma wieder in den aufrecht gehenden Modus zu versetzen.

## WIE SICH LEVEL-UP-GENEGENSTÄNDE AUF GAMMA AUSWIRKEN

JET  
NACHBRENNER



### SCHWEBEN

Taste **A**

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

## FÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

### BIG THE CAT

Diese Riesenkatz ist ein cooler, freundlicher Bursche, den nichts so leicht aus der Ruhe bringt. Er liebt Fisch und das Angeln, und geht niemals ohne seine Lieblingsangel und Köder aus dem Haus.

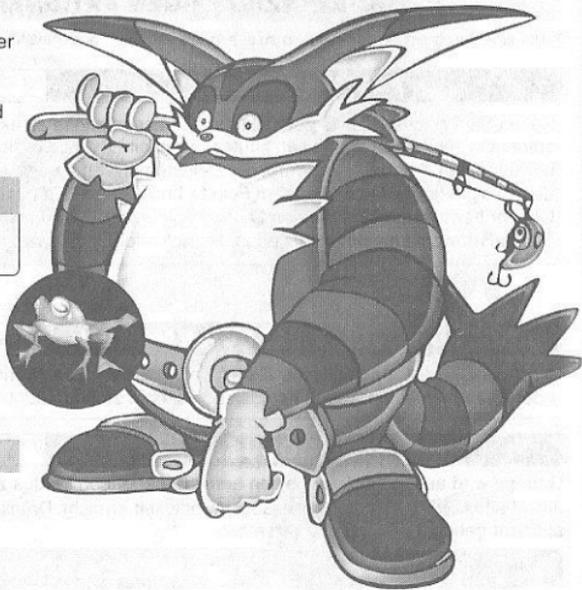
#### ZIEL DES ACTION-LEVELS

Fischen Sie nach Bigs Kumpel Froggy und fangen Sie ihn.

▼ Fische verschiedener Art und Größe leben in den verschiedenen Tümpeln, die man überall im Adventure-Bereich findet. Versuchen Sie doch, Fische zu fangen, während Sie nach Froggy suchen!

#### TIPS

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



### WIE SICH LEVEL-UP-GENEGENSTÄNDE AUF BIG AUSWIRKEN

#### LIFE BELT



#### SCHWIMMEN

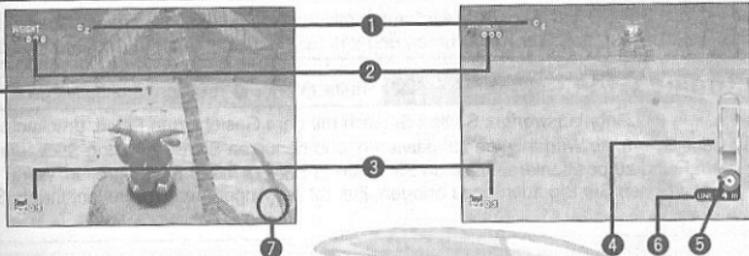
automatisch

Sobald Big seine Schwimmweste besitzt, kann er auf dem Wasser schwimmen. Benutzen Sie den Analog-Stick, um Big zu bewegen oder ihn zum Auswerfen 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 loslassen, kommt Big wieder an die Oberfläche.

## ANZEIGE IM ACTION-LEVEL

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

Angel-Modus-Display (Nach Auswerfen der Angel)



- ① Gesamtgewicht des Fangs in Gramm
- ② Anzahl eingesammelter Ringe
- ③ Verbleibende Leben
- ④ Leinenspannungs-Anzeige
- ⑤ Einhol-Position
- ⑥ Länge der Leine
- ⑦ Gerettete Tiere
- ⑧ Wurfanzeige

## DIE EINZIGARTIGEN AKTIONEN VON BIG

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

**POWER MOVES (TRAGEN, WERFEN, ZIEHEN ODER STOSSEN)**

Taste **B** oder **X**

Weil 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

### ANGEL AUSWERFEN

Taste **B** oder **X**

Benutzen Sie Taste **B** oder **X**, um Big seine Angel ins Wasser auswerfen zu lassen.

1. Stellen Sie Big mit dem Gesicht zum Wasser auf, drücken und halten Sie Taste **B** oder **X**, um die Wurfanzeige einzuschalten, und benutzen Sie den Analog-Stick, um die Wurfanzeige über dem gewünschten Punkt zu positionieren.
2. Lassen Sie Taste **B** oder **X** los, und der Köder wird automatisch in die richtige Richtung ausgeworfen.
3. Wenn der Wurf erfolgreich war, geht der Köder unter, und das Spiel schaltet auf den Angel-Modus um.

### KÖDER-ATTACKE

Taste **B** oder **X** drücken und loslassen

Funktioniert genauso wie das Angelauswerfen: Stellen Sie sich mit dem Gesicht zum Feind, drücken und halten Sie Taste **B** oder **X**, um die Wurfanzeige zu aktivieren, und benutzen Sie den Analog-Stick, um die Wurfanzeige über dem Feind zu positionieren. Lassen Sie Taste **B** oder **X** los, um anzugreifen. Wenn ein Gegner in der Nähe ist, können Sie Big auch dazu bringen, ihn mit der Angelrute anzugreifen, indem Sie Taste **B** oder **X** drücken.

## ANGEL-MODUS

### ANGELN

Schauen Sie auf das Diagramm unten

Taste **A**

Leine schnell einholen

Taste **B** oder **X**

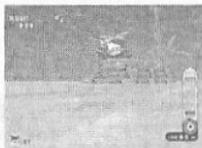
Leine langsam einholen

Analog-Stick

an der Angelrute zupfen



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



2. Benutzen 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 herangezogen haben, zieht Big ihn automatisch aus dem Wasser.

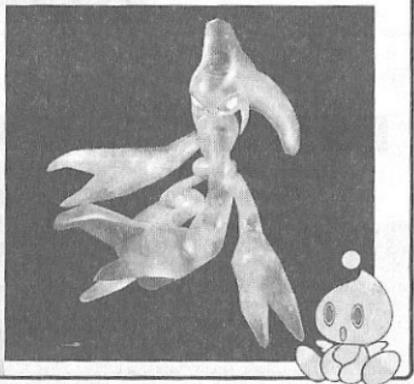
## DR. ROBOTNIK

Jawohl, wie wir alle schon befürchtet hatten, ist der verrückte Wissenschaftler wieder da – und er ist rücksichtsloser denn je! Früher konnten Sonic und seine Freunde all seine bösen Pläne vereiteln, aber sind diese Zeiten vielleicht schon vorbei?! Eine neue Schlacht hat begonnen, und diesmal hat Dr. Robotnik ("Eierkopf" für Sonic und seine Freunde) nach langem Mühen herausgefunden, wie man die gewaltigen, uralten Kräfte der sieben Chaos-Smaragde bündelt, um die Welt zu zerstören!



## CHAOS

Diese mysteriöse flüssige Lebensform, die im Meister-Smaragd gefangengehalten war, wurde von Dr. Robotnik befreit – nun muß Chaos alles Böse tun, was er verlangt. Chaos wird größer und stärker, je mehr Smaragde Dr. Robotnik ihm hinzufügt... Was wird mit der Welt passieren, wenn es Dr. Robotnik gelingt, alle sieben Chaos-Smaragde zu finden?

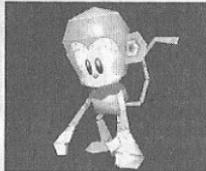


## EINFÜHRUNG DER SPIELFIGUREN

### FEINDE

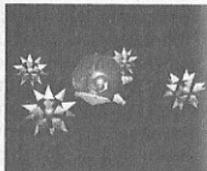
#### KIKI

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



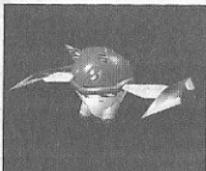
#### SPIKY SPINNER

Mit schwingenden Kugeln und Ketten bewaffnet, kann dieser freischwebende Roboter aus der Entfernung angreifen.



#### BLADED SPINNER

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



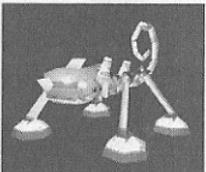
#### RHINOTANK

Dieser Hybrid-Roboter, eine Kreuzung aus Panzer und Nashorn, ist eine große und gemeine Kampfmaschine.



#### LEON

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



#### EGG KEEPER

Es ist besser, den tödlichen Griff dieses E-100-Roboters zu vermeiden – er ist mit einem speziellen Energiestrahler ausgerüstet, mit dem er seine Opfer lähmen kann.





# SONIC™ ADVENTURE

Siete esmeraldas preciosas con un misterioso e increíble poder  
Reliquias de una antigua tierra guerrera  
Un cuento 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...

Gracias por adquirir Sonic Adventure. Este juego ha sido diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast. Lee atentamente este manual de instrucciones antes de empezar a jugar a Sonic Adventure.

## ÍNDICE

FUNCIONAMIENTO DE LA CONSOLA Y DEL MANDO DE CONTROL .....	104	CRiATURAS CHAO .....	117
COMIENZO DEL JUEGO .....	106	CÓMO JUGAR A "CHAO ADVENTURE" CON LA UNIDAD V.M. ....	118
MODO AVENTURA .....	109	PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES .....	120
MODO PRUEBA .....	116		

## ADVERTENCIA

Sonic Adventure es un juego compatible con la tarjeta de memoria (unidad Visual Memory (V.M.) que se vende por separado). El número de bloques de memoria necesarios para guardar los archivos del juego depende del tipo de software y del contenido de los archivos que hay que almacenar. En este juego, se necesitan diez bloques para guardar los archivos del juego y 128 para mantener el sistema A-Life, que se usa para almacenar las criaturas Chao. Para jugar a "Chao Adventure" (mini-juego) usando la unidad V.M. se necesitan 128 bloques de memoria libre. El almacenamiento de todas las niveles de acción vacías, los acontecimientos y las batallas ganadas contra los monstruos finales se guardan de forma automática, por, no debes desconectar la consola Dreamcast, ni extraer la tarjeta de memoria o desconectar el mando de control durante la partida.

# FUNCIONAMIENTO DE LA CONSOLA Y DEL MANDO DE CONTROL

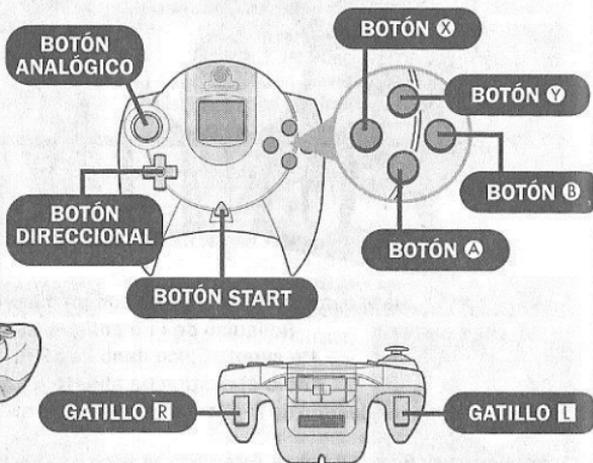
S  
O  
N  
I  
C  
104  
A  
D  
V  
E  
N  
T  
U  
R  
E

## 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 **A** de la consola Dreamcast.

▲ Para regresar a la pantalla de inicio en cualquier momento de la partida, mantén pulsados de manera simultánea los botones **A**, **B**, **X**, **Y** 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 [Seleccionar]  
Botón **A** [Nitro / Continuar hasta la siguiente pantalla]

### CANCELAR / REGRESAR A LA PANTALLA ANTERIOR

Botón **B** / Botón **X**

### ACCIONES COMUNES A TODOS LOS PERSONAJES

#### ANDAR Y CORRER

Botón analógico

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

#### SALTAR

Botón **A**

La altura del salto varía en cada personaje.

▼ Para obtener más información sobre cómo desarrollan los personajes sus acciones individuales consulta la sección de presentación de los personajes en la pág. 120.

## VISTA DE LO QUE TE RODEA

Botón D

Detén al personaje y pulsa 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 este botón para acercar o alejar la cámara. La cámara volverá a la posición normal cuando el personaje empiece a moverse.



## GIRAR LA CÁMERA

Gatillo **L** o **R**

Usa el gatillo **L** (izquierdo) o **R** (derecho) para hacer girar la cámara 360°.

**NOTA:** En algunas situaciones, como cuando tu personaje esté 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 **B**, **X**, o **Y**

Para recoger objetos, como bombas o huevos, detente delante del objeto y pulsa los botones **B**, **X** o **Y**. Las acciones que son comunes a todos los personajes (ej.: andar, correr, etc.) pueden hacerse mientras se transporta un objeto. Sin embargo, las acciones que sean exclusivas de cada personaje (ej.: giro repentino de Sonic, el vuelo de Tails, etc.) no se pueden realizar mientras se transporta un objeto.



## SACUDIR O AGITAR OBJETOS

Botones **B**, **X**, o **Y**  
y botón analógico

Utiliza esta operación para "sacudir" o "agitar" objetos que no se pueden mover o para abrazar a tu criatura Chao. Es recomendable que uses el botón **Y** cuando lles a Chao.



## LANZAR O SOLTAR OBJETOS

Botones **B**, **X**, o **Y**

Para lanzar objetos, pulsa los botones **B**, **X** o **Y** mientras el personaje se mueve. Para soltar objetos, pulsa los botones **B**, **X** o **Y** cuando el personaje esté parado.

## ADVERTENCIA

No tocar el botón analógico o los gatillos **L** / **R** cuando se conecte la consola. Dreamcast. Esto puede afectar al proceso de inicio del mando de control y dar lugar a un mal funcionamiento.

# COMIENZO DEL JUEGO

## COMIENZO DEL JUEGO

Una vez que hayas activado la consola Dreamcast y hayas introducido el CD-ROM de Sonic Adventure, aparecerá la pantalla de configuración del monitor. Selecciona e introduce la configuración Hz de tu televisor. Si no estás seguro de la configuración correcta, selecciona "TEST" (PRUEBA); si aparece una captura 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.

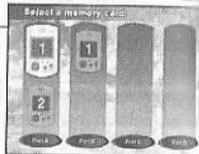


## SELECCIÓN DE LA TARJETA DE MEMORIA / SELECCIÓN DEL ARCHIVO

### SELECCIÓN DE LA TARJETA DE MEMORIA

↑ ↓ ← → +A = Intro, B o X = Cancelar

Tras comenzar 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 entre las unidades V.M. conectadas que aparecen.



### SELECCIÓN DEL ARCHIVO

↑ ↓ ← → +A = Enter, B o X = Cancel

La pantalla de selección del archivo aparece una vez que se haya elegido la tarjeta de memoria. Selecciona el archivo del juego que desees. Cuando aparezca la ventana 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 vayas a iniciar un juego por primera vez, elige un archivo vacío. Para jugar a un juego continuo, asegúrate de elegir el mismo archivo de juego para sobrescribir (almacenar) los datos del juego.

## ▼ SUPPIMIR ARCHIVOS DE JUEGO

Selecciona el archivo de juego que desees eliminar y pulsa el botón A. Usa el botón analógico o el botón D para seleccionar "Delete" (eliminar). Cuando aparezca la ventana de confirmación selecciona "OK" (aceptar) o "Cancel" (cancelar).

▲ Una vez que hayas elegido un archivo y hayas empezado a jugar, no podrás acceder a las 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 pág. 108.

**Personaje escogido la última vez que se guardó la partida**

**Personajes disponibles para jugar / almacenar**

**La siguiente fase de aventura comenzará una vez que se active el personaje**

**Ultimo nivel de acción, batalla de monstruos finales, etc. superado.**

**Tiempo total jugado**

**Número de archivo del juego**

**Número total de emblemas conseguidos**



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.

## PRUEBA (consulta la pág. 116)

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

## AVENTURA (consulta la pág. 109)

Selecciona esta opción para introducir el modo de aventura del juego. En este modo, puedes jugar como cualquiera de los seis personajes. **NOTA:** Sonic es el único personaje con el que puedes jugar cuando empiezas una partida nueva.

## OPCIONES (consulta la pág.108)

Selecciona esta opción para modificar las distintas configuraciones del juego o llevar 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.

### ▼ ADVERTENCIAS 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 llevar 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.

**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  $\uparrow\downarrow$  para seleccionar una categoría y pulsa el botón  $\triangle$ . Los contenidos de la categoría seleccionada aparecen en forma de pistas. Utiliza  $\uparrow\downarrow$  para seleccionar una pista y pulsa el botón  $\triangle$  para empezar la reproducción. Pula los botones  $\ominus$  o  $\otimes$  para detener la reproducción y regresar al menú de prueba de sonido. Para volver al menú principal elige "To Main Menu" (ir al menú principal), o pulsa los botones  $\ominus$  o  $\otimes$ . Selecciona "S.E." para repetir los efectos sonoros concretos en cualquier nivel de juego. Usa  $\leftarrow\rightarrow$  para seleccionar un objeto y  $\uparrow\downarrow$  para seleccionar números. Pula el botón  $\triangle$  para empezar la reproducción y los botones  $\ominus$  o  $\otimes$  para detenerla y volver al menú de prueba de sonido.

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

Es posible alternar el dispositivo de salida de sonido entre "Stereo" (estéreo) y "Mono". Utiliza  $\leftarrow\rightarrow$  para seleccionar y el botón  $\triangle$  para introducir un valor predeterminado.

**REGRESAR AL MENÚ PRINCIPAL**

Para regresar al menú principal selecciona "To Main Menu" (ir al menú principal) o pulsa los botones  $\ominus$  o  $\otimes$ .

$\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow+\triangle$  = Intro,  $\ominus$  o  $\otimes$  = Cancelar

**MESSAGE SETTINGS (CONFIGURACIONES DEL MENSAJE)**

Puedes alternar la configuración del mensaje entre "Voice and Text" (voz y texto) o "Voice Only" (sólo voz.). Usa  $\leftarrow\rightarrow$  para seleccionar y el botón  $\triangle$  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 archivos. Si quieres más información ve a "File Selection" (selección del archivo) en la pág. 106.

**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 e introducir la configuración del idioma que prefieras.

**TV SETTING (CONFIGURACIÓN 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.



## 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 debas 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, asimismo, localices las diferentes entradas a los desniveles de acción siempre que tu personaje esté en el campo de aventura.

Cada una de las tres zonas del campo de aventura contienen un jardín Chao; este es un lugar especial para criar criaturas Chao. Si quieres obtener más información sobre las criaturas Chao, consulta la pág. 117.



### ACONTECIMIENTOS

Cuando descubras una nueva entrada 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 estén jugando, tu personaje no podrá moverse.

### PERSONAJES

Sonic 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

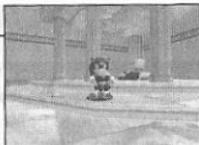
Algunas veces aparecerá un monstruo final en el campo de aventura una vez que hayas superado un nivel de acción. Es necesario que encuentres y venzas al monstruo final para poder pasar al siguiente nivel. La batalla empezará cuando aparezca en la pantalla el nombre y el indicador de vida del monstruo. 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.



## CRIATURAS 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 huevo llévalo al jardín Chao, rompe el cascarón y cría 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. Aviso a los padres: las características físicas, el comportamiento y la personalidad de tu criatura Chao estarán determinadas por la forma en que críes y cuides 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 comienzo 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. 120.



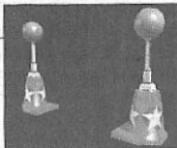
## ANILLOS Y VIDAS EXTRA

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 mínimo. Sin embargo, cuando les atacan, pierden todos los anillos de forma automática. Si cuando se les ataca no tienen ningún anillo, perderán una vida. Cuando un personaje tiene 100 anillos, recibe una vida extra. Las casillas 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 podrás usar para guardar el tiempo y la posición de tu personaje dentro del transcurso. 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 nivel de acción.



## ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

### EMBLEMS (EMBLEMAS)

Cada vez que tu personaje supere un nivel de acción recibirás un emblema de Sonic. Puedes recibir 3 emblemas de Sonic por cada nivel de acción, dado que el objetivo de cada nivel de acción está compuesto por tres niveles. También puedes encontrar emblemas de Sonic en los mini-juegos y repartirlos por el campo de aventura. El número total de emblemas que has conseguido aparece reflejado en la pantalla de selección del archivo. Para obtener más información, consulta la pág. 106.



### FIN DE LA PARTIDA Y CONTINUACIÓN

Tu personaje perderá una vida si sufre algún daño cuando no tenga ningún anillo. Los personajes también pueden perder una vida si, a pesar de llevar anillos, se salen del transcurso del nivel de acción o se caen por un precipicio en el campo de aventura. La pantalla de "Game Over" (fin de partida) aparece cuando el número de "vidas extra" de tu personaje llega a cero y tu personaje pierde su última vida. Selecciona e introduce "Continúe" (continuar) para reiniciar\* la partida desde el comienzo del mismo nivel de acción; o "Quit" (salir) para regresar a la pantalla de inicio.



\*En los niveles de acción, las batallas contra monstruos finales o los mini-juegos, tu personaje comenzará la partida desde el principio del nivel de acción.

\*En el campo de aventura, tu personaje volverá desde el lugar en el que estaba cuando se guardó la partida.

### PAUSA EN EL JUEGO

Botón Start = Pausa, **↑** **↓** = Seleccionar,  
**A** = Intro, **B** o **X** = Cancelar

Para detener el juego durante la partida, pulsa el botón Start, y aparecerá la ventana de pausa. Las opciones disponibles en la ventana de pausa varían según el tipo de nivel en el que te encuentres cuando se hizo la pausa. Para más información, consulte esta ventana y podrás ver las opciones.

#### PAUSA EN EL CAMPO DE AVENTURA

- ▼ **Continuar** = Selecciona continuar la partida.
- ▼ **Salir** = Selecciona salir de la partida y regresar a la pantalla de inicio.



#### PAUSA EN EL NIVEL DE ACCIÓN

- ▼ **Continuar** = Selecciona continuar la partida.
- ▼ **Volver a empezar** = Selecciona perder los anillos de tu personaje y volver a empezar la partida desde el lugar en el que estaba el último marcador de punto que tocó.
- ▼ **Salir** = Selecciona salir de la partida y regresar a la entrada de nivel de acción en el campo de aventura.

## OBJETOS

En Sonic Adventure se pueden conseguir dos tipos de "objetos". Hay "cajas de objetos" repartidas por los niveles de acción, y "objetos de mejora" escondidos en el campo de aventura.

### ZAPATOS DE ALTA VELOCIDAD



Estos zapatos dan a tu personaje más velocidad durante un periodo limitado.

### INVENCIBILIDAD



Con esta facultad podrás destruir a los enemigos sin sufrir ningún daño durante un periodo limitado.

### 5 ANILLOS



Añade cinco anillos a tu colección de anillos.

### 10 ANILLOS



Añade diez anillos a tu colección de anillos.

### ANILLOS AL AZAR



Añade uno, cinco, diez, quince, veinte o veinticuatro anillos a tu colección.

### ESCUDO



Protege a tu personaje del daño (sólo una vez).

### ESCUDO MAGNÉTICO



Atrae y recoge todos los anillos que haya cerca hasta que se sufra algún daño.

### VIDA EXTRA



Añade una vida extra al número total de vidas extras.

### ESFERA DE CONSEJOS



Estas esferas iluminadas dan consejos cuando se consultan.

"Los objetos de mejora" proporcionan facultades o acciones que pueden usarse durante el resto de la partida. Para más formación sobre los objetos de mejora de cada personaje, consulta la pág. 120.

### ZAPATOS DE VELOCIDAD LUZ [SONIC]



Estos zapatos especiales hacen que Sonic corra a la velocidad de la luz.

### LUZ ANTIGUA [SONIC]



Pulsa sobre este poder sagrado para que Sonic obtenga el ataque de velocidad de la luz.

### INSIGNIA DE RITMO [TAILS]



Esta reliquia de una antigua raza guerrera proporciona a Tails un ataque rápido.

### GARRAS DE PALA [KNUCKLES]



Knuckles puede desenterrar objetos cuando lleva las garras de pala adheridas a sus guantes.

### PLUMA GUERRERA [AMY]



Este antiguo amuleto guerrero proporciona a Amy el ataque del martillo giratorio.

### PROPULSOR A CHORRO [GAMMA]



Propulsor a chorro de la serie E100 que permite a Gamma flotar en el aire.

### CINTURÓN DE SEGURIDAD [BIG]



Con él, Big puede mantenerse a flote en el agua.

▲ Hay más objetos de mejora escondidos, así que ¡búscalos!

## 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 sólo algunos de ellos.

#### CAZA AÉREA (ACTO I/II)

En este mini-juego de disparos en 3D debes maniobrar el "Tornado", el avión de Tails para perseguir y combatir en el cielo contra la nave espacial enemiga "Egg Carrier" (Incubadora). Intenta destruir al enemigo antes de que el nivel de vida de Tornado llegue a cero.



PERSONAJES	Sonic, Tails
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Maniobras en el avión / Dispositivo de fijación de objetivo = Botón analógico Pistolas rápidas = Pulsa los botones <b>A</b> , <b>B</b> o <b>X</b> . Fijación de misil = mantén pulsados los botones <b>A</b> , <b>B</b> o <b>X</b> mientras diriges los misiles a su objetivo. Misil autodirigible = Suelta los botones <b>A</b> , <b>B</b> o <b>X</b> después de haber fijado el objetivo.

#### MONTAÑA DE ARENA

Carrera a través de ruinas 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 **A** para saltar en las rampas.



PERSONAJES	Sonic, Tails
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Maniobras en la lancha de arena = Botón analógico Saltar = Pulsa el botón <b>A</b>

## 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 bonificaciones por golpear a los muñecos de Super Sonic; pero cuidado con los muñecos de Dr. Robotnik, si los golpeas perderás puntos. Supera el marcado actual y la victoria será tuya.

PERSONAJES	Amy
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Maniobras de Amy = Botón analógico. Golpear = Pulsa los botones <b>B</b> o <b>X</b> .

## CIRCUITO PARPADEANTE

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

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

PERSONAJES	Todos los personajes.
INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO	Acelerado = Botón <b>A</b> Freno (inversa) = Botones <b>B</b> o <b>X</b> . Patinar = Botón analógico y gatillos <b>L</b> / <b>R</b> .



## CARRERAS CHAO

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

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



# TRIAL MODE (MODO DE PRUEBA)

## TRIAL MODE (MODO DE PRUEBA)

↑↓←→+A = Intro, B o X = 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 uno para entrar en la pantalla de selección del personaje.



## NIVEL DE ACCIÓN

↑↓←→+A = Intro, B o X = Cancelar

Selecciona "Action Stage" (fase de acción) para mostrar la pantalla de selección del personaje y selecciona a un. Aquí aparecerán todos los niveles de acción que ya han sido superados por el personaje elegido. Selecciona nivel de acción que desees jugar.



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

## MINI-JUEGO

↑↓←→+A = Intro, B o X = 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 desees jugar.

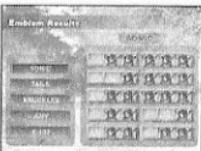
Cuando aparezca la pantalla de confirmación del personaje y mini-juego selecciona "OK" (aceptar) o "Cancel" (cancelar).



## RESULTADOS DE LOS EMBLEMAS

↑↓←→+A = Intro, B o X = 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. Pulsa el botón B para volver al menú de modo prueba.

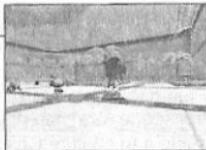


# CRIATURAS CHAO

## CRIAR CRIATURAS CHAO EN LOS JARDINES CHAO

Una característica de Sonic Adventure es el sistema "A-Life" (Vida-A), instalado en zonas protegidas llamadas "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 tus criaturas Chao estarán determinados por la forma en que desempeñes tus responsabilidades paternas.

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



## CÓMO CRIAR CRIATURAS CHAO

Las criaturas Chao se encuentran en huevos, repartidos por los jardines Chao y el campo de aventura. El ciclo de la vida de las criaturas Chao pasa por tres fases: Egg (Huevo) ➔ Infancy (Infancia) ➔ Maturity (Madurez). Para aumentar sus rasgos físicos y cualidades, las criaturas Chao pueden absorber las características de los animales pequeños rescatados de los niveles de acción. Para esto, pulsa el botón **V** para recoger los animales pequeños que haya en frente de tu criatura Chao. A medida que se produce la absorción, tu criatura Chao irá transformándose. Las criaturas Chao



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

también sufrirán cambios físicos y en su comportamiento dependiendo de la comida que les des y la forma que tengas de tratarlos. Cuando las criaturas Chao han madurado pueden unirse con otra criatura Chao madura. Este proceso de unión dará lugar a un nuevo huevo que podrás empollar y criar. Así es la vida de las criaturas Chao.

## CARRERAS DE LAS CRIATURAS CHAO EN EL ESTADIO CHAO

Compite con tu criatura Chao contra otras siete criaturas Chao en el estadio de carreras Chao. Selecciona el nivel y el estilo. No olvides animar a tu criatura Chao hasta que obtenga la victoria.



## PARTICIPAR EN LAS CARRERAS CHAO

Ponte sobre "Entry" (entrada) en la recepción del estadio Chao. Cuando aparezca el menú de carreras, elige los objetos necesarios y comienza la carrera.

### Selección del modo carrera

- Chao Race (carrera Chao) (Jewel) (Joya): el ganador de esta pista avanzada se llevará una joya. (Sólo una entrada).

- Chao Race (Carrera Chao) (Beginner) (Principiante): pista para principiantes. (Sólo una entrada)

- Multi-entry (Multientrada): en este modo un grupo de criaturas Chao compete unas contra otras.

**Racecourse Selection (selección de la carrera)** = elige una pista entre las opciones disponibles.

**Chao Selection (selección de criaturas Chao)** = selecciona la posición de tu criatura Chao entre las opciones disponibles.



# CÓMO JUGAR A "CHAO ADVENTURE" CON LA UNIDAD V.M.

## DAR UN PASEO A LA CRIATURA CHAO

Transfiere tu criatura Chao a una unidad V.M. para introducirla en una aventura. Para hacer esto, utiliza un personaje para llevar a tu criatura Chao a la "máquina transportadora" que hay en el jardín Chao. Ponte sobre el botón rojo y deja en el suelo a tu criatura Chao. Selecciona una unidad V.M. y pulsa el botón **A**. La criatura Chao será transportada de forma automática a la V.M. Cuando varias unidades V.M. están conectadas, tendrás que seleccionar cuál de ellas sostendrá a tu criatura Chao. Una unidad V.M. 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 **V** al recoger a las criaturas.

## JUGAR A "CHAO ADVENTURE"

"Chao Adventure" es un mini-juego independiente al que puedes jugar empleando tu unidad V.M. Después de haber transportado a tu criatura Chao a la unidad V.M., saca la unidad V.M. del mando de control para empezar la partida.

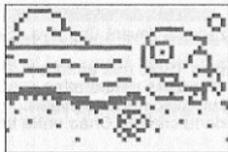
### CÓMO JUGAR

↑↓ y **A** : seleccionar  
**B** : regresa a la pantalla anterior

Selecciona el modo de juego y pulsa al mismo tiempo los botones **A** y **B** para empezar la partida cuando aparezca la pantalla de inicio. Para salir del juego, pulsa el botón Sleep dormir para apagar la unidad V.M.

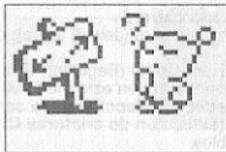
#### ▼ Ayudar a otra criatura Chao

Tu criatura Chao puede sufrir accidentes, como por ejemplo tropezar o caerse durante una aventura. Cuando esto ocurra, puedes ayudarlo pulsando el botón **A**.



#### ▼ Guiar el camino

Cuando tu criatura Chao llegue a un cruce de caminos, hay que tomar una decisión. ¿Quién está aquí al mando?



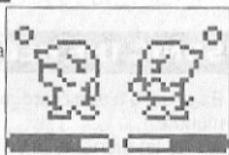
## JUGAR A "CHAO ADVENTURE"

### ▼ Flying Fists Battle (lucha a puñetazos)

Cuando tu criatura Chao se encuentre con un "Chao matón" tiene que luchar contra él. Para golpear, pulsa el botón **A** para parar la ruleta de la barra blanca. Cada puñetazo que reciba el matón disminuirá sus puntos de golpe y cuando lleguen a cero habrás ganado.

Si tu criatura Chao sufre muchos accidentes o pierde las batallas, terminará la aventura; así que ¡haz lo posible por ayudar a tu criatura Chao!

Ten en cuenta 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  
● : regresa a la pantalla anterior

Pulsa el botón **A** en cualquier momento de la aventura para mostrar la pantalla de menú. Estos son los objetos disponibles para la selección:

▲ **STATUS (ESTADO):** comprueba el estado de la criatura Chao.

▲ **ITEMS (OBJETOS):** comprueba tus provisiones o da de comer a tu criatura Chao.

▲ **GAME (JUEGO):** supera el juego en tres intentos para ganar un premio.

▲ **MATING (UNIR):** te conecta a otra unidad V.M. para establecer una cita Chao.

▲ **BATTLE (LUCHAR):** te conecta a otra unidad V.M. para establecer 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, intercambio de datos o editar datos personales.

▲ **NAME (NOMBRE):** Introduce / edita el nombre de tu criatura Chao.

## DEVOLUCIÓN DE TU CRIATURA CHAO AL JARDÍN CHAO

Después de que conectes la unidad V.M. al mando de control, transporta un personaje al jardín Chao y colócate sobre el botón rojo de la máquina transportada. Selecciona la criatura Chao para egresar al jardín y pulsa el botón **A**. Tu criatura Chao se asomará por la máquina. Cógela y dale un abrazo. Cuando le das muestras de cariño, Chao está alegre. **ADVERTENCIA:** sincroniza la unidad V.M. con el archivo 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!



U  
R  
E  
T  
N  
E  
V  
A  
D  
119  
C  
N  
O  
S

# PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

## SONIC THE HEDGEHOG

Es el erizo hipersónico 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 estupendo que no duda en ayudar a todo aquél que tenga problemas.

La aventura de Sonic comienza justo cuando regresa a casa de un largo viaje...

### OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

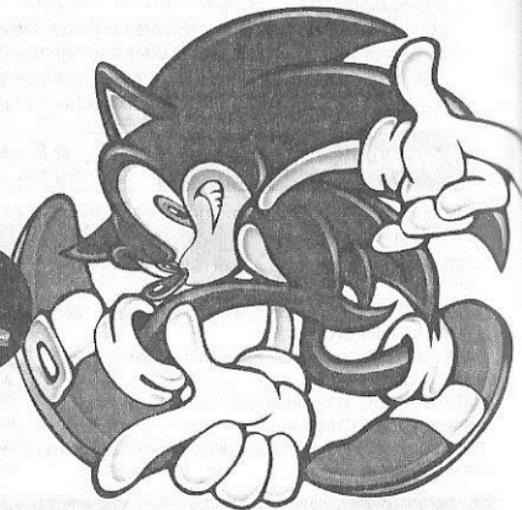
Destruye la cápsula para rescatar a los animales atrapados en su interior

▼ Salta sobre el látigo que hay sobre la cápsula situada al final de la pista para liberar a los animales; así superarás el nivel.

**NOTA:** en algunos escenarios, puede que el objetivo sea un objeto en lugar de una cápsula.

### CONSEJOS

En cada nivel hay atajos. Explora con atención las diferentes rutas a lo largo del camino.



### PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN



- 1 Tiempo transcurrido
- 2 Número de anillos conseguidos
- 3 Vidas restantes
- 4 Animales rescatados

## 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 **A**

Ilutúa a Sonic cerca del enemigo y salta de modo que cuando llega al suelo detiene al enemigo con un fuerte ataque giratorio.

### HOMING ATTACK (ATAQUE AUTODIRIGIBLE)

Botón **A** en salto medio

Usa este ataque para acercarse a Sonic de forma automática y detener a los enemigos que haya próximos. Si no hay enemigos cerca, usa este movimiento para que Sonic haga un "salto repentino".

### SPIN DASH (GIRO VELOZ)

Botón **B** o **X**

Tanto si está inmóvil como en movimiento, mantén pulsados los botones **B** o **X** para que Sonic empiece a girar. Cuando sueltes el botón, dejará de girar de forma repentina. Usa el botón analógico para dirigir y apuntar.

## CÓMO AFECTAN A SONIC LOS OBJETOS DE MEJORA

### HOLD (MANTENIR)

Mantén pulsado el botón **B** o **X**

Después de conseguir los zapatos de velocidad de la luz, el giro de Sonic está más desarrollado. Ahora, cuando mantengas pulsados los botones **B** o **X** aparecerán lucecitas azules y envolverán a Sonic hasta que resplandezca con una luz de neón azul clara. En este estado especial, Sonic es capaz de hacer lo siguiente:

#### ATAQUE DE VELOCIDAD DE LA LUZ

Suelta el botón **B** o **X**

Busca y encuentra la "luz antigua" para que Sonic pueda destruir a todos los enemigos que haya cerca con este poderosísimo ataque autodirigible.

#### VELOCIDAD DE LA LUZ REPENTINA

Suelta el botón **B** o **X**

Puedes usar esta acción cuando no haya enemigos cerca; con ella Sonic podrá avanzar a través de un camino de anillos suspendidos en el aire.

ZAPATOS DE VELOCIDAD DE LA LUZ



LUZ ANTIGUA



SONIC THE HEDGEHOG ADVANCED TUTORIAL

## PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

### MILES "TAILS" PROWER

Este dulce orro mecánico posee la gran habilidad de volar muy alto gracias a sus dos colas especiales.

Es amigo de Sonic desde hace mucho tiempo, le ayudaba en su tienda cuando Sonic estaba de viaje. La aventura de Tails empieza cuando estaba volando con el avión que él mismo había inventado, y empieza a tener problemas con el motor...

#### OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Encontrar y destruir la cápsula que está delante de Sonic.

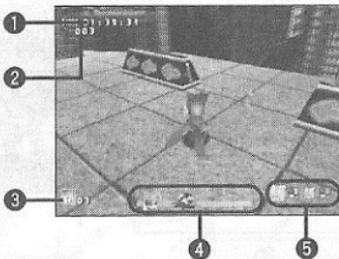
▼ Algunas veces el objetivo será un objeto en lugar de una cápsula.

#### CONSEJOS

El objetivo más importante consiste en vencer a Sonic; así que saca el máximo partido al único "propulsor" que le queda a Tails para encontrar las colas que le harán alcanzar la cápsula 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 Animales rescatados

## 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 **A** en el salto medio

Tails puede volar cuando pulses el botón **A** mientras salta. Pero, ten cuidado; si intentas volar durante mucho tiempo, Tails se cansará y caerá al suelo.

▼ Maniobras del vuelo de propulsor

Mantén pulsado el botón <b>A</b>	Aumenta la altitud
Botón <b>B</b> o <b>X</b>	Descenso repentino de la altitud (Ninguna otra cosa provoca un efecto similar)

### ATAQUE DE TAILS

Botón **B** o **X**

Pulsa los botones **B** o **X** mientras esté 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

INSIGNIA  
DEL RITMO

### ATAQUE RÁPIDO DE TAILS

Mantén pulsado el botón **B** o **X**

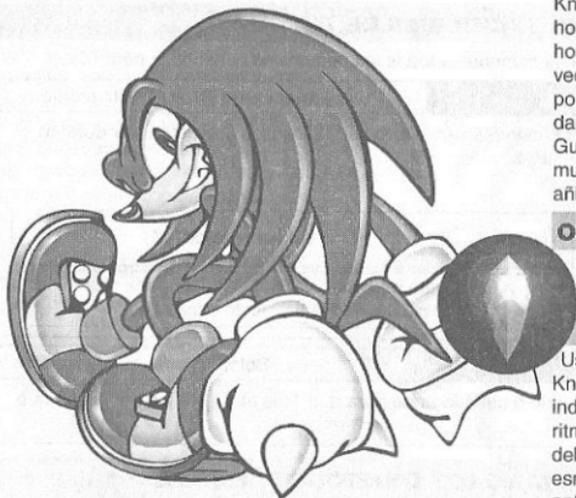
Busca y consigue la "insignia del ritmo" para poder disponer de este poderoso ataque continuo.



S O N I C 123 A D V E N T U R E

## PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

### KNUCKLES THE ECHIDNA



Knuckles es un salvaje y poderoso oso hormiguero espinoso. A pesar de tener una honesta y fuerte personalidad, algunas veces es demasiado estricto. Con sus poderosos 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...

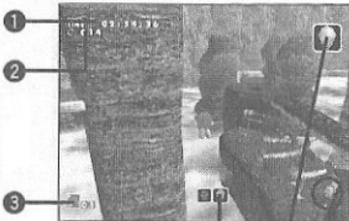
#### OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Conseguir tres fragmentos de la Gran esmeralda.

#### CONSEJOS

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 esmeralda están visibles, algunas veces están enterrados o escondidos dentro de los enemigos para asegurarse de que se acercan 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 esmeralda.
- 5 Número de fragmentos de esmeralda conseguidos – Los muestra cada vez que se consigue un fragmento.
- 6 Animales rescatados

## ACCIONES EXCLUSIVAS DE KNUCKLES

▼ Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104.

### SALTO DESLIZANTE

Mantén pulsado el botón **A** en 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 le golpeas con cualquier otra parte del cuerpo, Knuckles sufrirá daño.) Suelta el botón **A** para detener a Knuckles. (Es posible repetir el deslizamiento manteniendo pulsado el botón **A**)

### ESCALAR

Agarra la pared en el salto medio

Knuckles empezará a escalar de forma automática cada vez que llegue a una pared durante el salto deslizante. Para hacer esto, haz el salto deslizante y dirígele hasta el muro que desees que escale. Cuando se haya agarrado al muro usa el botón analógico para que escale y pulsa el botón **A** para saltar.

### ATAQUE DE PUÑETAZOS

Botón **B** o **X**

Pulsa los botones **B** o **X** para dar un puñetazo. Da dos puñetazos rápidamente para que Knuckles dé el puñetazo más fuerte, llamado el puñetazo repentino.

## CÓMO AFECTAN A KNUCKLES LOS OBJETOS DE MEJORA

### GARRAS DE PALA

### CAVAR

Pulsa el botón **B** o **X** y el botón **A** de forma simultánea

Sitúa a Knuckles en algún lugar con hierba o tierra, pulsa los botones **B** o **X** y el botón **A** al mismo tiempo. Así cavará y sacará a la superficie objetos enterrados.



## PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

## AMY ROSE



Siempre alegre y cariñosa, 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 exalta cuando un día sus vidas vuelven a cruzarse por la aparición de una nave espacial enorme...

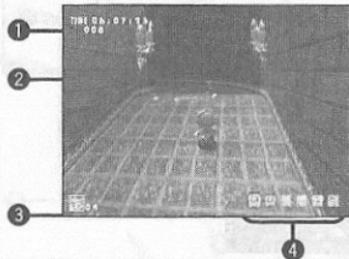
## OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

Sácala del globo evitando ser capturado por el demoníaco robot ZERO.

## CONSEJOS

Es muy importante que Amy y su pájaro acompañante escapen juntos. Si es necesario busca barriles u otros refugios para esconderte. ZERO 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 Vidas restantes
- 4 Animales rescatados

## ACCIONES EXCLUSIVAS DE AMY

▼ Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104.

### HAMMER ATTACK (ATAQUE DE MARTILLO)

Botón **B** o **X**

Pulsa los botones **B** o **X** mientras Amy ande o esté parada para que ataque y destruya a los enemigos con su Piko Piko Hammer. A pesar de que Amy puede atacar y detener temporalmente a ZERO no lo puede destruir. Además sólo puede ser detenido un número limitado de veces.

### HAMMER JUMP (SALTO DE MARTILLO)

Pulsa el botón **B** o **X** al mismo tiempo que corres.

Pulsa los botones **B** o **X** mientras que Amy corre para que balancee su martillo, golpee en la tierra y se catapulte muy alto. Ten en cuenta que tiene que ir corriendo para poder realizar el salto, así que espera a que el martillo aparezca antes de pulsar los botones **B** o **X**. Este salto especial permite alcanzar alturas mayores que con el salto normal.

### JUMP ATTACK (ATAQUE DE SALTO)

Pulsa el botón **B** o **X** en el salto medio

Pulsa los botones **B** o **X** en salto medio para que balancee el martillo y ataque al enemigo en el aire.

## CÓMO AFECTAN A AMY LOS OBJETOS DE MEJORA

### PLUMA GUERRERA



### ATAQUE DEL MARTILLO GIRATORIO

Botón **B** o **X** y botón analógico

Mantén pulsados los botones **B** o **X** mientras gires 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 **B** o **X**. Ten cuidado, porque si Amy gira en un mismo sitio durante mucho tiempo se mareará durante unos instantes y no podrá andar recto.



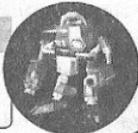
## PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

### E-102 GAMMA

Ha sido creado por el malévolo Dr. Robotnik, E-102 Gamma es un robot artillero de la serie E-100. Poco después de que naciera, Gamma tuvo que pasar una prueba que le permitía unirse a una unidad de elite de robots. Su destino cambia por completo cuando conoce a una rana con una cola un tanto inusual...

#### OBJETIVO DEL NIVEL DE ACCIÓN

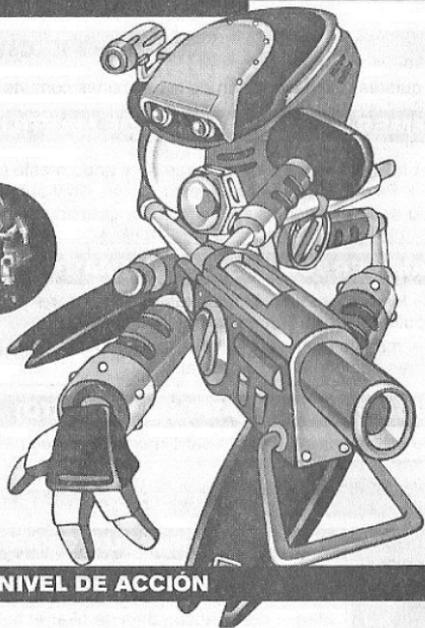
Buscar y destruir el objetivo situado al final de cada transcurso en el tiempo asignado.



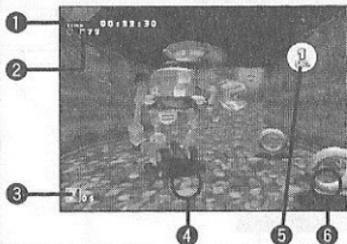
▼ Asegúrate de destruir a suficientes enemigos durante el transcurso para ahorrar suficiente tiempo como para destruir el objetivo final.

#### CONSEJOS

Puedes incrementar el tiempo asignado destruyendo enemigos; sin embargo, matar 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 Animales rescatados

## ACCIONES EXCLUSIVAS DE GAMMA

▼ Si quieres una descripción de las acciones comunes a todos los personajes consulta la pág. 104.

### PISTOLA LÁSER

Botón **B** o **X**

Mantén pulsados los botones **B** o **X** 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. Observa que tanto el indicador del objetivo como el rayo desaparecerán después de unos segundos.

### LANZAMIENTO DEL MISIL

Suelta el botón **B** o **X** después de "apuntar"

Después de fijar el objetivo con la pistola láser, suelta los botones **B** o **X** para lanzar los misiles auto-dirigibles. Observa que Gamma se puede mover cuando esté fijando el objetivo o se lance los misiles.

### MODO GIRATORIO

Botón analógico

Gamma se transforma de forma automática en una rueda cuando alcanza la máxima velocidad. Pulsa el botón **A** para poner a Gamma en su posición vertical original.

## CÓMO AFECTAN A GAMMA LOS OBJETOS DE MEJORA

### JET BOOSTER

#### HOVERING (SUSPENSIÓN EN EL AIRE)

Botón **A**

Mantén pulsado el botón **A** en el salto medio 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 parar la caída y hacer que siga flotando volviendo a pulsar el botón **A**.



## 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 lleva 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

CINTURÓN DE SEGURIDAD

FLOATING (ESTAR A FLOTE)

Automático

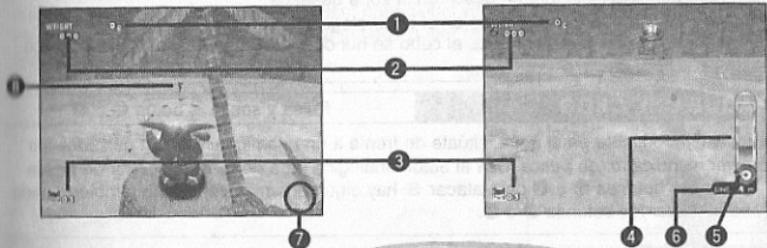


Una vez que Big tenga el cinturón de seguridad, flotará de forma automática en el agua. Usa el botón analógico para mover a Big o para que se lance al agua. Pulsa el botón ▲ para sumergir a Big bajo el agua y usa el botón analógico para que ande por el lecho. Cuando sueltes el botón ▲ Big subirá a la superficie.

## PANTALLA DEL NIVEL DE ACCIÓN

Modo normal (antes de lanzar el anzuelo) Ver

Modo pesca (después de lanzar) Ver



- 1 Peso en gramos de toda la pesca
- 2 Número de anillos conseguidos
- 3 Vidas restantes
- 4 Nivel de la línea de tensión
- 5 Posición del carrete
- 6 Longitud del sedal
- 7 Animales 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

Dado 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

#### LANZARSE AL AGUA

Botón **B** o **X**

Usa los botones **B** o **X** para que Big se meta en el agua.

1. Sitúa a Big delante del agua, mantén pulsados los botones **B** o **X** para ver el indicador de pesca y usa el botón analógico para poner el indicador de pesca en la zona deseada.
2. Suelta los botones **B** o **X** para introducir el cebo en el lugar elegido.
3. Si la introducción se ha hecho de forma correcta, el cebo se hundirá y el juego pasará a modo pesca.

#### ATAQUE DEL CEBO

Pulsa y suelta el botón **B** o **X**

Usando la misma acción, introdúctete en el agua, sitúate de frente a un enemigo y mantén pulsados los botones **B** o **X** para ver el indicador de pesca. Usa el botón analógico para poner el indicador de pesca sobre el enemigo. Suelta los botones **B** o **X** para atacar. Si hay algún enemigo cerca, Big también puede atacarlos con la caña al pulsar los botones **B** o **X**.

### FISHING MODE (MODO DE PESCA)

#### PESCA

Ver el siguiente diagrama.

Botón **A**

Recoger el carrete deprisa

Botón analógico

Tirar de la caña

Botón **B** o **X**

Recoger el carrete lentamente



1. Cuando el cebo esté bajo el agua, muévelo para atraer al pez (rana). Si el pez (rana) muerde el anzuelo, pulsa el botón analógico para atraparlo.



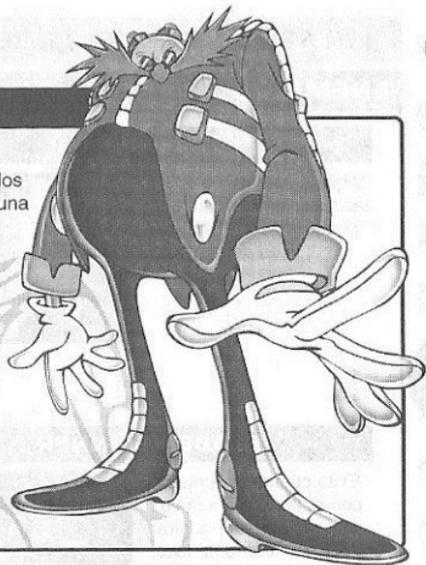
2. Usa el botón analógico para mover la caña y recogerla con cuidado para que el pez (rana) no escape.



3. Una vez que hayas atrapado al pez, Big lo sacará del agua.

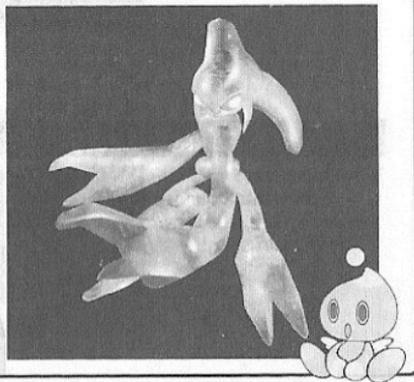
## DR. ROBOTNIK

Si, el temido científico chiflado se ha vuelto más cruel que nunca. En el pasado, Sonic y sus amigos lograron destruir todos sus planes pero, ¿han vuelto aquellos días? Ha comenzado una nueva batalla, el Dr. Robotnik ("Eggman" para Sonic y sus amigos) va a destruir el mundo con el antiguo poder de las 7 esmeraldas Chao.



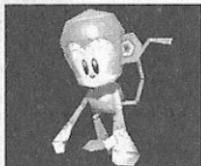
## CHAOS

Esta misteriosa forma de vida atrapada 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 ocurrirá al mundo si el Dr. Robotnik logra meter todas las esmeraldas Chao...?

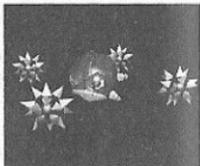


**PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES****ENEMIGOS****KIKI**

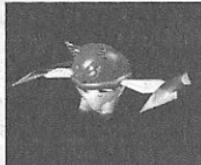
Vigila a este mono-robot lanzador de bombas que puede atacarte con dos tipos de bombas.

**SPIKY SPINNER**

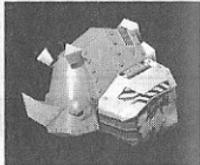
Está armado con bolas giratorias y cadenas. Este robot que flota a sus anchas puede atacar desde lejos.

**BLADED SPINNER**

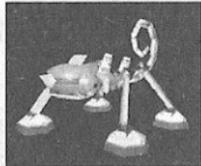
Evita cualquier contacto con este robot cada vez que empiece a girar como un loco.

**RHINOTANK**

Este robot híbrido, es una mezcla de tanque y rinoceronte. Es una de las principales máquinas de ataque.

**LEON**

Este robot con forma de camaleón puede desaparecer y reaparecer sin que te des cuenta. ¡Presta atención!

**EGG KEEPER**

Está armado con un rayo especial que puede paralizar a su víctima. Evita a toda costa la muerte de este robot de la serie E-100.



**SONIC ADVENTURE Credits****Sonic Team >**

Producer Yuji Naka  
 Director Takashi Iizuka  
 Art director Kazuyuki Hoshino  
 Main programmer Tetsu Katano  
 Sound director Jun Senoue  
 Character designer Yuji Uekawa  
 Scenario writer Akinori Nishiyama  
 CG movie producer Naoto Ohshima  
 CG movie director Manabu Kusunoki

**Testers****Script Editors**

and All Sonic Team staff  
 Assistant Lead Testers  
 Amy Albertson  
 Dennis Lee  
 Jeff Junio  
 Arnold Feener  
 Dave Wood  
 Karen Brown  
 Jeremy Cain  
 Mark McCunney  
 Howard Gipson  
 Mike Dobbins  
 Polly Escalona  
 Dave Paniagua  
 Todd Slepian  
 Jason Kuo  
 Fernando Valderrama  
 Amy Albertson

Josh Mandel

**< Manual Production Staff >**

**<SEGA OF JAPAN>**  
 Writer/Editor/Translator  
 Monika Hudgins  
 Writer Chieko Nakamura  
 DTP Operator Makoto Nishino  
 Designer Yoichi Takahashi  
 Supervisor Kaoru Ichigozaki  
  
**< SEGA EUROPE >**  
 Producer David Nulty  
 Executive Producer Kats Sato

Test Manager

Jason Cumberbatch  
 Language Testers  
 Roberto Parraga  
 Dave Thompson  
 Michael Lawsiiphath  
 Gameplay Testers  
 Daimion Pinnock  
 Steve Curd  
 Marlon Grant  
 Michael Lawsiiphath  
 Roberto Parraga  
 Dave Thompson  
 Localisation/Design Co-ordinator  
 Sarah Ward  
 Packaging/Design  
 Paul Jerem  
 Ross McLeish  
 Creative Services Manager  
 Tony Hinchliffe

**Hints and Tips Telephone Lines****UK - 09067 53 22 22**

calls cost 75p per minute at all times. please ask bill bayers permission before calling

**FRANCE - 0892 68 08 55**

cout de a`ppeel 2.23 Fr/min TTC-edite par connection

**GERMANY - 0190 78 00 09**

3 sek/12pf Legion

**SPAIN - 902 492 492**

se aplica tarifa de llamda local

**JV-Lite™****NetFront™**

Easy Communication Everywhere

**ACCESS™**

with

Java™ Virtual Machine Compiler Module

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adopted for the Internet function of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. in Japan. Java and all Java-based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems, Ltd. This software is based in part on the work of the independent JPEG Group.



# Dreamcast.

©SEGA Enterprises, Ltd., 1998.

SONIC ADVENTURE is either a registered trademark or trademark of Sega Enterprises Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

810-0008-53