

© Dreamcast™ Collection

SONIC DX ADVENTURE Director's Cut™



		ENGLISH.....	3
		FRANÇAIS	5
		DEUTSCH	7
		ITALIANO	9
		ESPAÑOL.....	11
		SWE/FIN.....	13/15

SEGA®

SONIC ADVENTURE™ DX



ENGLISH

Minimum Requirements:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB Hard Drive space
- DirectX 9.0c compatible Sound Card
- DirectX 9.0c compatible, NVIDIA GeForce 7300 series, ATI Radeon™ X1600 Video Card with 256MB RAM

Recommended Requirements:

- Microsoft® Windows® 7
- 2.0 GHz Intel Core 2 Duo
- 2GB RAM or more
- 4GB Hard Drive space
- DirectX 9.0c compatible Sound Card
- DirectX 9.0c/Shader3.0 compatible, NVIDIA GeForce 8800 series or higher, ATI Radeon™ X1900 Video Card with 512MB RAM



ITALIANO:

Requisiti minimi:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB di spazio sul disco fisso
- Scheda audio compatibile con DirectX 9.0c
- Scheda video con 256MB di RAM compatibile con DirectX 9.0c come NVIDIA GeForce serie 7300 o ATI Radeon™ X1600

Requisiti raccomandati:

- Microsoft® Windows® 7
- Intel Core 2 Duo da 2.0 GHz
- 2GB RAM o superiore
- 4GB di spazio sul disco fisso
- Scheda audio compatibile con DirectX 9.0c
- Scheda video con 512MB di RAM compatibile con DirectX 9.0c, Shader3.0 come NVIDIA GeForce serie 8800 o ATI Radeon™ X1900



FRANÇAIS:

Configuration Minimum :

- Microsoft® Windows® XP
- Intel Pentium 4, 3.0 GHz
- 2 Go RAM
- 1.8 Go d'espace libre sur le disque dur
- Carte son compatible avec DirectX 9.0c
- Carte vidéo NVIDIA série GeForce 7300 ou ATI Radeon™ X1600 avec 256 Mo de RAM compatible DirectX 9.0c

Configuration Recommandée :

- Microsoft® Windows® 7
- Intel Core 2 Duo avec 2 Ghz
- 2 Go RAM ou plus
- 4 Go d'espace libre sur le disque dur
- Carte son compatible avec DirectX 9.0c
- Carte vidéo NVIDIA série GeForce 8800 ou supérieur, ATI Radeon™ X1900 avec 512 Mo de RAM compatible DirectX 9.0c et shader 3



ESPAÑOL:

Requisitos Mínimos:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB Espacio en disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c
- Tarjeta de vídeo con 256MB RAM y compatible con DirectX 9.0c, NVIDIA GeForce serie 7300, ATI Radeon™ X1600

Requisitos Recomendados:

- Microsoft® Windows® 7
- 2.0 GHz Intel Core 2 Duo
- 2GB RAM o superior
- 4GB Espacio en disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c
- Tarjeta de vídeo con 512MB RAM y compatible con DirectX 9.0c, Shader3.0, NVIDIA GeForce serie 8800 o superior, ATI Radeon™ X1900



DEUTSCH:

Minimale Systemvoraussetzungen:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0c-kompatible, NVIDIA GeForce 7300 series, ATI Radeon™ X1600 Videokarte mit 256MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- Microsoft® Windows® 7
- 2.0 GHz Intel Core 2 Duo
- 2GB RAM oder mehr
- 4GB freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0c, Shader3.0-kompatible, NVIDIA GeForce 8800 series oder höher, ATI Radeon™ X1900 mit 512MB RAM



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: ACTION PLAYERS: 1



Using the power of the Chaos Emeralds, Dr. Eggman plans to empower the evil 'Chaos' to take over and dominate the world.

It all began one night. Sonic spotted a mysterious liquid creature surrounded by the police. It was Chaos, impervious to bullets, stinking of evil. Sonic made short work of him, sending the creature somewhere else with a grunt. But Dr. Eggman was watching with a wry smile, while scheming to take over the world as usual.



There seems to be a connection between the liquid creature and the Chaos Emeralds, and Sonic and friends are about to become embroiled in another adventure to discover what that is.

GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the *Dreamcast™ Collection* games, as long as it has a D-pad and a minimum of 7 other assignable buttons. Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for this game, use the following steps:

- Start the **Dreamcast Collection** program.
- Select the **Game Config** from the launch menu.
- In the **Game Control** section, select your game controller from the drop down menu.
- Click any of the actions buttons under the Game Control menu, then press the button on your controller to change its assignment.

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

Menu Selection: Directional keys	Camera: Q / E
Move Characters: Directional keys	Attack: A / D
Start: Enter	Jump: S
Confirm: S / Enter	Whistle: W
Cancel: D	

DEFAULT CONTROLLER ASSIGNMENTS

D-pad: Menu Selection / Move characters (walk/run)	Button X: Attack
Button A: Confirm / Jump / Action	Button Y: Whistle (Chao Garden)
Button B: Cancel / Attack	Left / Right Shoulder: Rotate camera

SPECIAL CONTROLS

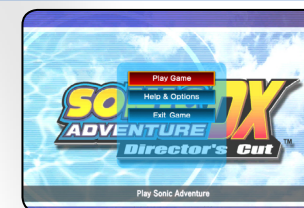
Special controls are available for each character. Here are some of the character based controls which can also be found in the Help & Options section of this game.

- Press **Jump** while mid-jump to perform a Homing Attack (Sonic), Propeller Flight (Tails) or Gliding Jump (Knuckles).
- Press **Attack** while Sonic/Tails is moving or stopped to start spinning, then release the button to perform a Spin Dash.

GETTING STARTED

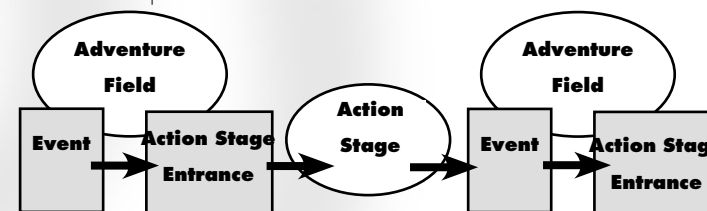
The following options are available from the Main Menu. Move the cursor with the directional keys (D-pad) to choose one of the following:

- PLAY GAME** Start a new game or load a previously saved game.
- HELP & OPTIONS** Read instructions on how to play and make changes to game settings.
- EXIT GAME** Quit the game by closing the program.



BASIC PLAY

The main game of *Sonic Adventure DX* begins from the adventure mode. Adventure mode is divided into two fields. In the adventure field, you undertake challenges and experience events; in the Action Stage, each character accomplishes their set tasks.



There are different endings for each character. If you couldn't solve a mystery for one of the characters, try playing the other characters' stories which might give you some hints.

EVENTS

When you reach your destination or meet other characters in the Adventure Field, an event may unfold. These events will play automatically, so no input is required on your part.

PLAYER CHARACTERS

When you first start playing, you can only choose Sonic. As the story progresses, you will meet other characters (see next page), which you can then choose to play as.



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: ACTION PLAYERS: 1



BATTLING A BOSS

In some events, a "boss" will appear in the field whom you must overcome. When the boss' life gauge falls to zero, the victory is yours and the story continues.

ACTION STAGES

Each character has different tasks (shown at the beginning of the stage) that must be completed to pass the Action Stage. Each stage has three levels of tasks - A, B, and C, that must be accomplished, starting with level C. Once you get through them, you can move freely about the Action Stage.

HINT: Having at least one Ring will protect you from damage you might receive during the Action Stage or when fighting a boss.

ACTION STAGE ITEMS

Break open item boxes in the Action Stage to get the items inside.



High Speed Shoes

Boosts your running speed for a limited time.



Invincibility

Makes you invincible for a limited time and slays the enemies you touch.



5 Rings

Adds five Rings to your total.



10 Rings

Adds ten Rings to your total.



Random Rings

Adds a random number of Rings to your total.



Shield

Wards off damage from one blow.



Magnetic Shield

Attracts Rings that are nearby.



Extra Life

Adds one life to your total.

CHARACTERS

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...



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 while, in the midst of performing a flight test with his latest aircraft invention.



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...



AMY ROSE

Always bright and cheerful, Amy is the self-appointed girlfriend of Sonic. Possessing a strong competitive nature, 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...

E-102 GAMMA

Created by Dr. Eggman, E-102 Gamma is an E-100 series gunner robot. Shortly after his creation, 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...



BIG THE CAT

This giant cat is one laid-back and easy-going fellow who loves fishing more than anything. Big leads a tranquil life in a serene part of the jungle with his buddy Froggy - until one day when suddenly Froggy undergoes an unusual transformation...

Grâce au pouvoir des Chaos Emeralds, Dr. Eggman prévoit d'exploiter le maléfique Chaos pour envahir et dominer le monde entier.

Tout a commencé un soir, lorsque Sonic aperçut une mystérieuse créature liquide cernée par la police. C'était Chaos, insensible aux balles et vicié par le mal. Sonic n'en fit qu'une bouchée, envoyant valser la créature au loin dans un grognement. Mais Dr. Eggman épiait tout cela d'un sourire narquois, réfléchissant déjà à un nouveau plan pour dominer le monde.



Un lien semble exister entre la créature liquide et les Chaos Emeralds, et c'est ainsi que Sonic et ses amis embarquent dans une nouvelle aventure afin de découvrir la vérité.

COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible avec Windows peut être utilisée pour jouer aux jeux Dreamcast™ Collection, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 7 touches configurables. Pour plus d'informations sur l'installation de la manette sur votre PC, veuillez vous référer à la documentation fournie avec la manette. Pour configurer une manette de jeu pour ce jeu, suivez les étapes suivantes :

- Lancez le programme **Dreamcast Collection**.
- Sélectionnez **Configurer le jeu** depuis le menu de démarrage.
- Dans la section **Commandes de jeu**, sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant.
- Cliquez sur une touche d'action sous le menu Commandes de jeu, puis appuyez sur la touche de votre manette pour changer son attribution.

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

Sélection du menu : Flèches directionnelles	Caméra : A / E
Déplacer les personnages : Flèches directionnelles	Attaquer : Q / D
Commencer : Entrée	Sauter : S
Confirmer : S / Entrée	Siffler : Z
Annuler : D	

CONFIGURATION PAR DÉFAUT DE LA MANETTE

BMD : Sélection du menu / Déplacer les personnages (marcher/courir)	
Touche A : Confirmer / Sauter / Action	Touche X : Attaquer
Touche B : Annuler / Attaquer	Touche Y : Siffler (Chao Garden)
Gâchette haute Gauche / Droite : Faire pivoter la caméra	

COMMANDES SPÉCIALES

Des commandes spéciales sont disponibles pour chaque personnage. Voici quelques commandes variant selon le personnage, et que vous pouvez consulter dans la section Aide et Options de ce jeu.

- Appuyez sur **Sauter** en plein saut pour effectuer une Attaque téléguidée (Sonic), une Hélice planante (Tails) ou une Attaque en vol (Knuckles).
- Appuyez sur **Attaquer** pendant que Sonic/Tails se déplace ou est immobile pour commencer à tourner, puis relâcher la touche pour effectuer une Course tourbillon.

DÉMARRAGE

Les options suivantes sont disponibles à partir du menu Jouer. Déplacez le curseur avec le bouton multidirectionnel pour en sélectionner une :

JOUER

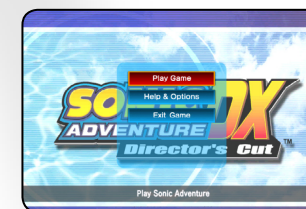
Commencer une nouvelle partie ou charger une partie déjà sauvegardée.

AIDE ET OPTIONS

Lire les instructions pour savoir comment jouer et modifier les paramètres de jeu.

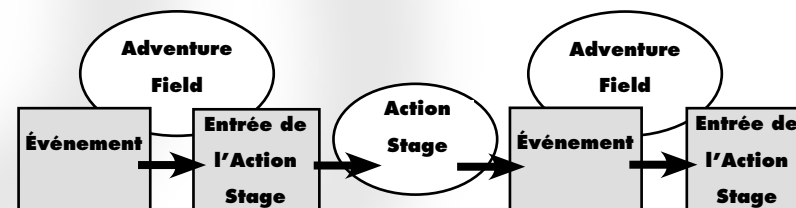
QUITTER LE JEU

Quitter la partie en fermant le programme.



RÈGLES DU JEU

Le jeu principal de *Sonic Adventure DX* commence avec le Mode Aventure. Ce mode se divise en deux parties. Sur l'Adventure Field, vous pouvez relever des défis et découvrir des événements. Dans une Action Stage, chaque personnage accomplit ses propres tâches.



Il existe plusieurs fins pour chaque personnage. Si vous ne parvenez pas résoudre un mystère pour l'un des personnages, essayez de jouer avec les autres personnages, car cela peut vous donner des indices.

ÉVÉNEMENTS

Quand vous atteignez votre destination ou rencontrez d'autres personnages dans l'Adventure Field, un événement peut se produire. Ces événements se lanceront automatiquement donc vous n'aurez pas besoin d'agir.

JOUER AVEC LES PERSONNAGES

Quand vous jouez pour la première fois, vous ne pouvez choisir que Sonic. Au fur et à mesure de l'histoire, vous rencontrerez d'autres personnages avec lesquels vous pourrez jouer par la suite.

AFFRONTER UN BOSS

Lors de certains événements, un Boss apparaîtra sur le terrain et vous devrez l'affronter. Lorsque la jauge de vie du Boss sera complètement vide, vous l'emporterez et l'histoire se poursuivra.

ACTION STAGES

Chaque personnage a des tâches différentes à accomplir (indiquées au début de l'étape) pour réussir l'Action Stage. Chaque Stage contient trois niveaux de tâches (A, B et C que vous devez réussir, à commencer par le niveau C). Une fois que vous les aurez terminés, vous pourrez vous déplacer librement dans l'Action Stage.

ASTUCE : Si vous possédez au moins une Ring, vous serez protégé des dégâts que vous pourriez subir lors d'un Action Stage ou en affrontant un Boss.

OBJETS DE L'ACTION STAGE

Cassez les boîtes à objets dans l'Action Stage pour obtenir l'objet qui s'y trouve.

**Chaussures supersoniques**

Améliore momentanément la vitesse de course.

**Invincibilité**

Rend momentanément invincible et élimine tous les ennemis qui entrent en contact.

**5 Rings**

Rajoute cinq Rings au total de Rings.

**10 Rings**

Rajoute dix Rings au total de Rings.

**Rings aléatoires**

Rajoute un nombre aléatoire de Rings au total de Rings.

**Bouclier**

Repousse les dégâts d'un coup.

**Champ magnétique**

Attire les Rings à proximité.

**Vie supplémentaire**

Donne une vie supplémentaire.

KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles est un tamanoir à épines sauvage et puissant. Bien qu'il soit honnête et juste, il manque de subtilité. Grâce à ses bras costauds, il peut voler dans les airs pour attaquer et infliger des coups de poing dévastateurs. Gardien de la Master Emerald depuis aussi longtemps qu'il se souvienne, voilà un jour normal où son monde s'écroule et son aventure commence...

**AMY ROSE**

Toujours dynamique et de bonne humeur, Amy prétend être la petite amie de Sonic. Très compétitive, elle n'hésite pas à faire usage de son marteau géant Piko Piko. Elle ne perd pas une occasion de poursuivre Sonic lors de ses aventures et cela lui manque. Un beau jour, elle tressaute de joie à la vue d'un gigantesque vaisseau lorsque leurs deux mondes se croisent à nouveau...

E-102 GAMMA

Créé par Dr. Eggman, E-102 Gamma fait partie de la série des robots artilleurs E-100. Peu de temps après sa création, Gamma doit réussir une épreuve qui lui permet de rejoindre l'unité des robots d'élite. Son destin bascule lorsqu'il rencontre une grenouille dotée d'une queue bizarre...

**PERSONNAGES****SONIC THE HEDGEHOG**

C'est le hérisson supersonique le plus rapide du monde ! Aimant être libre, Sonic ne peut pas supporter l'oppression. Malgré son caractère colérique, au fond, Sonic est un type sympa qui aide toujours les personnes dans le besoin dès qu'il le peut et où qu'il se trouve. L'aventure de Sonic commence à peine, alors qu'il rentre chez lui après un long périple...

**MILES "TAILS" PROWER**

Ce renard au tempérament agréable est un mécano de génie, pouvant voler haut dans le ciel grâce à ses deux queues. Ami de longue date et grand admirateur de Sonic, Tails se voue entièrement au bricolage dans son atelier lorsque Sonic part à l'aventure. La quête de Tails débute lorsqu'il effectue un vol de test avec sa toute dernière invention volante...

**BIG THE CAT**

Ce chat géant, très décontracté et calme, adore pêcher plus que tout. Big mène une vie paisible dans un coin tranquille de la jungle avec son ami Froggy... jusqu'à ce qu'un jour, Froggy subisse une transformation des plus étranges...



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: ACTION SPIELER: 1



Durch die Kraft der Chaos Emeralds will Dr. Eggman den bösen "Chaos" in die Lage versetzen, die Macht zu übernehmen und die Welt zu beherrschen.

Eines Nachts fing alles an. Sonic entdeckte ein geheimnisvolles flüssiges Wesen, das von Polizisten umringt war. Das war Chaos, kugelsicher und mit dem Geruch des Bösen. Sonic machte kurzen Prozess mit ihm und schickte das Wesen gegen seinen Willen ganz woanders hin. Doch Dr. Eggman sah mit einem schiefen Lächeln zu und plante wie immer, die Macht über die Welt zu übernehmen.



Es scheint eine Verbindung zwischen dem flüssigen Wesen und den Chaos Emeralds zu geben, und Sonic und seine Freunde werden sich gleich in ein neues Abenteuer stürzen, um herauszufinden, was für eine Verbindung das ist.

CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Man kann für die Dreamcast™ Collection-Spiele jeden Windows-kompatiblen Controller verwenden, sofern dieser über ein Steuerkreuz und mindestens 7 weitere belegbare Tasten verfügt. In der Anleitung des Controllers ist beschrieben, wie man diesen auf dem Computer installiert. Mit den folgenden Schritten wird ein Controller für dieses Spiel eingerichtet:

- Das Programm **Dreamcast Collection** starten.
- Aus dem Startmenü Spielkonfiguration wählen.
- Im Bereich Spielsteuerung aus dem Dropdown-Menü den eigenen Controller wählen.
- Auf eine beliebige Aktionsschaltfläche unter dem Spielsteuerungs-Menü klicken und dann die Taste auf dem Controller drücken, um deren Zuweisung zu ändern.

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

Menüauswahl: Richtungstasten	Kamera: Q / E
Charakter bewegen: Richtungstasten	Angreifen: A / D
Start: Enter	Springen: S
Bestätigen: S / Enter	Pfeifen: W
Abbrechen: D	

STANDARD-CONTROLLERBELEGUNG

Steuerkreuz: Menüauswahl/Charaktere bewegen (Laufen/Rennen)	
A-Taste: Bestätigen/Springen/Aktion	X-Taste: Angreifen
B-Taste: Abbrechen/Angreifen	Y-Taste: Pfeifen (Chao Garden)
Linker/rechter Bumper: Kamera drehen	

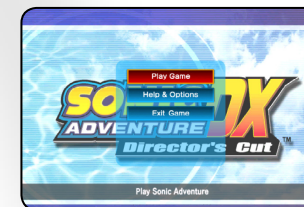
SPEZIELLE STEUERUNGEN

Für jeden Charakter gibt es spezielle Steuerungen. Hier einige der charakterabhängigen Steuerungen, die auch im Bereich Hilfe und Optionen dieses Spiels zu finden sind.

- Drücke mitten im Sprung **Springen**, um einen Zielangriff (Sonic), Propellerflug (Tails) oder Gleitsprung (Knuckles) auszuführen.
- Drücke **Angreifen** während Sonic/Tails sich bewegt oder anhält, um sich zu drehen, und lasse dann die Taste los, um einen Spin Dash auszuführen.

ERSTE SCHRITTE

Im Hauptmenü gibt es die unten aufgeführten Optionen. Bewege den Cursor mit den Richtungstasten (Steuerkreuz), um eine dieser Optionen auszuwählen:



SPIELEN

Ein neues Spiel starten oder ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

HILFE UND OPTIONEN

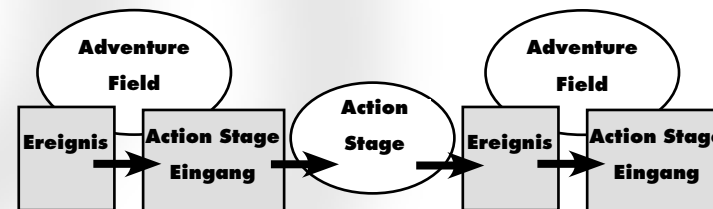
Anleitungen dazu, wie man spielt und die Spieleinstellungen ändert.

SPIEL VERLASSEN

Spiel durch Schließen des Programms beenden.

SPIELGRUNDLAGEN

Das Hauptspiel von *Sonic Adventure DX* beginnt im Adventure-Modus. Der Adventure-Modus ist in zwei Felder eingeteilt. Im Adventure Field kannst du Aufgaben lösen und Ereignisse erleben; in der Action Stage absolviert jeder Charakter die ihm gestellten Aufgaben.



Es gibt verschiedene Spieldausgänge für jeden Charakter. Wenn du für einen der Charakter ein Geheimnis nicht auflösen konntest, versuche es doch damit, die Geschichten der anderen Charaktere zu spielen, die dir Hinweise geben können.

EREIGNISSE

Wenn du im Adventure Field dein Ziel erreichst oder anderen Charakteren begegnest, kann dies zu einem Ereignis führen. Diese Ereignisse spielen sich automatisch ab, daher ist von deiner Seite keine Eingabe erforderlich.

SPIELERCHARAKTERE

Wenn du anfängst zu spielen, kannst du nur Sonic wählen. Im Laufe der Geschichte begegnest du anderen Charakteren (siehe nächste Seite), die daraufhin ebenfalls spielbar sind.



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: ACTION SPIELER: 1



BOSSKÄMPFE

Bei einigen Ereignissen erscheint ein "Boss" im Feld, den du überwinden musst. Wenn die Lebensanzeige des Bosses auf Null fällt, hast du gewonnen und die Geschichte geht weiter.

ACTION STAGES

Jeder Charakter hat unterschiedliche Aufgaben (die zu Beginn der Stage angezeigt werden), die zum Absolvieren der Action Stage erfüllt werden müssen. Jede Stage hat drei Aufgabenstufen – A, B, und C –, die mit C beginnend absolviert werden müssen. Wenn du sie durchlaufen hast, kannst du dich frei in der Action Stage bewegen.

TIPP: Wenn du mindestens einen Ring hast, bist du vor Schäden geschützt, die dir während der Action Stage oder beim Kampf gegen einen Boss zugefügt werden könnten.

OBJEKTE DER ACTION STAGE

Brich Objektkästen in der Action Stage auf, um an die darin enthaltenen Objekte zu gelangen.



Hochgeschwindigkeitsschuhe

Erhöhen dein Lauftempo für eine begrenzte Zeit.



Unsichtbarkeit

Macht dich für eine begrenzte Zeit unsichtbar und beseitigt die Feinde, die du berührst.



5 Ringe

5 zusätzliche Ringe.



10 Ringe

10 zusätzliche Ringe



Zufallsringe

Zufällige Anzahl zusätzlicher Ringe.



Schild

Schützt vor Schaden durch einen Schlag.



Magnetschild

Zieht Ringe in der Nähe an.



Extra-Leben

Ein zusätzliches Leben

KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles ist ein total wilder, starker und stacheliger Ameisenbär. Er ist zwar sehr ehrlich und direkt, dafür fehlt es ihm oft an Flexibilität. Mit seinen kräftigen Armen kann er durch die Luft gleiten, um anzugreifen und ein paar schwere Treffer zu landen. Er ist, seit er denken kann, der Hüter des Master Emerald, doch eines scheinbar normalen Tages bricht seine Welt zusammen und sein Abenteuer beginnt ...



AMY ROSE

Die stets heitere und fröhliche Amy ist Sonics selbsternannte Freundin. Sie hat ein sehr streitbares Wesen und beherrscht den Piko-Piko-Hammer wie kein anderer. Da sie viele angenehme Erinnerungen an die Zeit hegt, als sie hinter Sonic her war, ist sie völlig begeistert, als ihre zwei Welten eines schönen Tages mit dem plötzlichen Erscheinen eines riesigen Raumschiffs erneut aufeinanderprallen ...

E-102 GAMMA

E-102 Gamma wurde von Dr. Eggman geschaffen und ist Kampfroboter der Serie E-100. Kurz nach seiner Erschaffung muss Gamma einen Test bestehen, der ihn befähigen soll, sich einer Roboter-Eliteeinheit anzuschließen. Sein Schicksal nimmt eine dramatische Wendung, als er einem gewissen Frosch mit einem ungewöhnlichen Schwanz begegnet ...



CHARAKTERE

SONIC THE HEDGEHOG

Er ist der schnellste Igel der Welt! Er liebt die Freiheit über alles und hasst nur eins: Unterdrückung. Trotz seines aufbrausenden Temperaments ist er im Grunde seines Wesens ein wirklich netter Kerl, der alles daransetzt, anderen in Not zu helfen, wo und wann immer er kann. Sonics Abenteuer beginnt in dem Moment, in dem er von einer langen Reise zurückkehrt ...



MILES "TAILS" PROWER

Dieser gutmütige Fuchs ist ein geborener Mechaniker mit der einzigartigen Fähigkeit, mit seinen zwei Spezialschwänzen hoch in der Luft zu fliegen. Er ist ein langjähriger Freund und Bewunderer von Sonic. Tails hat in seiner Werkstatt gebastelt, während Sonic auf Reisen war. Tails Abenteuer beginnt während er gerade seine neueste Flugmaschine testen will...



BIG THE CAT

Diese riesige Katze ist ein total entspannter, verträglicher Typ, der das Angeln über alles liebt. Big führt mit seinem Kumpel Froggy ein gelassenes Leben in einem ruhigen Teil des Dschungels - bis Froggy eines Tages plötzlich eine ungewöhnliche Wandlung durchmacht ...



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENERE: AZIONE GIOCATORI: 1

Grazie al potere dei Chaos Emerald, il Dr. Eggman sogna di controllare il malvagio "Chaos" per conquistare e dominare il mondo.

Tutto ha inizio una notte. Sonic ha individuato una misteriosa creatura liquida circondata dalla polizia. Era Chaos, immune ai proiettili e dall'aurea malvagia. Sonic se ne sbarazza velocemente, mandandolo lontano con un grugnito. Di nascosto, il Dr. Eggman sta spiando con un sorriso beffardo, mentre mette a punto un altro piano per conquistare il mondo.

Sembra esserci una connessione tra la creatura liquida e i Chaos Emerald, e Sonic e i suoi amici s'imbarcano in una nuova avventura per scoprire di che si tratta.



COMPATIBILITÀ CONTROLLER DI GIOCO

Con i giochi Dreamcast™ Collection potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile con Windows e che abbia un tasto direzionale e almeno 7 pulsanti assegnabili. Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo sul PC. Per impostare il controller per questo gioco segui le istruzioni qui di seguito:

- Lancia il programma **Dreamcast Collection**.
- Seleziona **Configurazione di gioco** dal menu di avvio.
- Nella sezione **Comandi di gioco** seleziona il tuo controller dal menu a tendina.
- Clicca su qualunque pulsante azione nel menu Comandi di gioco, quindi premi il pulsante sul tuo controller per cambiare l'assegnazione.

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

Selezione menu: Tasti direzionali **Telecamera:** Q / E

Muovi personaggi: Tasti direzionali **Attacco:** A / D

Inizia: Invio **Salto:** S

Conferma: S / Invio **Fischio:** W

Annulla: D

COMANDI PREDEFINITI DEL CONTROLLER

Tasto D: Selezione menu / Muovi personaggi (cammina/corri)

Pulsante A: Conferma / Salto / Azione **Pulsante X:** Attacco

Pulsante B: Annulla / Attacco **Pulsante Y:** Fischio (Chao Garden)

Pulsante dorsale sinistro/destro: Ruota telecamera

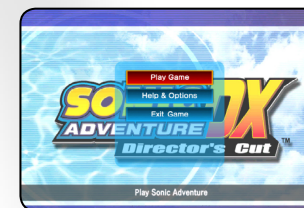
COMANDI SPECIALI

Ciascun personaggio ha a disposizione dei comandi speciali. Di seguito troverai una lista dei comandi relativi a ciascun personaggio, che può essere visualizzata anche nella sezione Guida e opzioni del gioco.

- Premi **Salto** a mezz'aria per eseguire un Attacco a ricerca (Sonic), Volo a propulsione (Tails) o Salto in Planata (Knuckles).
- Premi **Attacco** mentre Sonic/Tails si stanno muovendo o sono fermi per iniziare a roteare, quindi rilascia il pulsante per eseguire uno Scatto avvitato.

PER INIZIARE

Dal menu principale potrai selezionare una delle seguenti opzioni. Muovi il cursore con i tasti direzionali (tasto D) per selezionare una delle seguenti voci:



GIOCA

Inizia una nuova partita o carica una salvata in precedenza.

GUIDA E OPZIONI

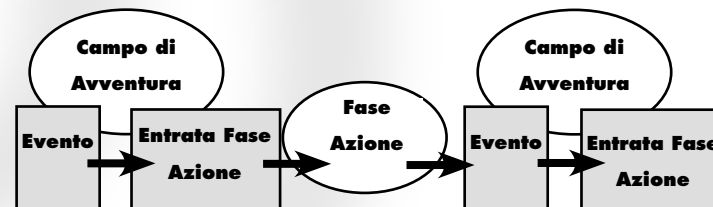
Leggi le istruzioni su come giocare e modificare le impostazioni di gioco.

ESCI DAL GIOCO

Seleziona quest'opzione per abbandonare il gioco.

COME GIOCARE

Il gioco principale di *Sonic Adventure DX* comincia in modalità Avventura. Questa modalità è costituita da due fasi: il Campo di Avventura, dove affronterai sfide ed eventi, e la Fase Azione, dove ogni personaggio assolverà i propri compiti.



Ci sono diversi finali per ogni personaggio. Se non riesci a risolvere un mistero per uno dei personaggi, prova a giocare la storia di uno degli altri: potresti trovare qualche indizio.

EVENTI

Quando raggiungi la tua destinazione, o incontri altri personaggi in modalità Avventura, potrebbe verificarsi un evento. Gli eventi partiranno da soli e non dovrai immettere nessun comando.

PERSONAGGI CONTROLLABILI

Quando inizi a giocare, potrai selezionare solamente Sonic. Col progredire della storia, incontrerai altri personaggi (vedi pagina seguente) che potrai utilizzare in seguito per giocare.





SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENERE: AZIONE GIOCATORI: 1



COMBATTERE CONTRO I BOSS

In alcuni eventi, apparirà un "boss" che dovrai sconfiggere. Quando l'indicatore Vita del boss raggiunge lo zero, la vittoria è tua e la storia può continuare.

FASI AZIONE

Ogni personaggio ha diversi compiti (mostrati all'inizio della fase) che dovrà completare per passare la Fase Azione. Ogni fase ha tre livelli di compiti (A, B e C) che dovranno essere completati, partendo dal livello C. Una volta completati tutti e tre, potrai spostarti liberamente per la Fase Azione.

SUGGERIMENTO: possedere almeno un Ring ti proteggerà dai danni che potresti ricevere durante la Fase Azione o mentre combatti contro un boss.

OGGETTI FASE AZIONE

Rompi le scatole oggetto che trovi sparse nella Fase Azione per accaparrarti l'oggetto contenuto.



Scarpe Turbo

Correrai più veloce per un breve periodo di tempo.



Invincibilità

Ti rende invincibile per un breve periodo e ti sbarazzi dei nemici che tocchi.



5 Ring

Guadagni 5 Ring.



10 Ring

Guadagni 10 Ring.



Ring casuali

Guadagni un certo numero di Ring.



Scudo

Ti protegge da un colpo.



Scudo magnetico

Attrae i Ring vicini.



+1

Guadagni una vita extra.

KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles è un insettivoro spinoso molto potente e ribelle. È molto onesto, ma a volte non abbastanza flessibile. Con le sue possenti braccia, può planare e attaccare con potenti pugni. È il guardiano del Master Emerald da tantissimo tempo... un giorno come tanti altri uno strano evento lo spinge ad iniziare la sua avventura...



AMY ROSE

Sempre sorridente, Amy è, a suo dire, la ragazza di Sonic. È molto competitiva ed è abilissima con il suo martello Piko Piko. Ha tanti bei ricordi di quando inseguiva Sonic. Un bel giorno le loro vite si incrociano di nuovo a causa dell'apparizione di un'enorme nave spaziale...

E-102 GAMMA

Creato dal Dr. Eggman, E-102 Gamma è un robot sentinella della serie E-100. Subito dopo la sua creazione, Gamma dovrà passare un test che gli permetterà di unirsi ad un'unità di robot d'élite. Il suo destino prende una strana direzione quando incontra un rospo con una strana coda...



PERSONAGGI

SONIC THE HEDGEHOG

È il porcospino più veloce del mondo! Ama vivere libero e odia con tutto se stesso l'oppressione. Nonostante la sua irascibilità, è un bravo ragazzo sempre pronto ad aiutare chi ha bisogno. L'avventura di Sonic inizia appena torna a casa da un lungo viaggio...



MILES "TAILS" PROWER

Questa volpe di indole pacata è un meccanico nato con l'abilità di volare sfruttando le sue due code speciali. È amico e ammiratore di Sonic da tempo immemorabile; ultimamente si è concentrato sul suo lavoro mentre Sonic era in giro all'avventura. Un giorno, durante il test di un prototipo di velivolo da lui costruito...



BIG THE CAT

Questo enorme gatto è un tipo rilassato e amichevole che ama pescare più di ogni altra cosa. Big conduceva una vita tranquilla in una parte serena della giungla con il suo amico Froggy... ma, un giorno, Froggy si è trasformato stranamente...



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GÉNERO: AVENTURA JUGADORES: 1

Usando las siete Chaos Emeralds, el Dr. Eggman planea conferirle poder al malvado Chaos para conquistar y dominar el mundo.

Todo comenzó una noche. Sonic observó a una misteriosa criatura líquida rodeada por la policía. Se trataba de Chaos, un malvado ser inmune a las balas. Sonic se ocupó de la criatura y la hizo desaparecer con un gruñido. El Dr. Eggman, no obstante, se encontraba observando con una sonrisa irónica, mientras tramaba, como siempre, conquistar el mundo.



Al parecer, hay una conexión entre la criatura líquida y las Chaos Emeralds, y Sonic y sus amigos están a punto de verse envueltos en otra aventura para descubrirla.

COMPATIBILIDAD DE MANDOS

Podrás utilizar cualquier mando compatible con Windows con los juegos de Dreamcast™ Collection siempre que disponga de un mando de dirección y de 7 botones asignables como mínimo. Para obtener más información sobre su instalación en tu PC, consulta la documentación suministrada con el mando. Para configurar el mando en este juego, sigue estos pasos:

- Inicia el programa **Dreamcast Collection**.
- Selecciona **Configuración** en el menú.
- En el apartado **Control de juego**, selecciona tu mando en el menú desplegable.
- Haz clic en cualquiera de los botones de acción en el menú Control de juego y, a continuación, pulsa el botón de tu mando para cambiar su asignación.

CONTROLES PREDETERMINADOS DEL TECLADO

Selección del menú: teclas de dirección	Cámara: Q / E
Mover personajes: teclas de dirección	Atacar: A / D
Comenzar: Intro	Saltar: S
Confirmar: S / Intro	Silbar: W
Cancelar: D	

ASIGNACIONES PREDETERMINADAS DEL MANDO

Mando de dirección: selección menú / mover personajes (caminar/correr)	
Botón A: confirmar / saltar / acción	Botón X: atacar
Botón B: cancelar / atacar	Botón Y: silbar (Chao Garden)
Botón superior frontal der./izq: girar cámara	

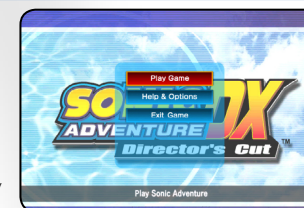
CONTROLES ESPECIALES

Cada personaje dispone de controles especiales. Aquí tienes algunos de los controles de los personajes, que podrás encontrar también en el apartado Ayuda y Opciones del juego.

- Pulsa **Saltar** en pleno salto para realizar las siguientes acciones: Homing Attack (Sonic), Propeller Flight (Tails) o Gliding Jump (Knuckles).
- Pulsa **Atacar** mientras Sonic/Tails se encuentra en movimiento o parado para empezar a girar. A continuación, suelta el botón para realizar un Spin Dash.

PARA COMENZAR

Las siguientes opciones están disponibles en el menú principal. Mueve el cursor con las teclas de dirección (mando de dirección) para seleccionar una de las siguientes:



JUGAR

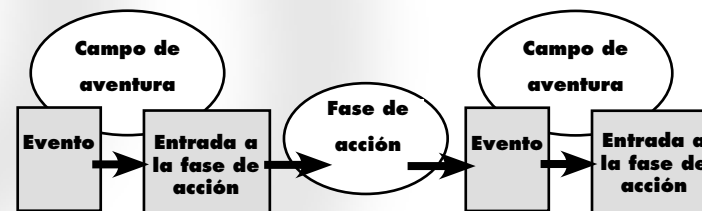
Comienza una nueva partida o carga una partida guardada.

AYUDA Y OPCIONES Lee las instrucciones sobre cómo jugar y cambia la configuración del juego.

SALIR DEL JUEGO Sal del juego cerrando el programa.

PARTIDA BÁSICA

La partida principal de *Sonic Adventure DX* comienza en el modo Aventura. El modo Aventura está dividido en dos campos. En el Adventure Field (campo de aventura), asumes unos retos y experimentas unos acontecimientos. En el Action Stage (fase de acción), cada personaje lleva a cabo sus tareas.



Hay diferentes finales para cada personaje. Si no has podido resolver el enigma de uno de los personajes, juega a las historias de los otros personajes, ya que así puede que consigas alguna pista.

ACONTECIMIENTOS

Cuando alcanzas tu destino o te encuentras con otros personajes en el campo de aventura, puede que se desarrollen acontecimientos. Estos acontecimientos se reproducen automáticamente y no requieren ninguna acción por tu parte.

PERSONAJES

Cuando empieces a jugar, solo podrás escoger a Sonic. A medida que se desarrolle la historia te encontrarás con otros personajes (consulta la siguiente página), que podrás seleccionar más tarde.





SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GÉNERO: AVENTURA JUGADORES: 1



COMBATE CON UN JEFE

En algunos acontecimientos, aparecerá un jefe al que deberás vencer. Cuando el indicador de vida del jefe llegue a cero, vencerás y la historia continuará.

ACTION STAGES

Cada personaje tiene diferentes tareas. Estas aparecen al principio de la fase y deben completarse para superar la fase de acción. Cada fase tiene tres niveles de tareas (A, B y C) que deben completarse, comenzando por el nivel C. Cuando las hayas superado, podrás desplazarte libremente por la fase de acción.

CONSEJO: si posees al menos un anillo, este te protegerá de cualquier daño que recibas durante la fase de acción o cuando luches contra un jefe.

OBJETOS DE LA ACTION STAGE

Rompe las cajas que encontrarás en la fase de acción para obtener los objetos de su interior.



Zapatillas de alta velocidad

Aumenta tu velocidad durante un tiempo limitado.



Invencibilidad

Te hace invencible durante un tiempo limitado y acaba con los enemigos con solo tocarlos.



5 Rings

Añade cinco Rings a tu total.



10 Rings

Añade diez Rings a tu total.



Rings al azar

Añade un número de Rings al azar a tu total.



Escudo

Te protege del daño ocasionado por un golpe.



Escudo magnético

Atrae los Rings que haya a tu alrededor.



Vida extra

Añade una vida a tu total.

KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles es un salvaje y poderoso equidna. Aunque está dotado de una personalidad honesta y recta, carece a menudo de flexibilidad. Gracias a sus poderosos brazos, puede desplazarse por el aire para atacar y propinar unos cuantos puñetazos. Guardián de la Master Emerald desde tiempos inmemoriales, su mundo se transforma un día como cualquier otro y su aventura comienza...



AMY ROSE

Siempre radiante y de buen humor, Amy es la autoproclamada novia de Sonic. Dotada de un fuerte espíritu competitivo, es la mejor cuando maneja su Piko Piko Hammer. Apegada a sus gratos recuerdos de la época en la que realizaba persecuciones con Sonic, está encantada cuando sus vidas se cruzan de nuevo tras la repentina aparición un buen día de una nave espacial gigante...

E-102 GAMMA

Creado por el Dr. Eggman, E-102 Gamma es un robot armado de la serie E-100. Justo después de su creación, Gamma debe pasar una prueba que le permitirá formar parte de una unidad de robots de élite. Su destino toma un giro dramático cuando se encuentra con una rana dotada de una cola un tanto inusual...



PERSONAJES

SONIC THE HEDGEHOG

¡Es el erizo supersónico más rápido del mundo! Es un gran enamorado de la libertad y lo único que detesta es la opresión. A pesar de su mal carácter, es verdaderamente un buen tipo dispuesto a ayudar a aquellos que se encuentran en apuros, siempre que pueda. La aventura de Sonic comienza cuando regresa a casa después un largo viaje...



MILES "TAILS" PROWER

Este gentil zorro es un mecánico nato dotado de una aptitud única que le permite volar muy alto en el cielo gracias a sus dos colas especiales. Fiel amigo y admirador de Sonic, Tails dedicó su tiempo a trastear en su taller mientras Sonic estaba de viaje. La aventura de Tails comienza un buen día durante un vuelo de prueba con su último invento volador.



BIG THE CAT

Este gato gigante es un personaje tranquilo y de trato fácil al que le encanta pescar por encima de todas las cosas. Big lleva una vida pacífica en una zona tranquila de la jungla con su compañero Froggy, hasta que de repente un día Froggy sufre una extraña transformación...



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: ACTIONSPEL SPELARE: 1



Genom att använda kaosmaragdernas krafter tänker dr Eggman ta kontroll över den onde "Chaos" för att ta över och styra världen.

Allt började en natt för länge sedan. Sonic fick syn på en konstig, vattenbaserad varelse som var omgiven av poliser. Det var Chaos, kulor kan inte sår honom och han stinker ondska. Sonic gjorde processen kort och skickade iväg varelsen med ett grymt. Dr Eggman beskådade allt med ett lömskt leende medan han, som vanligt, planerade världens undergång.

Det verkar finnas en koppling mellan vattenvarelserna och kaosmaragdena. Sonic och hans vänner ger sig av på ännu ett äventyr för att ta reda på vad allt handlar om.



HANDKONTROLLER OCH KOMPATIBILITET

Till Dreamcast™ Collection-spelen kan alla Windows-kompatibla handkontroller användas, bara de har en styrknapp och minst 7 programmerbara knappar. Om du vill veta mer om hur du kopplar handkontroller till datorn finns information i bruksanvisningen till handkontrollen. Gör så här för att ställa in en handkontroll för detta spel:

- Starta **Dreamcast Collection**-programmet.
- Välj **Game Config** (spelkonfiguration) i startmenyn.
- I **Game Control**-alternativet (spelkontroller) väljer du din handkontroll i rullgardinsmenyn.
- Klicka på en av funktionerna i Game Control-menyn och tryck sedan på en knapp på handkontrollen för att tilldela funktionen till knappen.

FÖRINSTÄLLDA TANGENTBORDSKONTROLLER

Menyval: Piltangenterna	Kamera: Q / E
Styra karaktären: Piltangenterna	Attackera: A / D
Start: Enter	Hoppa: S
Bekräfta: S / Enter	Vissla: W
Avbryta: D	

FÖRINSTÄLLDA HANDKONTROLLSFUNKTIONER

Styrknapp: Menyval / Styr karaktären (gå/springa)	X-knapp: Attackera
A-knapp: Bekräfta / Hoppa / Åtgärd	Y-knapp: Vissla (i Chaos Garden)
B-knapp: Avbryta / Attackera	Vänster / Höger axelknapp: Rotera kamera

A-KNAPP

Specialkontroller finns tillgängliga för varje karaktär. Här följer några av de karaktärsspecifika kontrollerna som även finns i Help & Options-delen (Hjälp & inställningar) av spelet.

- Tryck på **Jump (Hoppa)** när du är i luften för att göra en Homing Attack (målsökande attack) med Sonic, Propeller Flight (flyga) med Tails eller Gliding Jump (glidande hopp) med Knuckles.
- Tryck på **Attack (Attackera)** när Sonic/Tails rör sig eller står stilla för att börja snurra. Släpp sedan knappen för att göra en Spin Dash-attack.

KOMMA IGÅNG

Du kommer åt följande steg från huvudmenyn. Flytta muspekaren med hjälp av riktningssknapparna (styrknappen) för att välja en av följande:

PLAY GAME (SPELA)

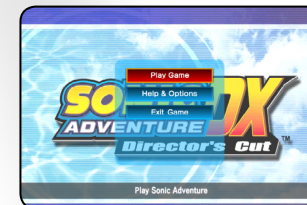
Starta ett nytt spel eller ladda ett tidigare sparat spel.

HELP & OPTIONS (HJÄLP & INSTÄLLNINGAR)

Här finns instruktioner för hur du spelar och ändrar i spelinställningarna.

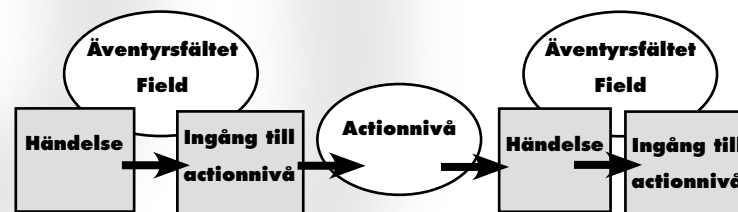
EXIT GAME (AVSLUTA)

Avsluta spelet genom att stänga ner programmet.



SPELET

Sonic Adventure DX börjar i äventyrsläget. Äventyrsläget är uppdelat i två fält. I äventyrsfältet möter du utmaningar och händelser inträffar. I actionnivån har varje karaktär sina uppgifter som ska genomföras.



Varje karaktär har sin egen slutscen. Om du misslyckas med att lösa mysteriet för en av karaktärerna kan du spela med en annan karaktär och kanske få ett tips eller två.

HÄNDELSER

När du när fram till ditt mål eller träffar på andra karaktärer i äventyrsfältet kan olika händelser inträffa. Händelserna inträffar automatiskt utan att du behöver göra något.

SPELBARA KARAKTÄRER

När du börjar spela kan du enbart välja Sonic. När du kommer längre fram i berättelsen träffar du andra karaktärer (se nästa sida) som du sedan kan välja att spela med.



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: ACTIONSPEL SPELARE: 1



KÄMPA MOT EN BOSS

I vissa händelser kommer det ut en boss på fältet som du måste bekämpa. När bossens livmätare sjunker till noll har du segrat och berättelsen fortsätter.

ACTIONNIVÅER

Varje karaktär har olika uppgifter (de visas i början av nivån) som måste klaras av för att slutföra actionnivån. Varje nivå har tre olika klasser av uppgifter, A, B och C, som måste genomföras. Du börjar med klass C och när du har klarat av alla klasser får du röra dig fritt i actionnivån.

TIPS: Om du har minst en ring skyddas du från skador när du kämpar mot en boss eller i en actionnivå.

FÖREMÅL I ACTIONNIVÅERNA

Slå sönder lådorna i actionnivåerna för att komma åt föremålen inuti.



Höghastighetsskor

Ökar din springhastighet en kort stund.



Osårbarhet

Gör dig osårbar ett kort tag och förgör de fiender som du rör vid.



5 ringar

Ger dig fem ringar till.



10 ringar

Ger dig tio ringar till.



Slumpringar

Lägger till ett slumpat antal ringar till din summa.



Sköld

Skyddar dig mot en träff.



Magnetisk sköld

Drar alla ringar i närheten till dig.



Extraliv

Ger dig ett extraliv till.

KARAKTÄRER

SONIC THE HEDGEHOG

Han är den snabbaste igelkotten i överljushastighet! Han har en stor kärlek för frihet, och ett lika stort hat för förtryck. Trots hans korta stubin är han innerst inne en snäll kille som alltid hjälper den som behöver det. Var som helst, när som helst. Sonics äventyr börjar precis då han kommer hem från en lång resa...



MILES "TAILS" PROWER

Denna mildsinta räv är född till att vara mekaniker och har den unika förmågan att flyga högt upp i skyn med sina två specialdesignade svansar. Han har länge varit Sonics trogna följeslagare och har hängett sig åt ett liv i verkstaden medan Sonic är ute på sina resor. Tails äventyr börjar en dag när en testflygning av hans senaste uppfinning avbryts.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles är en vild, kraftfull och taggig myrslok. Han har begåvats med en ärlig och rättfram personlighet, men saknar flexibilitet. Med sina kraftiga armar kan han glida genom luften och attackera fienden med stor kraft. Han har vaktat mästarsmaragden så länge han kan minnas, men en till synes helt normal dag krossades hans värld och äventyret började...



AMY ROSE

Alltid gladast och snällast. Amy har utsett sig till Sonics flickvän. Hon är naturligt tävlingsinriktad och helt oslagbar när det gäller att hantera hennes Piko Piko-hammare. Med minnena av hennes vilda jakter på Sonic färskas i huvudet blir hon överlycklig när hon plötsligt ser ett stort rymdskepp en dag och deras vägar korsas ännu en gång...

E-102 GAMMA

E-102 Gamma är en vapenrobot i E-100-serien som har skapats av dr Eggman. Kort efter att han skapades var han tvungen att klara ett test som avgjorde om han fick ingå i ett elitförband. Hans liv vände på en femöring när han mötte en viss groda med en ovanlig svans...



BIG THE CAT

Denna enorma katt är en slapp och lättsam grabb som älskar fiske över allt annat i världen. Big lever ett stillsamt liv i en fridfull del av djungeln med sin polare Froggy. Men en dag genomgår Froggy en ytterst ovanlig transformation...

Tohtori Eggman aikoo käyttää Kaaoksen Smaragdien voimaa vahvistamaan pahaa Kaaosta, jotta voisi sitten valloittaa maailman.

Kaikki alkoi eräänä iltana, kun Sonic huomasi poliisien piirittämän salaperäisen nesteolion. Se oli pahuudelta löyhkäävä Kaaos, johon eivät luodit tehonneet. Sonic teki oliosta nopeasti selvää ja lähetti sen jonnekin muualle. Mutta tohtori Eggman seurasi tilannetta kierosti hymyillen ja suunnitteli samalla maailman valloittamista, kuten aina.



Nesteolion ja Kaaoksen Smaragdien välillä tuntuu olevan jokin yhteys, ja Sonic ystävineen joutuu jälleen uuteen seikkailuun selvittäessään mikä se on.

PELIOHJAIMEN YHTEENSOPIVUUS

Dreamcast Collection -pelejä voi pelata millä tahansa Windows-yhteensopivalla peliohjaimella, kunhan siinä on suuntanäppäimet ja vähintään seitsemän muuta ohjelmoitavaa painiketta. Katso ohjaimen PC-asennusohjeet sen mukana tulleista oppaista. Asenna peliohjin tähän peliin seuraavien ohjeiden mukaan:

- Käynnistä **Dreamcast Collection** -ohjelma.
- Valitse aloitusvalikosta **Game Config** (Peliasetukset).
- Valitse peliohjaimesi pudotusvalikosta kohdassa **Game Control** (Peliohjin).
- Napsauta mitä tahansa Game Control -valikossa olevaa toimintapainiketta ja paina sitten jotakin peliohjaimen painiketta, niin määrittäminen muuttuu.

NÄPPÄIMISTÖN OLETUSKOMENNOT

Valikossa liikkuminen: Suuntanäppäimet	Kamera: Q / E
Hahmojen liikkuttaminen: Suuntanäppäimet	Hyökkääminen: A / D
Aloittaminen: Enter	Hyppääminen: S
Vahvistaminen: S / Enter	Viheltäminen: W
Peruminen: D	

OHJAIMEN OLETUSASETUKSET

Suuntanäppäimet: Valikko / Hahmot (kävely/juoksu)	X-painike: Hyökkää
A-painike: Vahvista / Hyppää / Toiminto	Y-painike: Vihellä (Kaaoksen puutarha)
B-painike: Peru / Hyökkää	Vasen / Oikea olkapainike: Pyörittä kameraa

B-PAINIKE:

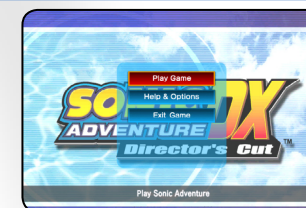
Kullakin hahmolla on omat erikoistoimintonsa. Tässä joitakin hahmojen toiminnoista, jotka löytyvät myös pelin Help & Options (Ohjeet ja asetukset) -osiosta.

- Paina hypyn aikana uudestaan **Jump** (Hyppää), niin teet Homing Attackin (Sonic), Propeller Flightin (Tails) tai Gliding Jumpin (Knuckles).
- Paina **Attack** (Hyökkää) niin Sonic/Tails alkaa pyöriä ja suorittaa Spin Dashin, kun vapautat painikkeen.

ALOITTAMINEN

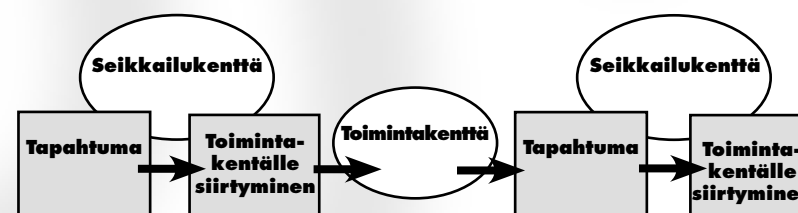
Päävalikosta löytyy seuraavat vaihtoehdot. Liikuta osoitin suuntanäppäimillä johonkin näistä kohdista:

- PLAY GAME (PELAA PELIÄ)** Aloita uusi peli tai lataa tallennettu peli.
- HELP & OPTIONS (OHJEET JA ASETUKSET)** Lue peliohjeet ja muuta pelin asetuksia.
- EXIT GAME (POISTU PELISTÄ)** Lopeta pelaaminen ja sulje ohjelma.



PERUSPELI

Sonic Adventure DX -peruspeli alkaa seikkailutilassa. Se on jaettu kahteen kenttään. Seikkailukentällä kohtaat haasteita ja koet tapahtumia. Toimintakentällä hahmot suorittavat tehtäviään.



Hahmot kokevat tapahtumia eri tavalla. Jos et saa ratkaistua jotakin ongelmaa jollakin hahmolla, pelaa toisen hahmon tarinaa, niin voit saada vihjeitä.

TAPAHTUMAT

Kun saavut määränpäähysi tai kohtaat muita hahmoja seikkailukentällä, voit kokea tapahtuman. Tapahtumat etenevät automaattisesti eivätkä edellytä toimia sinulta.

PELAAJAHAHMOT

Ensimmäisellä pelikerralla voit valita vain Sonicin. Kun tarina etenee, tapaat muita hahmoja (katso seuraava sivu) ja sen jälkeen voit pelata niilläkin.



SONIC ADVENTURE™ DX

DREAMCAST COLLECTION

PELITYYPPI: TOIMINTA PELAAJAMÄÄRÄ: 1



PÄÄVASTUSTAJAT

Joussakin tapahtumissa kentälle ilmestyy päävastustaja eli "pomo", joka sinun on voitettava. Voitat taistelun ja tarina jatkuu, kun pomon terveysmittari laskee nolleen.

TOIMINTAKENTÄT

Kunkin hahmon on suoritettava omat tehtävänsä (näytetään kentän alussa) toimintakentällä. Kullakin kentällä on kolmen tasoista tehtäviä - A, B ja C - jotka on suoritettava C-tasosta alkaen. Kun kaikki on suoritettu, voit liikkua vapaasti toimintakentällä.

VIHJE: Renkaat suojelevat sinua vahingoittumiselta toimintakentällä ja taisteluissa pomoja vastaan.

TOIMINTAKENTÄN ESINEET

Riko toimintakentällä laatikoita, niin saat sisällä olevat esineet.



Vauhtikengät

Lisää juoksunopeutta hetkellisesti.



Voittamattomuus

Tekee sinut hetkellisesti voittamattomaksi, jolloin tuhoat viholliset kosketuksellasi.



5 rengasta

Saat viisi rengasta lisää.



10 rengasta

Saat kymmenen rengasta lisää.



Satunnainen rengasmäärä

Saat satunnaisen määrän renkaita.



Kilpi

Suojelee sinua yhdeltä iskulta.



Magneettikenttä

Vetää puoleensa läheisiä renkaita.



Lisäelämä

Saat yhden lisäelämän.

HAHMOT

SONIC THE HEDGEHOG

Hän on maailman nopein siili, ääntäkin nopeampi! Sonic rakastaa vapautta ja vihaa vain muiden sortamista. Äkkipikaisuudestaan huolimatta hän on sisimmiltään mukava kaveri, joka auttaa kaikkia hädässä olevia aina kun vain voi. Sonicin seikkailu alkaa, kun hän on juuri palaamassa kotiin pitkältä matkalta...



MILES "TAILS" PROWER

Tämä herttainen kettu on taitava mekaanikko. Hänellä on ainutlaatuinen kyky lentää korkealla kahden erikoishäntänsä voimin. Tails on Sonicin pitkäaikainen ystävä ja ihailija, ja hän omistautui puuhailemaan Sonicin työpaikassa tämän ollessa matkallaan. Tailsin seikkailu alkaa eräänä päivänä, kun hän testaa uusinta lentolaitettaan.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Knuckles on villi ja vahva nokkasiili. Häntä on siunattu rehellisellä luonteella, mutta häneltä puuttuu joustavuutta. Vahvoilla käsillään hän voi liittää ilmojen halki hyökkäykseen ja iskeä lujasti. Hän on ollut Pääsmaragdin vartija niin kauan kuin muistaa, mutta eräänä näennäisen tavallisena päivänä hänen elämänsä pirstoutuu ja seikkailu alkaa...



AMY ROSE

Amy on aina iloinen ja pirteä. Hän on itse päättänyt olevansa Sonicin tyttöystävä. Hänellä on vahva kilpailuhenki, eikä hän häviä kenellekään käyttäessään Piko Piko -nuijaansa. Hän muistelee kaiholla päiviä, jolloin hän jahtasi Sonicia, ja ilahtuu, kun heidän maailmansa kohtaavat jälleen valtavan avaruusaluksen ilmestyessä eräänä päivänä...

E-102 GAMMA

Tohtori Eggmanin luoma E-102 Gamma on E-100-sarjan taistelurobotti. Pian luomisensa jälkeen Gamman on selvittävä testistä, jonka jälkeen hän voi liittyä robottien eliittiyksikköön. Hänen kohtalonsa saa radikaalin käänteen, kun hän kohtaa erään sammakon, jolla on erikoinen häntä...



BIG THE CAT

Tämä jättimäinen kissa on rento kaveri, joka rakastaa kalastamista yli kaiken. Big elää leppoisaa elämää viidakon rauhallisessa osassa kaverinsa Froggyn kanssa - kunnes eräänä päivänä Froggy kokee yhtäkkiä epätavallisen muutoksen...

SONIC ADVENTURE™ DX

CUSTOMER SUPPORT

Please check www.sega-europe.com/support or call **0844 991 9999** (local rate) for details of product support in your region. Register online at www.sega-europe.com for exclusive news, competitions, email updates and more.



0900-737737 (*Lokal samtalstaxa)
support.se@panvision.com



0600-977799 (0,96€ / min + pvm)
tuotetuki@panvision.com

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez www.sega.fr/support ou composez le **08 20 37 61 58** (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur www.sega.fr pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par email et bien d'autres choses encore !

SUPPORTO PRODOTTO

Assistenza Tecnica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta: www.sega-europe.com/support. Regístrate en: www.sega-europe.com para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf www.sega-europe.com/support

Unsere Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-1000 SEGA bzw. 0900-1007342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-444612
(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-737737
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter support@sega.de erreichen.

*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifsangabe am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

EUROPEAN UNION WARRANTY

WARRANTY: SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

WARRANTY LIMITATION: This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

WARRANTY CLAIM: If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

LIMITATION: TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICIPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, resale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

GARANTIE

GARANTIE : SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées ci-dessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

LIMITATION DE GARANTIE : Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE : Si, au cours de la période de garantie, vous découvrez que le jeu ne fonctionne pas correctement, vous devez rapporter ce jeu accompagné d'une copie du justificatif, de l'emballage et de la documentation d'origine et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées au détaillant auprès duquel vous avez acheté le jeu, ou bien contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) qui vous fournira les informations nécessaires au retour du produit. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le jeu. Tout jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le jeu sont votre recours exclusif.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.

USA WARRANTY

LIMITED WARRANTY: SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tempering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at: Online: help.sega.com, Telephone: 1-800-USA-SEGA

LIMITATIONS ON WARRANTY: ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to www.sega.com