



SONIC FORCES™

STEROWANIE

MAPA ŚWIATA

WISPONY

AVATARY

FABUŁA

Próbując po raz kolejny zdobyć władzę nad światem, dr Eggman rozpoczął wielką ofensywę na centrum miasta. To trudny czas dla ocalałych, stracili wszelką nadzieję!

Wtem, jakby znikąd pojawił się najszybszy, naddźwiękowy jeź świata – Sonic, który szybko rozprawił się z otaczającymi go siłami. Ale dr Eggman ma w zanadru niespodziankę.

Sonic musiał zmierzyć się z oddziałem o wiele twardszych przeciwników. Jeden z nich władał tajemniczą mocą, która okazała się zbyt potężna dla naszego bohatera. Sonic został pokonany i pojmany. Nie wiadomo, gdzie się w tej chwili znajduje.

Gdy już nikt nie mógł go powstrzymać, dr Eggman w kilka miesięcy podbił cały świat, poza jego niewielką częścią.



Mimo nieobecności Sonica, ocaleni nie mieli zamiaru się poddać! Utworzono słaby ruch oporu, na czele którego stanął Knuckles. Wraz z nowym rekrutem są gotowi zrobić, co trzeba.

Los świata spoczywa w twoich rękach!

POSTACIE

Najszybszy, naddźwiękowy jeź świata, który kocha wolność i nienawidzi niesprawiedliwości. Gdy starał się pokrzyżować kolejny niecny plan dr. Eggmana, został zaatakowany i porwany przez nieznanego sprawcę.



Stworzona przez ciebie postać. Udało ci się przetrwać atak armii robotów dr. Eggmana, teraz należysz do ruchu oporu, a twoim zadaniem będzie wykonanie wielu niebezpiecznych zadań. Odnajdź Sonica, połączcie siły i pomóżcie uratować świat!



JEŻ SONIC

AVATAR

Dr EGGMAN

Chciwy i samolubny geniusz zła o ilorazie inteligencji wynoszącym 300. Dzięki armii potężnie uzbrojonych robotów, kilku znajomym twarzom i temu, co czule nazywa niepokonanym narzędziem zniszczenia, chce raz na zawsze pokonać Sonica i spełnić swoje marzenie o stworzeniu światowego Imperium Eggmana!



INFINITE

RUCH OPORU

Baza operacyjna sojuszników Sonica w walce z siłami Eggmana. Ruch oporu działa we wszystkich regionach, a jego dowódcą jest Knuckles.



TAILS

KNUCKLES

ARMIA EGGMANA

Dr Eggman zatrudnił wielu potężnych złoczyńców, którzy mają pomóc mu w realizacji jego podłego planu. Każdy z nich ma powody, żeby walczyć z naszym bohaterem...



METAL SONIC

ZAVOK

SHADOW

CHAOS

STEROWANIE

Kontroler

MENU / MAPA ŚWIATA



Klawiatura

KLAWISZ	STEROWANIE MENU
↑	W górę
↓	W dół
→	W prawo
←	W lewo
Enter	Wybierz / Zatwierdź
Esc / Backspace	Wstecz
X	Przywróć domyślne
Tab	Przełączaj: Menu / Rankingi



Siły dr. Eggmana są już w każdym zakątku świata.

Czas ruszyć do walki przeciwko nim!

Knuckles

WYJĄTKOWE AKCJE POSTACI

Możesz sterować Klasycznym Sonikiem, Sonikiem, avatarem i Tag (Sonic i avatar działający razem).

			
KLASYCZNY SONIC	SONIC	AVATAR	TAG



SONIC KLASYCZNY - PODSTAWOWE RUCHY

Ruch

Wybierz kierunek, w którym chcesz iść, i przytrzymaj, żeby biec. Wybierz do tyłu, aby zahamować.

Kontroler: Przyciski kierunku / Lewy drążek
Klawiatura: D / A



Kucnięcie

Naciśnij przycisk B (lewy Ctrl / S), żeby kucnąć. Możesz też nacisnąć ↓.

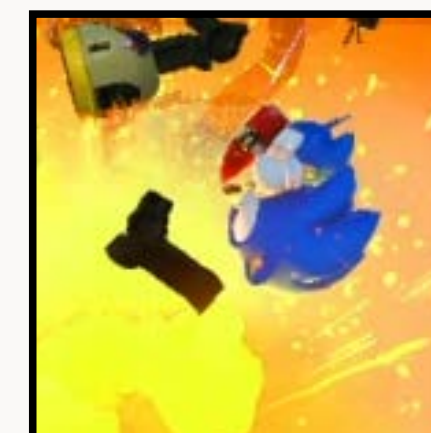
Kontroler: przycisk B
Klawiatura: Lewy Ctrl / S



Skok obrotowy

Naciśnij przycisk A (spacja), żeby wykonać skok obrotowy, który może posłużyć do zaatakowania wroga.

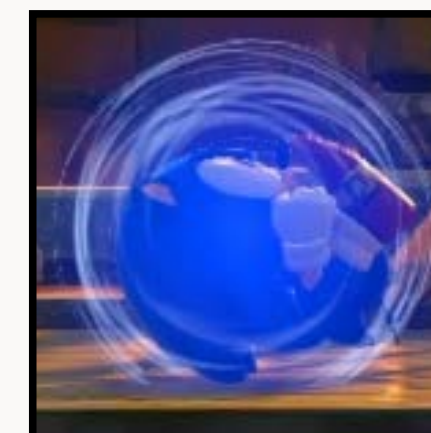
Kontroler: przycisk A
Klawiatura: spacja



Sprint obrotowy

Naciśnij ↓, po czym wielokrotnie naciskaj przycisk A (spacja), by się rozpędzić. Następnie puść przycisk lub klawisz, by rozpocząć sprint obrotowy.

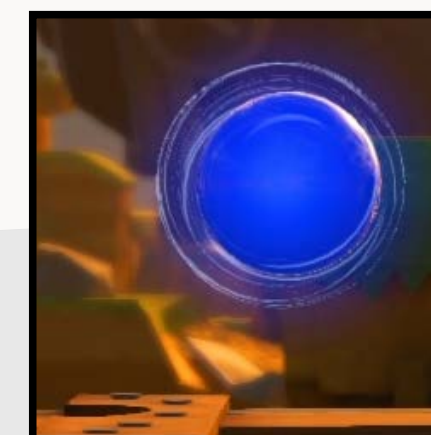
Kucnięcie + wielokrotne wciśnięcie przycisku A (klawisz skoku obrotowego)



Sprint z powietrza

Naciśnij przycisk A (spacja), będąc w powietrzu, żeby zaraz po wylądowaniu przejść do sprintu obrotowego.

Przycisk A (klawisz skoku obrotowego) w powietrzu





PODSTAWOWE AKCJE SONIKA

Kontroler: Przyciski kierunku / Lewy drążek
Ruch Klawiatura: D / A

Wybierz kierunek, w którym chcesz iść, i przytrzymaj, żeby biec. Wybierz do tyłu, aby zahamować.

Kontroler: przycisk A
Skok obrotowy Klawiatura: spacja

Naciśnij przycisk A (spacja), żeby wykonać skok obrotowy, który może posłużyć do zaatakowania wroga.

Kontroler: przycisk B
Kucnięcie / Ślizg Klawiatura: lewy Ctrl

Stojąc, naciśnij przycisk B (lewy Ctrl), żeby kucnąć. Wciskając i przytrzymując ten sam przycisk podczas biegu, wykonasz ślizg.

Przycisk A (klawisz skoku) w powietrzu
Podwójny skok

W trakcie skoku naciśnij ponownie przycisk A (spacja), żeby wykonać podwójny skok, który pozwoli ci dostać się do wyżej położonych miejsc albo ominąć przeszkody naziemne.



Przycisk A (klawisz skoku) w powietrzu
Atak naprowadzający

W czasie skoku automatycznie namierzysz pobliskich wrogów i urządzenia. Potem naciśnij przycisk A (spacja), żeby wykonać atak naprowadzający.



Przycisk B (klawisz kucnięcia) w powietrzu
Tupnięcie

Naciśnij przycisk B (lewy Ctrl) w powietrzu, żeby zaatakować prosto w dół. Wszyscy wrogowie albo obiekty pod tobą, które można zniszczyć, zostaną rozdeptane!



Kontroler: przycisk X
Pęd Klawiatura: Shift

Kiedy licznik jest choćby częściowo wypełniony, wciśnij przycisk X (Shift), żeby gwałtownie przyspieszyć. Przebijesz się bezpiecznie przez wszystkich wrogów i przeszkody na twojej drodze.



Przycisk X (klawisz pędu) w powietrzu
Pęd powietrzny

Naciśnij przycisk X (Shift) w powietrzu, gdy licznik jest choćby częściowo naładowany, żeby rozpędzić się w locie.



Kontroler: LB / RB
Gwiazda / Przeskok na szynę Klawiatura: Q / E

Stojąc, możesz wykonać gwiazdę. Podczas poruszania się po szynie możesz przeskoczyć na równoległą szynę, a w czasie biegu możesz wykonać krok w lewo lub prawo.





PODSTAWOWE AKCJE AVATARA

Kontroler: Przyciski kierunku / Lewy drążek
Ruch Klawiatura: D / A

Wybierz kierunek, w którym chcesz iść, i przytrzymaj, żeby biec. Wybierz do tyłu, aby zahamować.

Kontroler: przycisk A
Skok Klawiatura: spacja

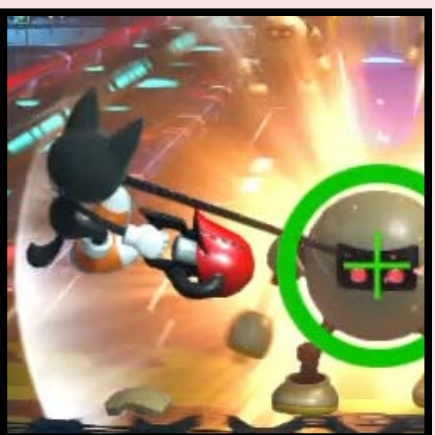
Naciśnij przycisk A (spacja), żeby skoczyć. Dla avatarów takich jak „Ptak” naciśnij ponownie przycisk A (spacja), gdy jesteś w powietrzu, żeby wykonać podwójny skok.

Kontroler: przycisk B
Kucnięcie / Ślizg Klawiatura: lewy Ctrl

Stojąc, naciśnij przycisk B (lewy Ctrl), żeby kucnąć. Wciskając i przytrzymując ten sam przycisk podczas biegu, wykonasz ślizg.

Przycisk A (klawisz skoku) w powietrzu
Atak Porażenie

Naciśnij przycisk A (spacja) w czasie skoku, żeby wystrzelić przewód w kierunku namierzonego celu i go zaatakować. W ten sposób możesz też szybko się przemieścić.



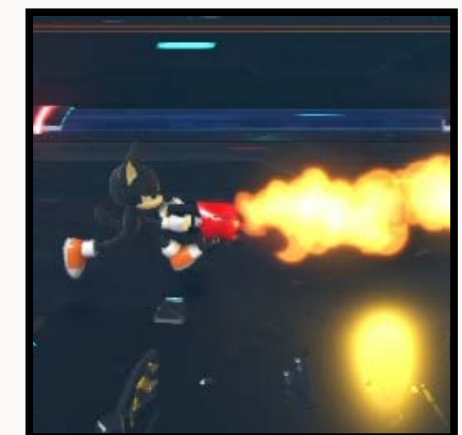
Przycisk B (klawisz kucnięcia) w powietrzu
Tupnięcie

Naciśnij przycisk B (lewy Ctrl) w powietrzu, żeby zaatakować prosto w dół. Wszyscy wrogowie albo obiekty pod tobą, które można zniszczyć, zostaną rozdeptane!



Kontroler: RT
Wispon Klawiatura: L

Naciśnij RT (klawisz L), żeby skorzystać z wyjątkowego podstawowego ataku używanego Wisponu.



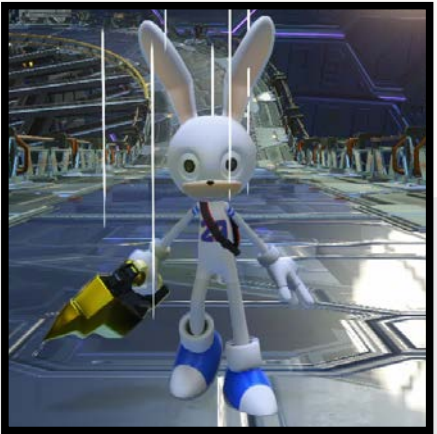
Kontroler: przycisk Y
Wispon (S) Klawiatura: K

Dotknij kapsuły Wisp, żeby napęłnić licznik, i naciśnij przycisk Y (klawisz K), by użyć akcji specjalnej Wisponu.



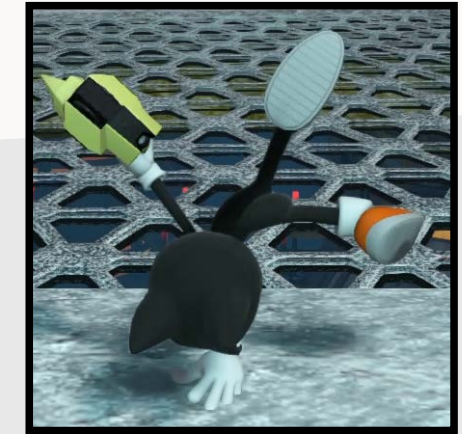
Kontroler: LT
Zmiana avatara Klawiatura: J

Jeżeli na mapie świata użyłeś udostępnionego avatara, naciśnij LT (klawisz J), żeby zmienić go na własnego.



Kontroler: LB / RB
Gwiazda / Przeskok na szynę Klawiatura: Q / E

Stojąc, możesz wykonać gwiazdę. Podczas poruszania się po szynie możesz przeskoczyć na równoległą szynę, a w czasie biegu możesz wykonać krok w lewo lub prawo.





PODSTAWOWE AKCJE TAG

Kontroler: Przyciski kierunku / Lewy drążek Ruch Wybierz kierunek, w którym chcesz iść, i przytrzymaj, żeby biec. Wybierz do tyłu, aby zahamować.	Kontroler: przycisk A Klawiatura: spacja Skok Naciśnij przycisk A (spacja), żeby skoczyć. Naciśnij ponownie przycisk A (spacja), gdy jesteś w powietrzu, żeby wykonać podwójny skok.	Kontroler: przycisk B Klawiatura: lewy Ctrl Kucnięcie / Ślizg Stojąc, naciśnij przycisk B (lewy Ctrl), żeby kucnąć. Wciskając i przytrzymując ten sam przycisk podczas biegu, wykonasz wślizg.
Przycisk A (klawisz skoku) w powietrzu Atak naprowadzający W czasie skoku automatycznie namierzysz pobliskich wrogów i urządzenia. Potem naciśnij przycisk A (spacja), żeby wykonać atak naprowadzający.	Przycisk B (klawisz kucnięcia) w powietrzu Tupnięcie Naciśnij przycisk B (lewy Ctrl) w powietrzu, żeby zaatakować prosto w dół. Wszyscy wrogowie albo obiekty pod tobą, które można zniszczyć, zostaną rozdeptane!	Kontroler: przycisk X Klawiatura: Shift Pęd Kiedy licznik jest choćby częściowo wypełniony, wciśnij przycisk X (Shift), żeby gwałtownie przyspieszyć. Przebijesz się bezpiecznie przez wszystkich wrogów i przeszkody na twojej drodze.
Przycisk X (klawisz pędu) w powietrzu Pęd powietrzny Naciśnij przycisk X (Shift) w powietrzu, gdy licznik jest choćby częściowo naładowany, żeby rozpędzić się w locie.	Przycisk A (klawisz skoku) w powietrzu Atak Porażenie Naciśnij przycisk A (spacja) w czasie skoku, żeby wystrzelić przewód w kierunku namierzonego celu i go zaatakować. W ten sposób możesz też szybko się przemieścić.	Kontroler: RT Klawiatura: L Wispon Naciśnij RT (klawisz L), żeby skorzystać z wyjątkowego podstawowego ataku używanego Wisponu.
Kontroler: przycisk Y Klawiatura: K Wispon (S) Dotknij kapsuły Wisp, żeby napęłnić licznik, i naciśnij przycisk Y (klawisz K), by użyć akcji specjalnej Wisponu.	Kontroler: LT Klawiatura: J Zmiana avatara Jeżeli na mapie świata użyłeś udostępnionego avatara, naciśnij LT (klawisz J), żeby zmienić go na własnego.	Kontroler: LB / RB Klawiatura: Q / E Gwiazda / Przeskok na szynę Stojąc, możesz wykonać gwiazdę. Podczas poruszania się po szynie możesz przeskoczyć na równoległą szynę, a w czasie biegu możesz wykonać krok w lewo lub prawo.

Sterowanie – klawiatura

KLAWISZ	SONIC KLASYCZNY AKCJA W GRZE	SONIC AKCJA W GRZE	AVATAR AKCJA W GRZE	TAG AKCJA W GRZE
Esc	Pauza	Pauza	Pauza	Pauza
W		Do przodu	Do przodu	Do przodu
S	Kucnięcie	Do tyłu	Do tyłu	Do tyłu
A	W lewo	W lewo	W lewo	W lewo
D	W prawo	W prawo	W prawo	W prawo
Q		Gwiazda / Przeskok na szynę (w lewo)	Gwiazda / Przeskok na szynę (w lewo)	Gwiazda / Przeskok na szynę (w lewo)
E		Gwiazda / Przeskok na szynę (w prawo)	Gwiazda / Przeskok na szynę (w prawo)	Gwiazda / Przeskok na szynę (w prawo)
Spacja	Skok	Skok	Skok	Skok
Shift		Pęd		Pęd
Lewy Ctrl	Kucnięcie	Kucnięcie	Kucnięcie	Kucnięcie
J			Zmiana avatara	Zmiana avatara
L			Wispon	Wispon
K			Wispon (S)	Wispon (S)

MENU GŁÓWNE

Wybierz START na ekranie tytułowym, żeby wyświetlić menu główne.

NOWA GRA

Wybierz nową grę, żeby stworzyć dane zapisu i rozpocząć nową rozgrywkę.

Dane zapisu

Postępy gry są zapisywane automatycznie w określonych momentach, na przykład po ukończeniu etapu.

Jeśli wybierzesz nową grę, gdy istnieją jakieś dane rozgrywki, pojawi się ostrzeżenie. **Jeżeli wybierzesz OK, istniejące dane zostaną usunięte, a w ich miejsce pojawią się nowe.** Zastąpionych danych nie można odzyskać, więc podejmuj przemyślane decyzje.

KONTYNUACJA

Kontynuacja uprzednio zapisanej gry.

OPCJE

ROZGRYWKA

Umożliwiają zmianę następujących ustawień gry:

- ♦ Poziom trudności (wybierz Normalny lub Wysoki).
- ♦ Wibracje kontrolera (włącz lub wyłącz wibracje kontrolera).
- ♦ Podpowiedzi (włącz albo wyłącz wyświetlanie podpowiedzi podczas gry).
- ♦ Radio (włącz albo wyłącz komunikację radiową w grze).
- ♦ Język dialogów / tekstów (określ język dialogów i wyświetlanych tekstów).

GRAFIKA

Wprowadź zmiany w następujących ustawieniach graficznych:

- ♦Rozdzielczość (ustaw rozdzielczość ekranu).
- ♦Tryb ekranu (ustaw tryb ekranu).
- ♦Wybrany wyświetlacz (wybierz wyświetlacz, jeśli korzystasz z dwóch lub więcej monitorów).
- ♦V-Sync (włącz lub wyłącz V-Sync).
- ♦Maksimum FPS (ustaw maksymalną liczbę klatek na sekundę).
- ♦Jasność (ustaw jasność obrazu wyświetlanego podczas gry; 10 = najjaśniej, 1 = najciemniej).
- ♦Ustawienia jakości (zmień ustawienia predefiniowanej jakości grafiki).
- ♦Antyaliasing (zmień poziom antyaliasingu).
- ♦Filtrowanie anizotropowe (zmień poziom filtrowania anizotropowego).
- ♦Cienie (zmień jakość cieni).
- ♦Głębia ostrości (zmień poziom głębi ostrości).
- ♦Bloom (zmień poziom efektu Bloom).
- ♦Rozmycie (zmień poziom efektu rozmycia w ruchu).
- ♦Rozpraszanie światła (zmień poziom efektu rozpraszania światła).

AUDIO

Wprowadź zmiany w następujących ustawieniach dźwiękowych:

- ♦Główny poziom głośności (ustaw główny poziom głośności).
- ♦Poziom głośności efektów dźwiękowych (ustaw poziom głośności efektów dźwiękowych).
- ♦Poziom głośności muzyki (ustaw poziom głośności muzyki).
- ♦Poziom głośności dialogów (ustaw poziom głośności dialogów).
- ♦Poziom głośności przerywników filmowych (ustaw poziom głośności przerywników filmowych).

STEROWANIE

- ♦Wprowadź zmiany dotyczące przypisanych przycisków i klawiszy
Naciśnij przycisk Y (klawisz Tab), by wybierać pomiędzy kontrolerem a klawiaturą.
- ♦Jeśli utkniesz, zawsze możesz przywrócić ustawienia domyślne, używając przycisku X (klawisza X).

KINO

Obejrzyj wcześniej wyświetlone przerywniki filmowe.

ROZGRYWKA

EKRAN GRY



❶ Aktualna liczba ringów

Na poziomie normalnym możesz nieść maksymalnie Ringów, a na wysokim 999.

❷ Upływ czasu

Jeśli licznik przekroczy 60 minut, czas dobiegnie końca. Gra zakończy się, a ty powrócisz do Mapy Świata.

❸ Wynik etapu

Zwiększ swój wynik, zbierając ringi i przedmioty oraz atakując wrogów.

❹ Avatar (udostępniony)

Avatara (udostępnionego) wybierasz na Mapie Świata. Podczas gry możesz w każdej chwili zamienić go na swojego avatara.

❺ Wispon

Unikalne akcje wisponów są dostępne zawsze, gdy licznik jest choć częściowo zapełniony.

❻ Licznik pędu

Możesz używać pędu, dopóki nie wyczerpie się licznik. Napełniaj licznik, dotykając kapsuł Wisp i atakując wrogów.

❼ Kapsuła Wisp

Dotknij jej, żeby napełnić swój licznik.

★ Kapsuły Wisp muszą pasować do Wisponu, którym posługuje się twój avatar.

Menu pauzy

Tutaj możesz sprawdzić warunki gry i używany przez ciebie Wispon. Wybierz opcję „Dalej”, żeby wznowić grę, „Spróbuj ponownie”, aby zacząć etap od nowa, albo „Wyjdź”, by zakończyć etap i powrócić do Mapy Świata.

JAK GRAĆ



Zanim zaczniesz, sprawdź następujące elementy!
Zrozumienie ich to klucz do przejścia wszystkich etapów!

Tails

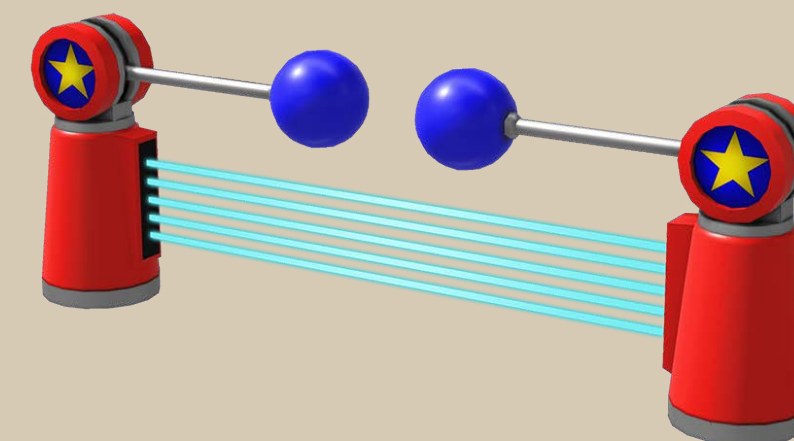
Podpowiedzi

Na etapach są rozmieszczone ringi podpowiedzi. Dotknij któregoś, żeby otrzymać cenną podpowiedź.



Ringi

Po drodze zbieraj ringi. Jeśli otrzymasz trafienie, gdy będziesz trzymać ring, nic ci się nie stanie. Jednak upuścisz część albo wszystkie swoje ringi.



Znak gwiazdy

Przejdź przez znak gwiazdy, żeby go uruchomić. Jeśli stracisz życie, zaczniesz ponownie od ostatniego aktywowanego znaku gwiazdy.



Utrata życia

Jeżeli wpadniesz do jakiejś dziury, utoniesz albo otrzymasz trafienie, gdy nie będziesz trzymać żadnych ringów, stracisz życie i zaczniesz etap od początku albo od znaku gwiazdy.



Czerwony ring

Na każdym etapie ukryto pięć czerwonych ringów. Wszystkie, które zbierzesz, zostaną rozliczone na zakończenie etapu.

Gdy zbierzesz wszystkie pięć czerwonych ringów, pojawi się zestaw pięciu ringów numerowanych. Ringi numerowane trzeba zbierać zgodnie z kolejnością widocznych na nich cyfr, począwszy od najwyższej.

Kiedy zbierzesz wszystkie pięć ringów numerowanych, pojawi się zestaw pięciu ringów ze srebrnym księżycem. Kiedy zbierzesz pierwszy z nich, na zebranie reszty będziesz mieć ograniczony czas.

Zebranie tych specjalnych ringów da ci większą premię do wyniku, co pomoże ci w gromadzeniu doświadczenia.



Sztuczki

Na każdym etapie znajdziesz mnóstwo sztuczek i pułapek, takich jak pętle, trzęsąca się ziemia, sprężyny i ruchome platformy. Postaraj się wykorzystać je jak najlepiej, żeby szybciej przechodzić poszczególne etapy.



Różne drogi

Każdy etap można przejść różnymi drogami. Na niektórych z nich znajdują się ukryte czerwone ringi.



Brak powietrza

Jeżeli za długo będziesz przebywać pod wodą, zaczniesz brakować ci powietrza. Znajdź bańkę powietrza, która pozwoli ci zaczerpnąć tchu, zanim licznik osiągnie zero.



Kapsuła Wisp

Dotknij kapsuły Wisp, żeby napęłnić licznik. Wykorzystaj licznik, żeby wykonać pęd albo specjalną, unikalną akcję Wisponu.



Wispy to rasa kosmitów ze specjalnymi mocami. Są cennymi sprzymierzeńcami i pomagają Sonicowi w jego przygodach.



Skrzynia z przedmiotami

Rozbij skrzynię z przedmiotami, żeby otrzymać jakąś nagrodę, na przykład dodatkowe ringi, niezniszczalność i trampki mocy, dające olbrzymią prędkość.



Przeskok na szynę

Wejdź na szynę, żeby szybko się po niej przemieszczać. Gdy biegną one równolegle, możesz między nimi przeskakiwać. Niektóre szyny urywają się niespodziewanie, więc zachowaj czujność!





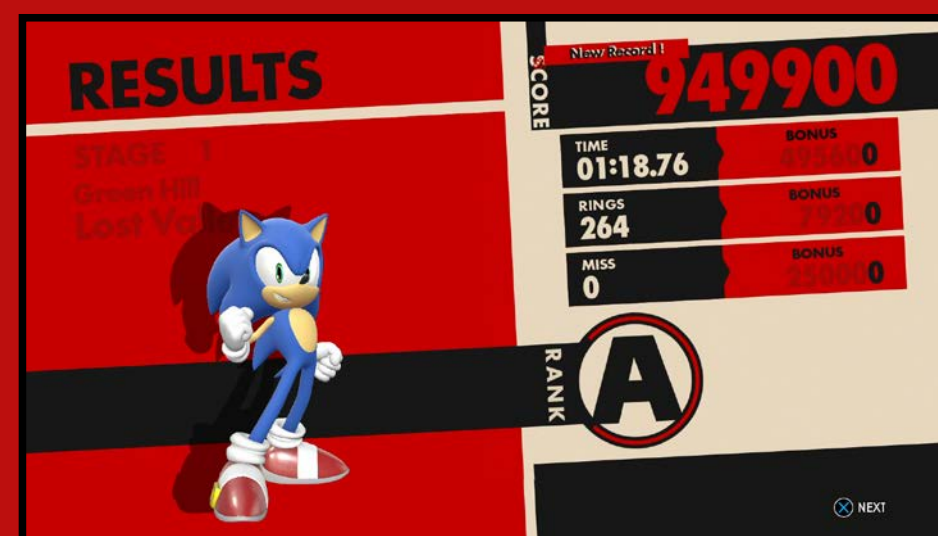
Cel

Osiągnij cel albo pokonaj bossa, żeby przejść etap.



Wyniki

Na ekranie wyników możesz zobaczyć swój wynik całkowity i rangę, a także premie za czas, ringi i powtórki.

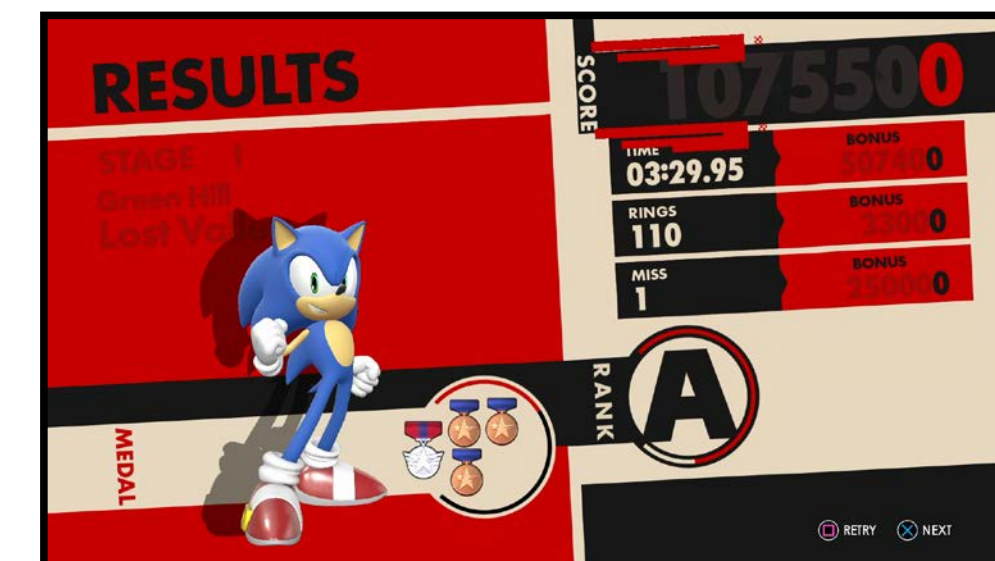


Wraz z wynikiem całkowitym wzrasta twoje doświadczenie. Kiedy licznik doświadczenia napęlni się, otrzymasz odznakę.

Odznaki

Odznaka może być brązowa, srebrna albo złota. Zbierz pięć brązowych, żeby otrzymać srebrną, i dwie srebrne, żeby zdobyć złotą.

Po zdobyciu złotej odznaki możesz zacząć zbierać Wispony i kostiumy, jako nagrody za wykonywanie misji.



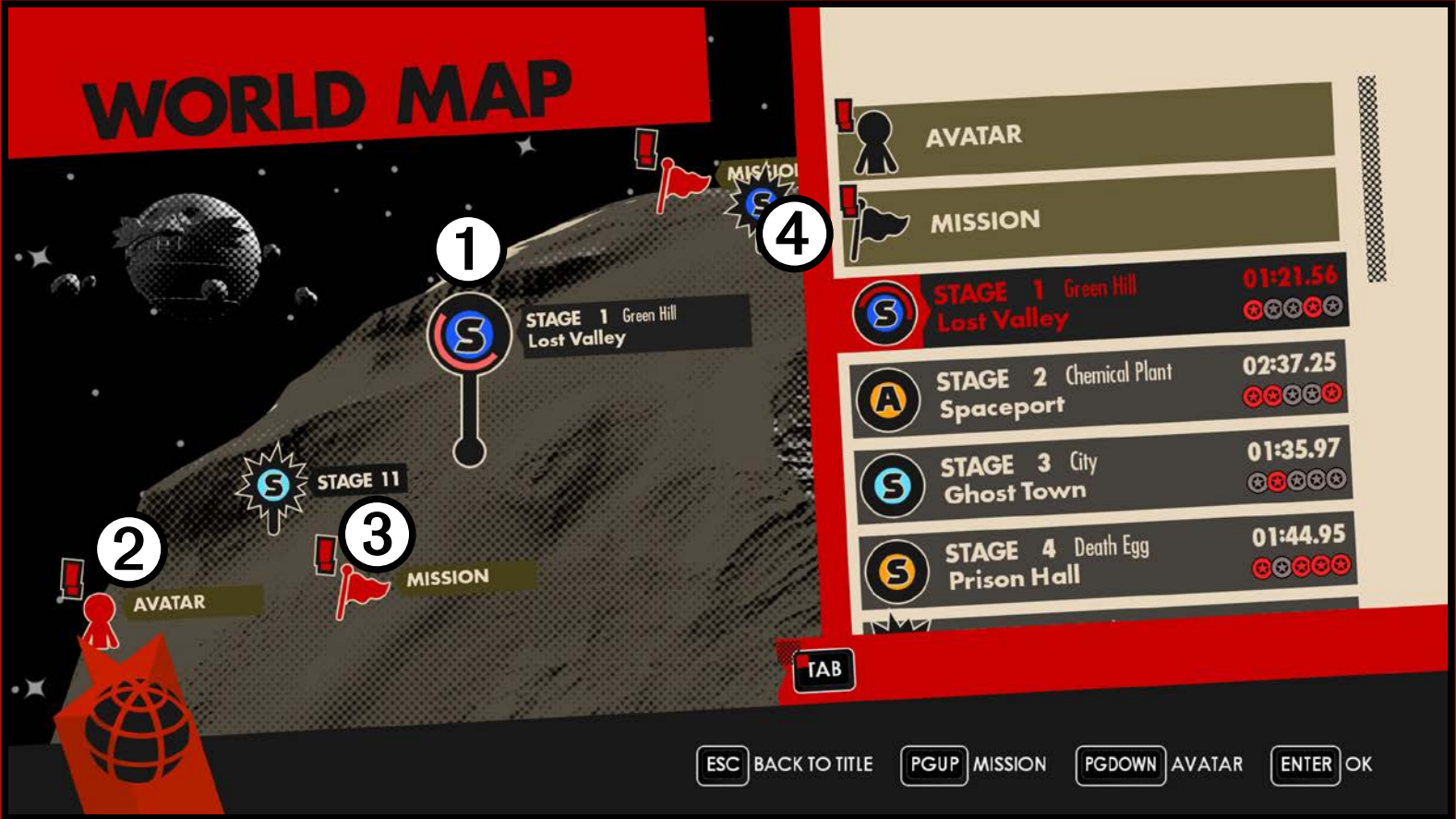
MAPA ŚWIATA



Siły dr. Eggmana są już w każdym zakątku świata.

Czas ruszyć do walki przeciwko nim!

Knuckles



1 Cel etapu

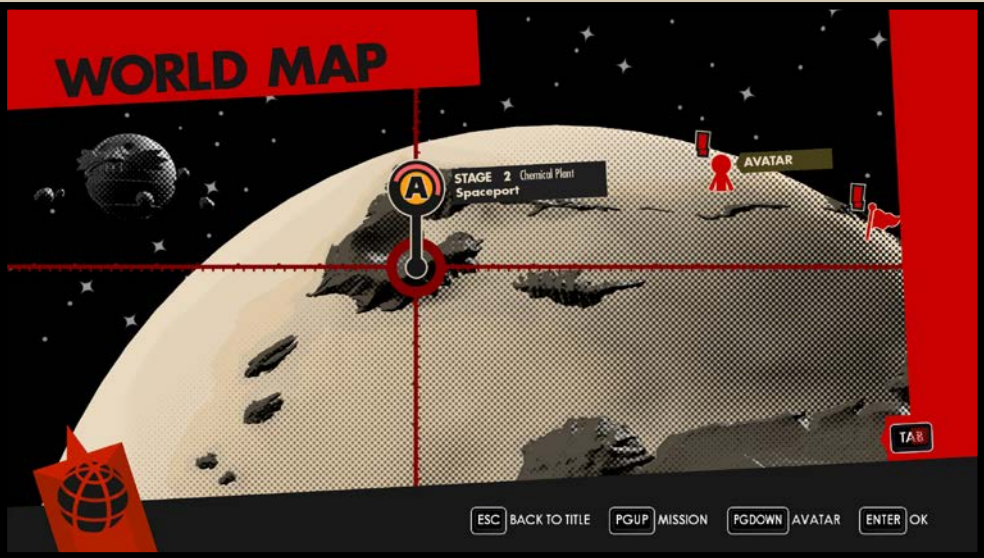
2 Avatar

3 Misja

4 Lista etapów

WYBIERZ ETAP

Przesuń kursor na Mapę Świata albo otwórz Listę Etapów, żeby wybrać ten, który chcesz rozegrać.



Istnieją cztery rodzaje celów etapu. Kolor wskazuje, która postać czy postaci mogą być użyte:



Sonic



Klasyczny Sonic



Avatar



Tag
(Sonic i avatar)

EKRAN INFORMACJI O ETAPIE

Wybierz etap, żeby otworzyć ekran informacji o nim. W przypadku etapów, które już zostały ukończone, będzie widoczny najlepszy czas, ranga ukończenia i zebrane czerwone ringi.



Avatar (udostępniony)

Wybierz avatara (udostępniony) i dowolnie przełączaj się na własnego avatara podczas rozgrywki. Kiedy zmieniasz go, będą także aktualizowane umiejętności specjalne i używany Wispon.



Rankingi

Przez ekran informacji o etapie możesz wejść do rankingów i zobaczyć czasy ukończenia danej planszy przez graczy z całego świata. Można przeglądać następujące rankingi:



- ◆ Globalny Ranking najlepszych graczy na świecie.
- ◆ W pobliżu Ranking graczy zblizonych do ciebie rangą.
- ◆ Znajomi Porównaj swoją rangę ze znajomymi.

MISJA SOS

Ponowne rozegranie niektórych ukończonych etapów odblokuje misję SOS. Istnieją trzy rodzaje tej misji:



Przejdź etap, używając tylko avatara innego gracza (twój avatar nie będzie dostępny).



Przejdź etap, używając avatara innego gracza jako swojego (udostępniony).



Uratuj avatara innego gracza, otwierając pułapkę znajdującą się gdzieś na planszy.

Jeśli stracisz życie, wyjdiesz z gry albo osiągniesz cel, nie ratując avatara, poniesiesz porażkę i nie będzie możliwe ponowne podejście do tej misji.

Materiały do pobrania

Materiały do pobrania (DLC) mają się ukazać wkrótce po przemierze gry. Więcej szczegółów i oficjalny plan wydawniczy znajdziesz na poniższej stronie:

<http://www.sonicthehedgehog.com/forces/>

AVATARY



Używaj zebranych przedmiotów, żeby modyfikować swoje avatary! Nigdy nie lekceważ znaczenia własnego wyglądu!

Amy

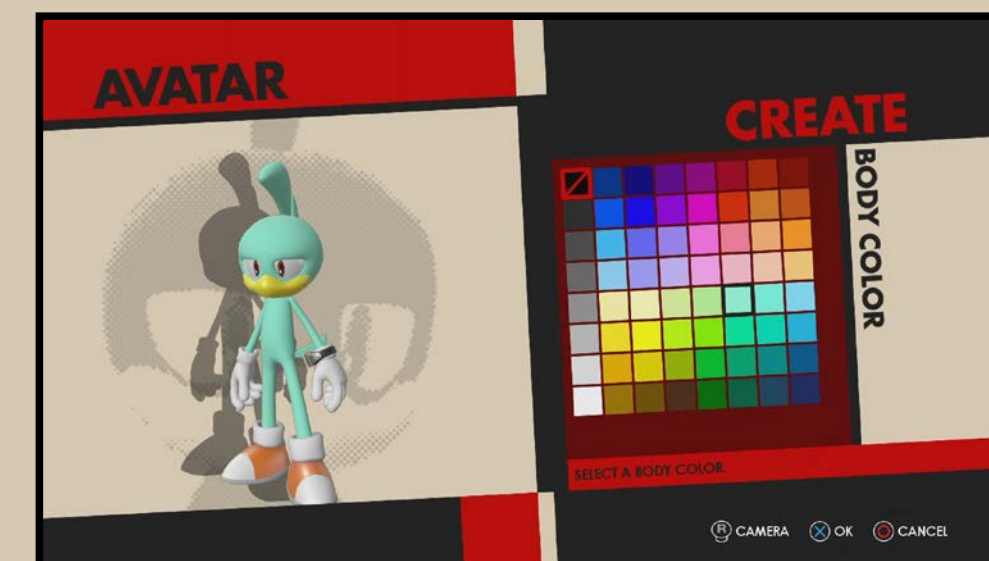
Na początku gry zostanie wprowadzony nowy avatar, będący nowym sojusznikiem Sonica. Możesz wybrać Wispon avatara i dokonać innych zmian, korzystając z ekranu avatara.



STWÓRZ

Najpierw określ podstawowe współczynniki swojego avatara.

Płeć, rasa, kształt głowy, kształt oczu i głos możesz wybrać tylko raz, potem nie da się tego zmienić. Wybieraj rozważnie!



Siedem ras

Istnieje siedem ras avatarów. Każda z nich ma wrodzoną zdolność, na przykład przyciąganie przedmiotów i podwójny skok.



WISPON

Zmień używany Wispon i zobacz dostępne umiejętności. Istnieją następujące rodzaje Wisponów:

Rodzaje Wisponów

Wispon Wybuch

	ATAK POD-STAWOWY	Wystrzeliwuje płomienie na wprost. Przytrzymaj przycisk, żeby nie przerywać strzelania.
	AKCJA SPECJALNA	Wybuchowy skok. Użycie kilka razy pozwala dotrzeć do wysoko położonych miejsc.

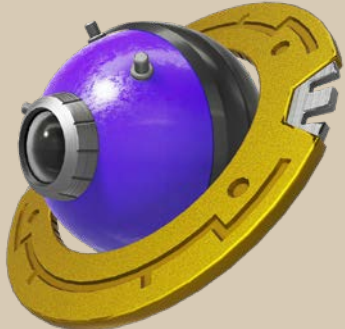
Wispon Grom

	ATAK POD-STAWOWY	Atak za pomocą bicia błyskawic.
	AKCJA SPECJALNA	Użyj w pobliżu wroga albo ringów, żeby szybko się przemieszczać.

Wispon Kostka

	ATAK POD-STAWOWY	Zamienia wrogów w kostki. Rozbijaj je, żeby zdobywać ringi.
	AKCJA SPECJALNA	Kostki mogą ci służyć za podpórkę, nawet w powietrzu.

Wispon Asteroida

	ATAK POD-STAWOWY	Namierz i zaatakuj nawet do sześciu wrogów.
	AKCJA SPECJALNA	Stań się niezniszczalny i przyciągnij pobliskie przedmioty. Będąc w powietrzu, możesz wcisnąć przycisk, żeby szybować.

Wispon Wiertło

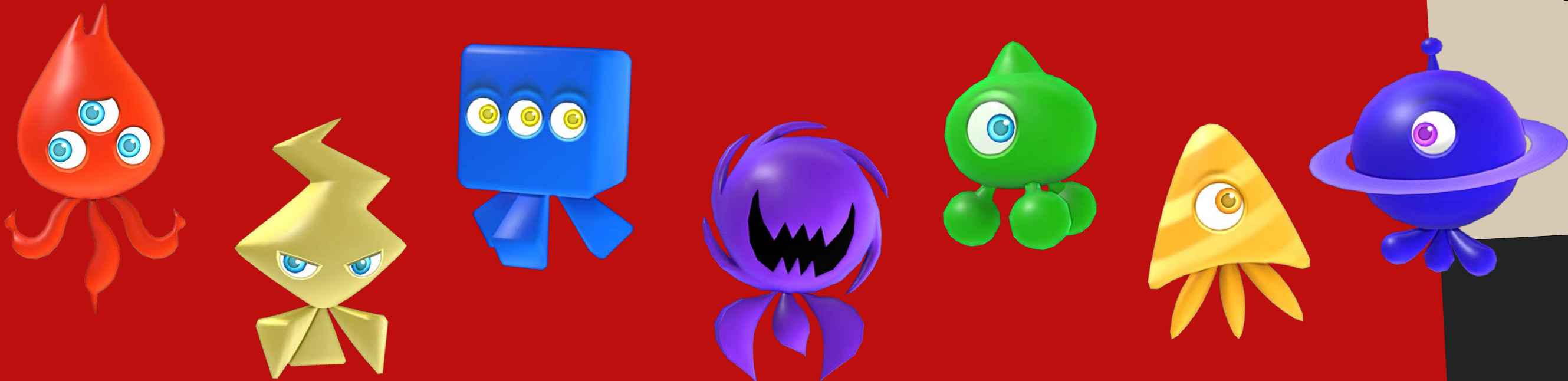
	ATAK POD-STAWOWY	Atak za pomocą wiertła. Naciśnij przycisk wielokrotnie, żeby wzmocnić ataki.
	AKCJA SPECJALNA	Wykop tunel pod powierzchnią, żeby przejść dalej. Można to wykorzystać także do wspinania się po ścianach.

■ Wispon Lot

	ATAK POD-STAWOWY	Odepchnij wrogów za pomocą fali uderzeniowej.
	AKCJA SPECJALNA	Stwórz balon i wznieś się w powietrze. To może uratować cię nawet przed wpadnięciem do dziury.

■ Wispon Próznia

	ATAK POD-STAWOWY	Stwórz czarną dziurę, która wchłonie przedmioty i wrogów.
	AKCJA SPECJALNA	Wybierz kierunek, żeby błyskawicznie udać się w tę stronę na maksymalną odległość (do najbliższej ściany).



PRZYMIERZALNIA

Dostosuj swojego avatara za pomocą zdobytych elementów. Modyfikacje będą widoczne podczas rozgrywki i w przerywnikach filmowych.



SZAFA

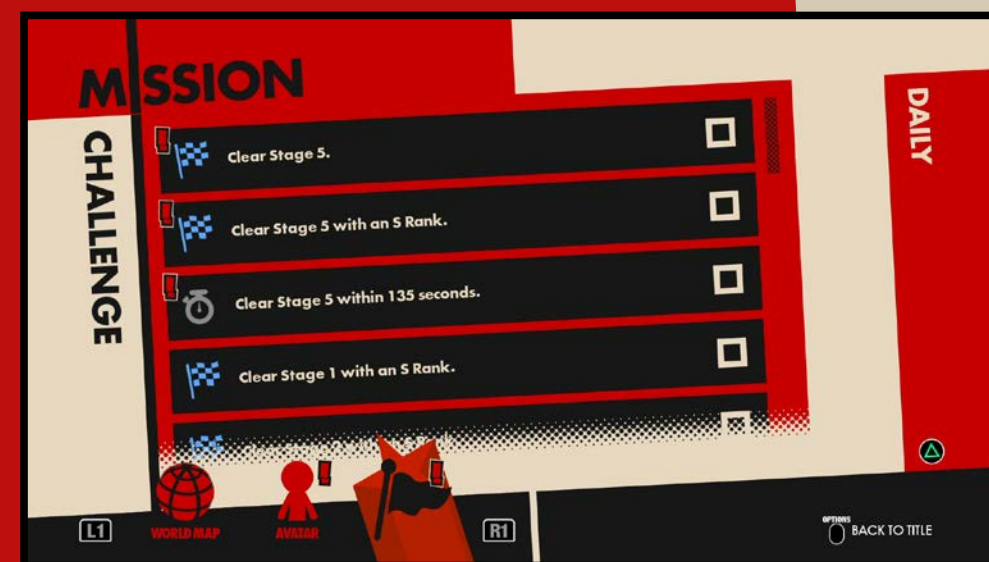
Zapisuj ubiory składające się z własnych elementów, żeby szybko je zakładać. Możesz zapisać do 15 strojów.

MISJE

Na ekranie misji możesz zapoznać się z jej opisem.

MISJE WYZWAŃ

Dostępne są różne rodzaje misji, na przykład zdobywanie złotych odznak jako Ptak albo ukończenie 1. etapu z rangą S.



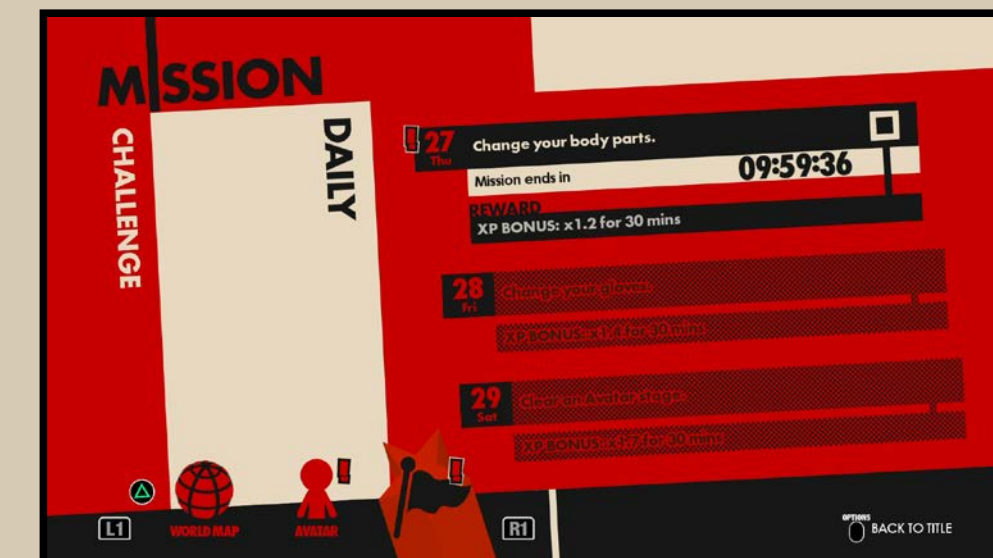
Nagrody misji

Kiedy przejdziesz misję, otrzymasz w nagrodę nowe elementy i Wispony.



MISJE CODZIENNE

Misje, które zmieniają się każdego dnia. Kiedy ukończysz misję codzienną, będziesz przez 30 minut otrzymywać dodatkowe punkty podczas rozgrywki na zwykłym etapie. Rób to codziennie, żeby stopniowo zwiększać swoją premię.



PODPOWIEDZI I RADY

- ★ W trybie normalnym, po otrzymaniu trafienia stracisz tylko część ringów.
- ★ Podczas walki z Zavokiem jego obniżające się ataki sprawia, że będziesz podskakiwać, więc przygotuj się do użycia Ataku Naprowadzającego. Wciśnięcie przycisku skoku przed tym atakiem tylko cię zmęczy i spowoduje, że znajdziesz się w niekorzystnej sytuacji.
- ★ Jeśli nie możesz się zdecydować, jak wybrać swojego avatara, wybierz opcję „Losowo”.

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych sprzętu na którym problem wystąpił oraz zaistniałego problemu.

Dane kontaktowe: Centrum Obsługi Klienta, Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa

Telefon: (22) 574 2 574 (od pon. do pt, w godz. 10-16).

E-mail: serwis@cenega.com

UPRAWNIENIA LICENCYJNE I GWARANCYJNE

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niego dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega S.A. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wyłącznie wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania, jak również nie dotyczy wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza

oprogramowania do Cenega. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SONIC FORCES are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

'SONIC FORCES' uses havok®: ©Copyright 1999-2017. havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved.

See www.havok.com for details.

Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The FreeType Project LICENSE

2006-Jan-27

Copyright 1996-2002, 2006 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

Introduction

=====

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

""""

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

""""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you actually use.

Legal Terms

=====

0. Definitions

- Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution

documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory. These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission. We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: 'FreeType Project', 'FreeType Engine', 'FreeType library', or 'FreeType Distribution'. As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it. Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- freetype@nongnu.org

Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution. If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.

- freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at <http://www.freetype.org>

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

