

SONIC™ R



Windows® 95
Windows® 98
PC CD-ROM

Manual de Instruções

TEO TOY
multimedia

Especificações de Rede

Você poderá jogar o SONIC R com até 4 jogadores via IPX ou em rede TCP/IP.

Você também poderá jogar com até dois jogadores por modem ou ligação serial.

Para suporte de jogo em rede, faça um download do patch de rede do Sonic R pelo site da Sega em: www.sega.com

1. Para iniciar um jogo em rede, escolha a opção JOGO EM REDE do Menu Principal do **SONIC R**.

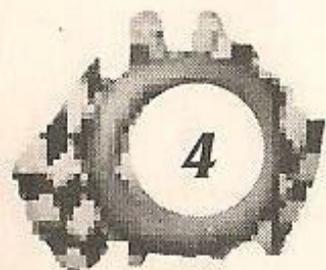
2. Próximo passo, escolha o protocolo que você queira usar:

• **IPX** Liga você a seus amigos por uma rede local (LAN).

• **TCP/IP** Jogue contra qualquer um pela Internet ou por uma rede local. Entre com o endereço IP do computador que está com o jogo em rede. Se o seu computador é o que está com o jogo, entre com o endereço IP do seu computador. (Para obter o seu próprio endereço de rede, vá até o Menu Iniciar, escolha EXECUTAR e então digite **winipcfg.exe**).

• **MODEM** Jogue via linha telefônica.

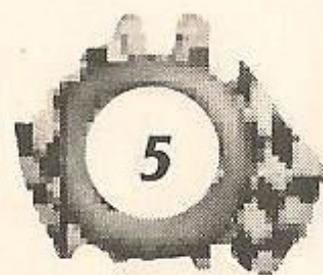
• **LIGAÇÃO SERIAL** Via cabo, ligue o seu micro com outro e jogue head-to-head.



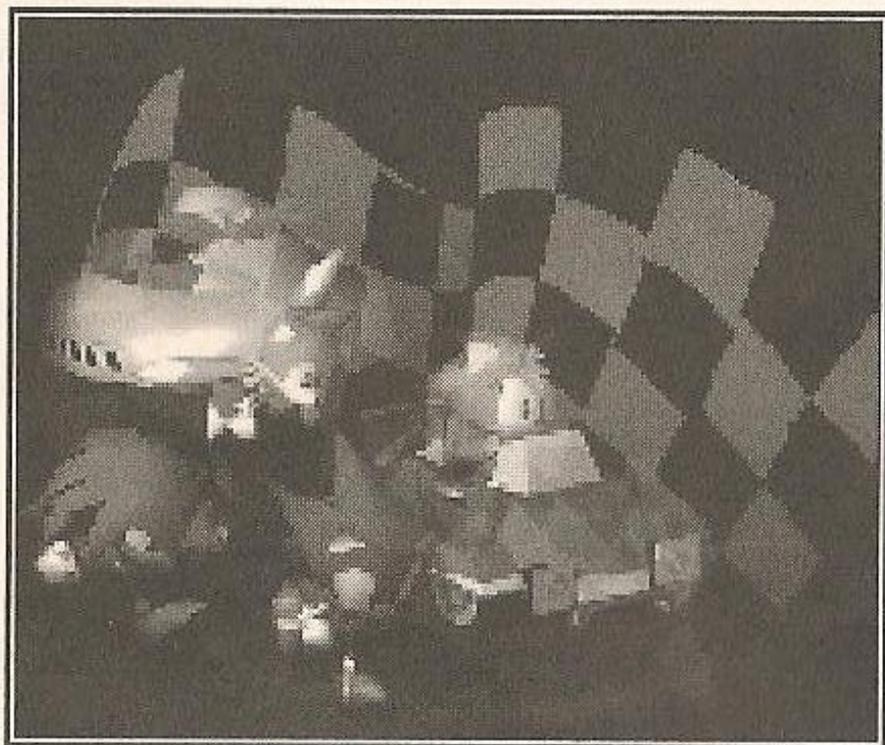
Controles de Corrida

Ação	Teclado 1	Teclado 2	Gamepad	Pilotando
Iniciar	ENTER	TAB	Botão 4 ou 9	Botão 4 ou 9
Acelerar	SHIFT DIREITO ou ↑	0 ou 5	⬆ ou Botão 1	Acelerador
Brecar	↓ 4 ou 6	Botão 2, 7 ou 8	⬇ ou ou Botão 7 ou 8	Breque
Esquerda	←	1	⬅ para esquerda	Virar volante
Direita	→	3	➡ para direita	Virar volante
Cima	↑	5	⬆	Acelerador
Baixo	↓	2	⬇	Breque
Pular	BARRA DE ESPAÇO	0	Botão 2	Botão 2
Mudar Visão	F1	F2	Botão 6	Botão 6
Confirmar	BARRA DE ESPAÇO	0	Botão 4 ou 9	Botão 4 ou 9
Cancelar	SHIFT DIREITO	+	⬆ ou Botão 1	Acelerador

Nota: Favor checar as páginas 12-13 para obter instruções sobre como usar os movimentos especiais dos personagens.



Comece a Corrida!



Sonic e Tails estão curtindo um tempo fora de suas aventuras. A viagem que eles haviam planejado será agradável e relaxante. Ou pelo menos é o que eles acham...

Tails vê uma enorme faixa ao longo da pista. É um outdoor falando sobre o Grande Prêmio Mundial.

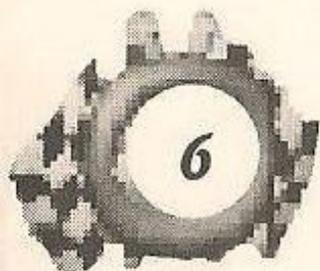
“Veja, Sonic! Irá acontecer uma grande corrida com os melhores corredores do mundo. Seria uma grande oportunidade

para você mostrar sua velocidade e competir com os outros grandes corredores!”

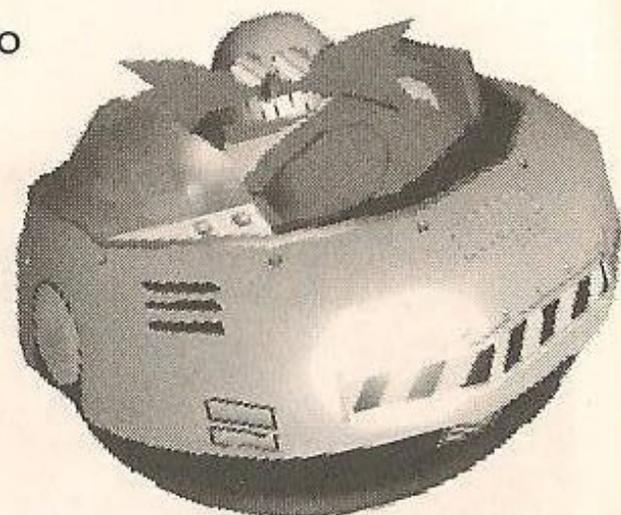
Sonic pensa por um momento. Ele é o corredor mais rápido do mundo, mas participar de corridas não é algo que ele goste de fazer. Então algo na faixa prende sua atenção. Dr. Robotnik, o arqueinimigo de Sonic, estará participando da corrida!

Em um segundo, Sonic começa a correr.

“Espere, Sonic! Espere por mim!” Gritava Tails correndo atrás de seu amigo.



Quilômetros acima da faixa, existe um satélite focalizando Sonic e Tails. Dr. Robotnik ri silenciosamente. “Agora você caiu em minha armadilha, Sonic, eu finalmente terei as Esmeraldas do Caos, e poderei pegá-lo a qualquer hora. Com a minha nova nave, e essas...” Dr. Robotnik olha a sua esquerda e uma fileira de olhos cintilantes observa-o, “nada poderá dar errado! Há há há...” Sonic mal desconfia que o Dr. Robotnik aprendeu como encontrar as Esmeraldas do Caos!

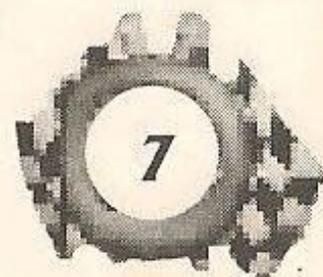
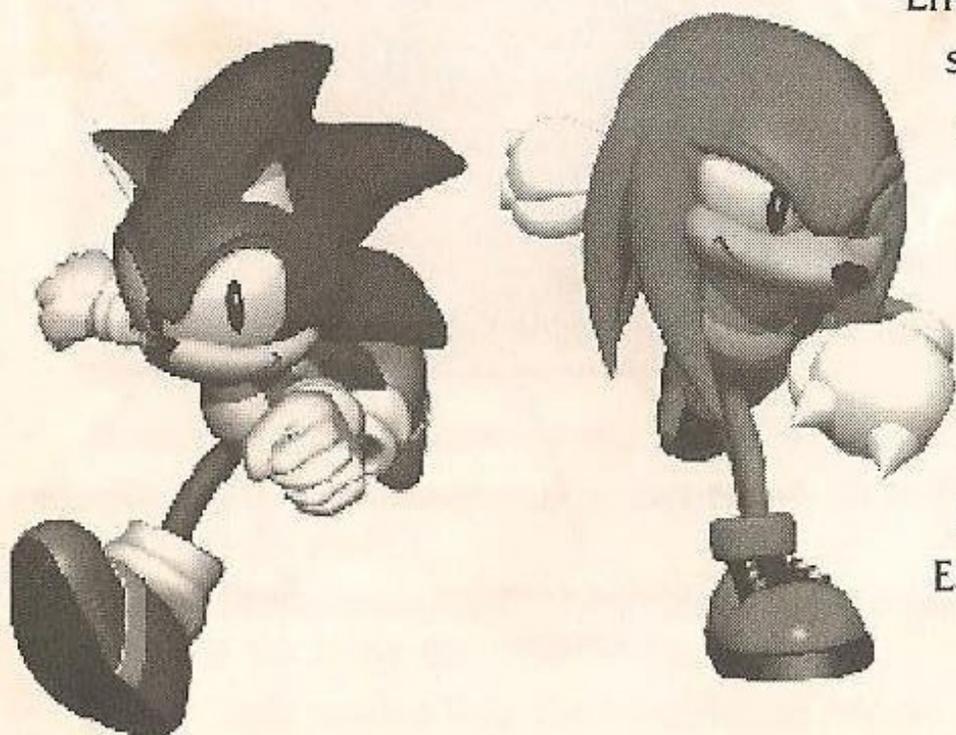


Sonic não é o único que estará correndo contra o Dr. Robotnik... O rival de Sonic, Knuckles, ficou sabendo que Sonic estaria participando de uma corrida muito importante. Knuckles nunca deixa passar uma oportunidade de estar próximo de Sonic quando uma aventura começa.

Amy também estará lá. Após investigar secretamente os planos do Dr. Robotnik ela também participará da corrida para achar as Esmeraldas do Caos.

Em **Sonic R**, você terá a chance de ser um dos cinco personagens – Sonic, Tails, Knuckles, Amy ou até mesmo o Dr. Robotnik! – Numa corrida de quatro percursos.

Corra o mais rápido possível, e lembre de observar os itens que ajudarão você pelo caminho. E não esqueça de achar as Esmeraldas do Caos!



Iniciando



Tela de Título e Demonstração do Jogo

À partir do momento em que o jogo é carregado, você verá os logos da Sega e da Travelers Tales, e então a tela com o título do Sonic R aparecerá. Em alguns instantes a demonstração do jogo se inicia. Observe Sonic e seus amigos se esforçando em sua competição para vencer a corrida.

Pressione o seu controle de "Iniciar" (ver página 5) no momento em que você estiver pronto para retornar à tela de título. Da tela de título, pressione o seu controle de "Iniciar" para trazer a Tela de Seleção de Modo.

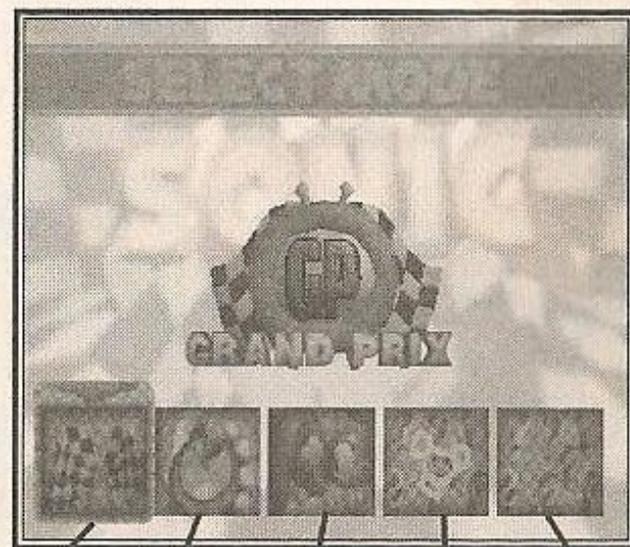
Tela de Seleção de Modo

Junte-se à corrida do Grande Prêmio, pratique um pouco na Tomada de Tempo, vá para a diversão head-to-head no Modo VS, ou altere as configurações do jogo em Opções.

Pressione os controles de "direita" e "esquerda" para escolher um modo de jogo, e pressione "Start" para iniciar.

"Pronto, Preparar, Largar!"

Nota: Vá até a página 15 para obter informações sobre os modos de corrida.



Grand Prix

Modo VS

Opções

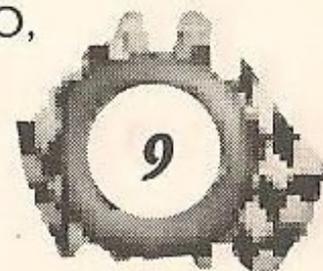
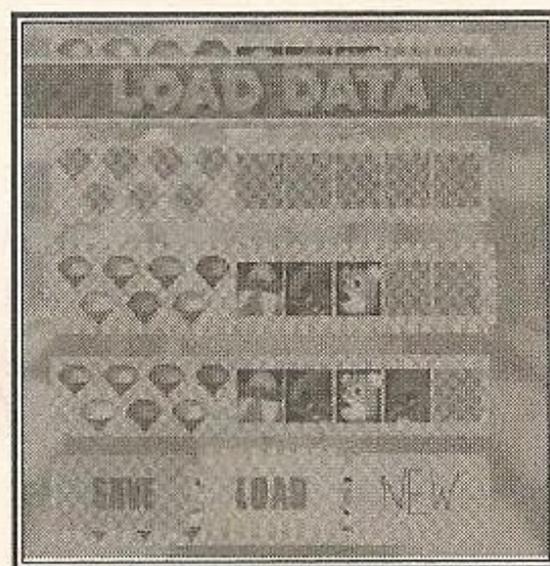
Corrida contra
o tempo

Rede

Opções

Pressione os seus controles de “Esquerda”, “Direita”, “Cima” e “Baixo” para selecionar uma opção. Pressione o seu controle de “Salto” para mudar as configurações.

- **Fase do Jogo** Escolha um dos três níveis de dificuldade: FÁCIL, NORMAL ou DIFÍCIL.
- **Fantasma** Corra contra si mesmo no Modo de Tomada de Tempo! Quando esta opção estiver LIGADA, o jogo grava os dados da sua corrida de Tomada de Tempo. Quando você correr uma segunda vez no mesmo percurso e com a opção ainda LIGADA, os dados de sua última corrida são incluídos na sua corrida atual. Conforme você corre, seu personagem da corrida anterior corre o percurso todo novamente, exatamente como ele/ela fez na última corrida. Use essa opção para ver se você pode correr o percurso mais rápido do que você fez anteriormente.
- **Melhores Tempos** Pressione o seu controle de “Salto” para visualizar o quadro com os Melhores Tempos e ver quem está encabeçando a corrida. Pressione o controle novamente para sair da tela.
- **Carregar Dados** Se você for bem na corrida, seus dados do jogo serão automaticamente gravados. Você pode acessar dados gravados da tela de Carregar Dados. Pressione seus controles de “Cima” ou “Baixo” para selecionar um arquivo de dados gravado. Pressione os seus controles de “Esquerda” ou “Direita” para acessar uma opção: DELETE para remover um dado gravado.
- **Vocais** Coloca as canções e vozes de fundo como LIGADO ou DESLIGADO.
- **Som** Selecione entre som ESTÉREO ou MONO.
- **Vol. de Música** Coloque o volume da música do jogo como BAIXO, MÉDIO ou ALTO.
- **Teste de Música/SFX** Selecione uma faixa de música, e pressione o controle de “Iniciar” para tocá-la.
- **Sair** Saia para a Tela de Seleção de Modo.



Selecionar Circuito

Qual percurso você irá correr? Existem quatro percursos (talvez cinco, se você for bom) para escolher. Em cada corrida, você correrá três voltas do percurso para terminá-lo.

Pressione seus controles de “Esquerda” ou “Direita” para escolher um percurso, e pressione o seu controle de “Iniciar” para aceitá-lo.



Resort
Island

Radical
City

Regal
Ruin

Reactive
Factory

Resort Island

Este é um lindo dia para uma corrida neste paraíso de ilha tropical. Um belo céu azul, muita natureza, uma bela cachoeira... está tudo lá. Fique muito encantado, pensando, e você poderá cair na água ou bater num coqueiro. Tome o tempo para brincar pelas ilhas menores. Ir até uma pequena escaldada de rocha é a melhor coisa a se fazer, também.



Radical City

Esse percurso é bastante longo. Buracos na grade não são somente quebras acidentais! A via fluvial parece ser mais lerda no começo, mas ela pode economizar bastante tempo se você souber quais caminhos tomar. E falando em caminhos, prepare-se para alguns bem difíceis que irão diverti-lo um pouco. Já imaginou como deve ser uma bola de pinball?



Regal Ruin

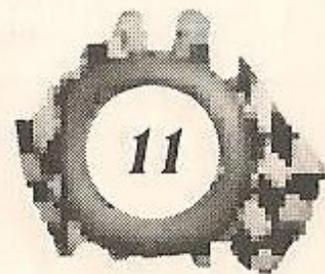
Essas Relíquias Egípcias são um sonho para os arqueólogos (ou pesadelo, dependendo se você gosta ou não de labirintos). O primeiro caminho é fácil de se seguir, mas existem muitas estradas pequenas e encruzilhadas que podem estar escondendo o tesouro, portanto siga corretamente! Saltos poderão ajudá-lo a sair de pontos apertados!



Reactive Factory

Aqui você será transportado para o futuro! Entre na fábrica do amanhã, um sonho completo de automação. Existe uma grande quantidade de salas para correr, mas também existem muitas surpresas escondidas e armadilhas. O que parece primeiramente ser um percurso simples é com certeza o mais difícil dos quatro cursos.

Ei! Para que serve o X na tela? Será que é um percurso secreto?



Selecionar Circuito

Qual percurso você irá correr? Existem quatro percursos (talvez cinco, se você for bom) para escolher. Em cada corrida, você correrá três voltas do percurso para terminá-lo.

Pressione seus controles de “Esquerda” ou “Direita” para escolher um percurso, e pressione o seu controle de “Iniciar” para aceitá-lo.



Resort
Island

Radical
City

Regal
Ruin

Reactive
Factory

Resort Island

Este é um lindo dia para uma corrida neste paraíso de ilha tropical. Um belo céu azul, muita natureza, uma bela cachoeira... está tudo lá. Fique muito encantado, pensando, e você poderá cair na água ou bater num coqueiro. Tome o tempo para brincar pelas ilhas menores. Ir até uma pequena escadaria de rocha é a melhor coisa a se fazer, também.



Radical City

Esse percurso é bastante longo. Buracos na grade não são somente quebras acidentais! A via fluvial parece ser mais lerda no começo, mas ela pode economizar bastante tempo se você souber quais caminhos tomar. E falando em caminhos, prepare-se para alguns bem difíceis que irão diverti-lo um pouco. Já imaginou como deve ser uma bola de pinball?



Regal Ruin

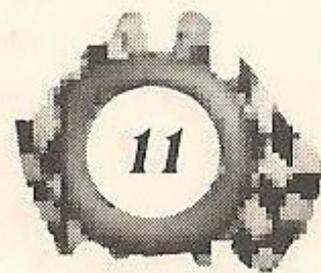
Essas Relíquias Egípcias são um sonho para os arqueólogos (ou pesadelo, dependendo se você gosta ou não de labirintos). O primeiro caminho é fácil de se seguir, mas existem muitas estradas pequenas e encruzilhadas que podem estar escondendo o tesouro, portanto siga corretamente! Saltos poderão ajudá-lo a sair de pontos apertados!



Reactive Factory

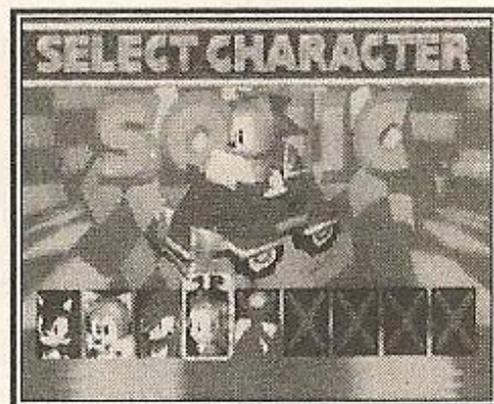
Aqui você será transportado para o futuro! Entre na fábrica do amanhã, um sonho completo de automação. Existe uma grande quantidade de salas para correr, mas também existem muitas surpresas escondidas e armadilhas. O que parece primeiramente ser um percurso simples é com certeza o mais difícil dos quatro cursos.

Ei! Para que serve o X na tela? Será que é um percurso secreto?



Selecionar o Personagem

Sonic é rápido, mas todos os personagens tem uma chance de vencer a corrida se você usar os seus movimentos especiais corretamente e dar seus giros na hora certa. Pressione os seus controles de “Esquerda” ou “Direita” para escolher um corredor, e pressione o seu controle de “Iniciar” para movimentá-lo!



SONIC

Sonic é o mais rápido de todos os corredores. Ele é tão rápido que as vezes levanta do chão enquanto corre, portanto tenha cuidado quando estiver fazendo uma curva ou você poderá perder o controle! Sonic tem uma excelente habilidade de salto.

Salto Pressione o botão de “Saltar” para fazer o Sonic saltar. Quando ele estiver à meia-altura, pressione novamente para um duplo salto. Use os seus controles de “Esquerda” e “Direita” para controlar a aterrissagem de Sonic.

Rotação de Colisão Quando Sonic estiver correndo, pressione o seu controle para “Baixo” para Sonic fazer uma rotação de colisão, pressione então para “Cima” e segure-o para continuar a rotação de colisão. Uma outra maneira de fazer a Rotação de Colisão é pressionando o controle para “Baixo” quando Sonic estiver em pé e pressionar o controle de “Acelerar”.

TAILS

Tails não é tão rápido quanto Sonic, mas ele acelera bastante e faz ótimas curvas. Seus saltos e trações são muito bons também. Melhor de tudo, ele sabe voar!



Vôo Pressione o botão de “Salto” para fazer Tails saltar. Quando ele estiver na meia-altura, pressione novamente e segure para fazê-lo voar. Use os seus controles de “Esquerda” e “Direita” para controlá-lo no ar.

Rotação de Colisão Tails faz uma Rotação de Colisão assim como o Sonic, e você poderá usar os mesmos controles já explicados acima.

KNUCKLES

Knuckles tem as melhores habilidades gerais de todos os competidores. Sua habilidade de ficar na estrada é fora do comum e sua curva é boa. E ele pode planar após seus saltos.

Planagem Pressione o seu botão de "Salto" para fazer Knuckles saltar. Quando ele estiver à meia-altura, pressione novamente e segure, para fazê-lo planar.

Rotação de Colisão Knuckles faz uma rotação de colisão exatamente como Sonic faz.

AMY

Talvez o carro de Amy não tenha uma velocidade final muito boa, mas existem algumas coisas ótimas que ele pode fazer. Uma delas é que ele trabalha como uma lancha na água. E fique de olho quando ela liga o turbo!

Pairar na água O carro de Amy se transforma automaticamente numa lancha quando ela se move na água.

Turbo Pressione o botão de "Saltar" para disparar o turbo de Amy (quando você vir o símbolo do pneu no topo da tela).

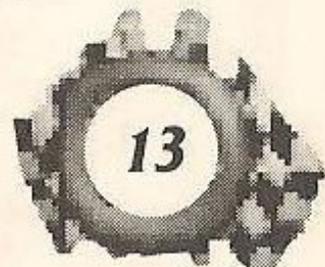
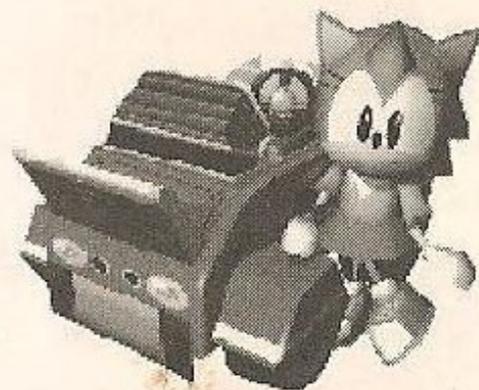
DR. ROBOTNYK

Boo! Hiss! Dr. R está de volta com a mais nova nave conhecida. A nave tem pacotes de propulsão para viajar pela água e fazer boas curvas, mas nenhum contato com o solo significa falta de tração! E o que é isso ... um míssil tele-guiado?

Pairar na água A nave de Robotnik plana por qualquer lugar que ele for.

Míssil Tele-Guiado Pressione o seu botão de "Saltar" para disparar os mísseis Tele-Guiados (quando você vir o alvo verde piscando na tela).

Mais Xs? Hmm... quais outros personagens secretos podem estar esperando para correr?

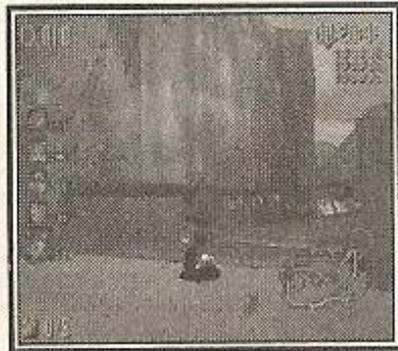


Tesouros

Anéis

Eles são realmente importantes para o seu sucesso. Você precisa coletar um número diferente em cada percurso.

Quantos? E porquê? Contar tiraria a surpresa. Mas se você procurar em volta, você achará.



Itens de Aumento de Força

Seu personagem ganha forças diferentes por pouco tempo quando você correr por esse item

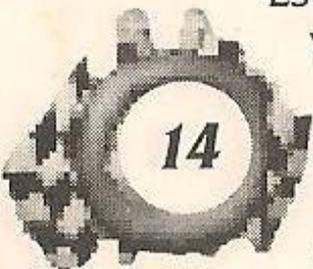
vermelho, amarelo e azul. Essas forças podem ajudá-lo a vencer, portanto colete tudo o que você puder!

Itens de Aumento de Força Numerados

Estes dão à você muitos Anéis. Você verá quantos quando você correr pelo painel.

Pé Ligeiro

Aumente a velocidade do



seu personagem. Se você for o corredor mais rápido da terra, isso é bastante rápido!

Proteção Brilhante

Quando um globo amarelo aparecer em volta do personagem, você não precisará tocar os Anéis. Simplesmente corra por eles que a Proteção Brilhante irá coletá-los como um ímã. Cair na água irá lavar a Proteção Brilhante, e ela desaparecerá.

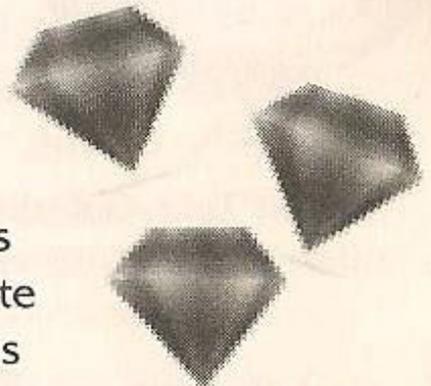
Moedas do Sonic

Ache as cinco Moedas do Sonic em cada percurso. Quando você coletar todas elas além de terminar numa das três primeiras posições, uma boa surpresa poderá acontecer!



Esmeraldas do Caos

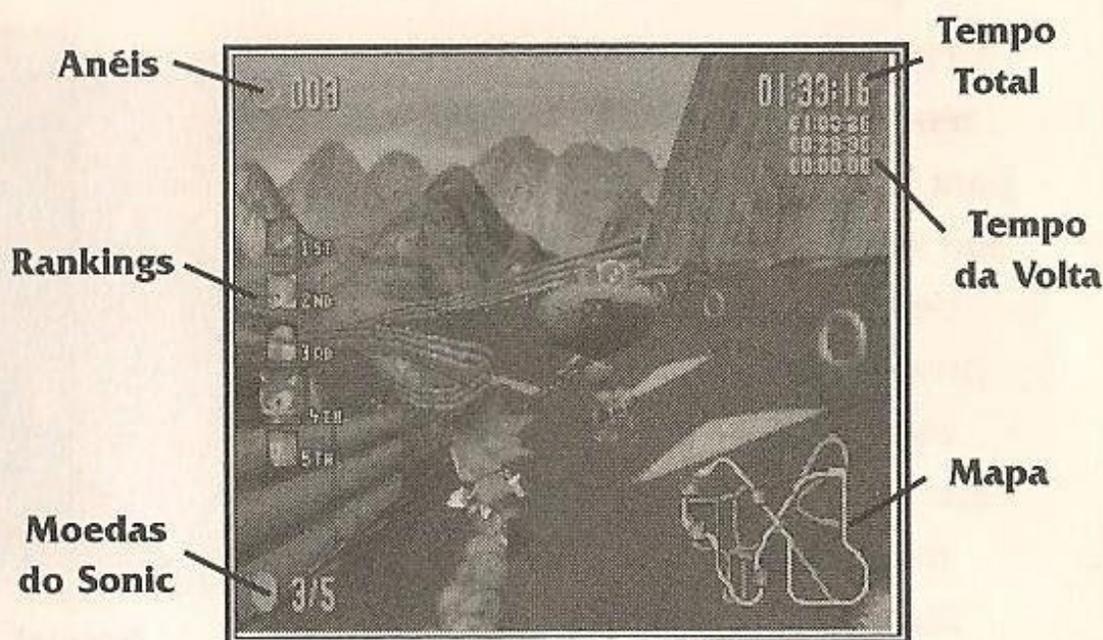
Corra pelos caminhos para achar essas pedras brilhantes. Somente os corredores mais rápidos poderão mantê-las.



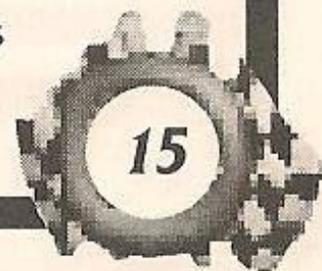
Grand Prix

Ganhe cada corrida – essa é sua meta. Cada corrida tem 3 voltas. Você poderá estar correndo num raio de sol, numa nevada, ou outro tempo – cada corrida é diferente.

Termine numa das três primeiras posições e você terá o que celebrar. Não fique feliz com a segunda colocação. Seja o campeão! Velocidade é necessária, e você achará guloseimas pelo caminho: Anéis, Moedas do Sonic, Aumentadores – procure saber o que eles fazem!

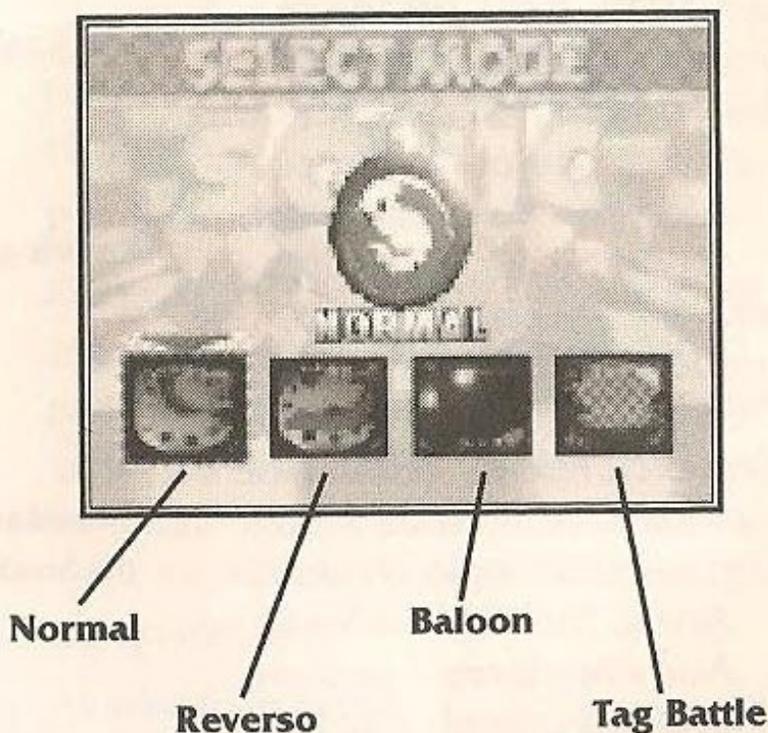


- **Moedas** Quantas moedas você coletou até o momento na corrida.
- **Posição** As moedas do personagem aparecem aqui, de acordo com as colocações na corrida no momento. A moeda do seu personagem é maior do que a dos outros.
- **Moedas do Sonic** O número dessas moedas que você coletou até o momento.
- **Tempo Total** Tempo contado até agora na corrida.
- **Tempo das Voltas** Seu tempo para cada uma das três voltas no percurso.
- **Mapa do Percurso** Todos os caminhos do percurso são mostrados aqui. O caminho principal está listado em branco e rotas alternadas em cinza. As amarelas? Bem...corra por todas elas para descobrir os atalhos e as guloseimas existentes no percurso.



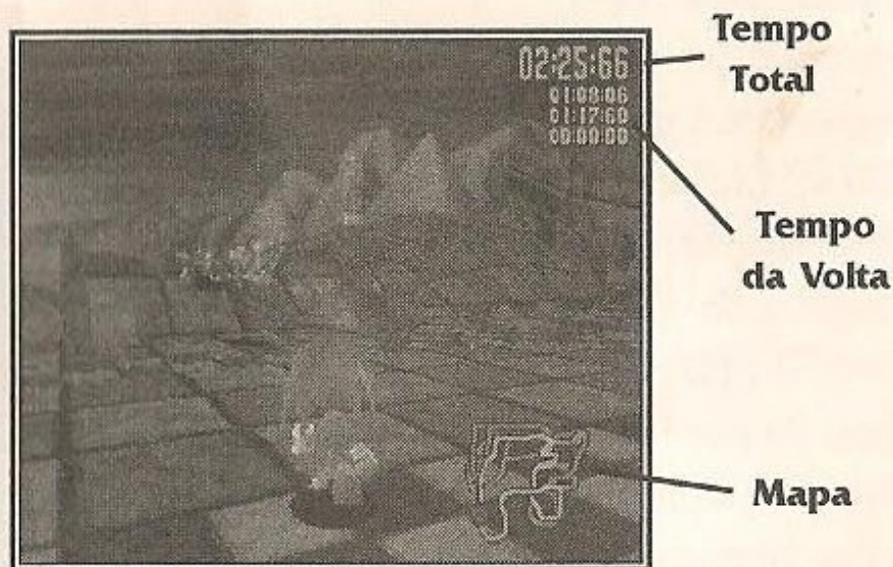
Tomada de Tempo

O modo de Tomada de Tempo tem quatro corridas diferentes para você jogar. Para todas elas, a sua meta é a mesma: aprender o percurso. Aí sim você estará pronto para a próxima vez que você encarar uma corrida do Grande Prêmio! Pressione os controles para a “Esquerda” ou “Direita” para escolher um tipo de corrida, e pressione o seu controle de “Iniciar” para corrê-la.



- **Normal** Corra três voltas. Tente ir o mais rápido possível, mas tente decorar o percurso, também. Fácil de dizer, mas não tão fácil de fazer.
- **Reverso** Corra o percurso de trás para frente! Um desafio real após você ter se familiarizado com o percurso no Modo Normal.
- **Baloon** Balões são colocados aleatoriamente pelo percurso. A sua meta é coletar cinco desses balões o mais rápido que você puder.
- **Tag Battle** Os outros personagens do Sonic começam correndo alguns segundos na frente de você. Você deverá, portanto, ultrapassar todos os corredores.

Tela de Tomada de Tempo



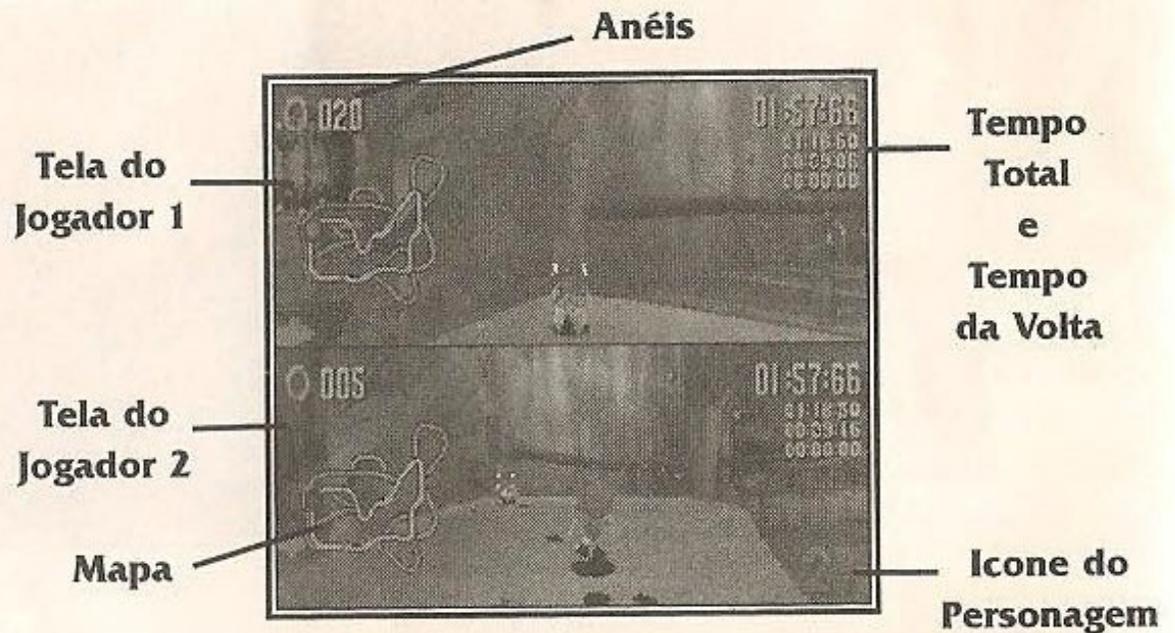
- **Tempo Total** Tempo marcado até agora no percurso.
- **Tempo das Voltas** Seu tempo para cada uma das voltas no percurso.
- **Mapa do Percurso** Mostra todos os caminhos do percurso.

Após você terminar a corrida de Tomada de Tempo, os resultados da corrida aparecem. Selecionar REINICIAR para tentar novamente no mesmo percurso, ou selecione SAIR para retornar à tela de Seleção de Modo de Tomada de Tempo.

Nota: A tela mostrada acima é para a Tomada de Tempo Normal. As telas do jogo para o Balloon e Tag Battle são diferentes.

Modo VS

Esse modo é bom para corridas head-to-head contra até três amigos (total de quatro jogadores). Escolha o percurso e os personagens. À partir do momento que você selecionar o tipo de jogo (Normal ou Balloon) sua meta será bater seu amigo até a linha de chegada. Corridas Normal e Balloon são as mesmas da Tomada de Tempo (ver página 16).



- **Anéis** Quantos anéis você coletou até o momento na corrida.
- **Tempo Total e Tempo da Volta** Tempo total até o momento e o seu tempo para cada uma das três voltas do percurso.
- **Mapa** Todos os caminhos do percurso.
- **Rankings** Mostra qual personagem é o líder. Se não for o seu personagem, é bom você começar a se movimentar!

Atalhos



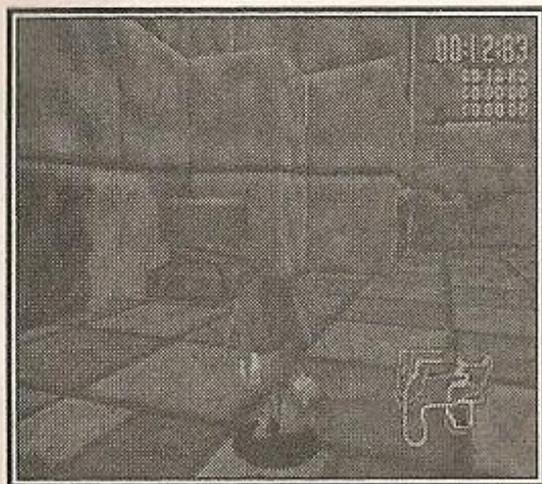
Aceleradores

Corra dentro de um acelerador e você será jogado para fora numa velocidade incrível. Entrar nessa máquina de última geração irá lhe custar alguns anéis. Quanto mais anéis você tiver, mais longe o Acelerador irá lhe mandar!



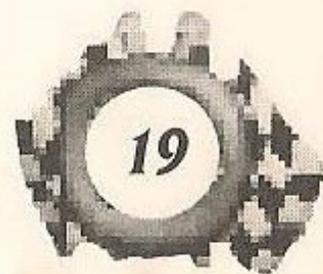
Loops

Passe pelas flechas no começo de um Loop e se prepare para uma volta sensacional. Se você se colocar corretamente, você poderá coletar algumas guloseimas pelo caminho!

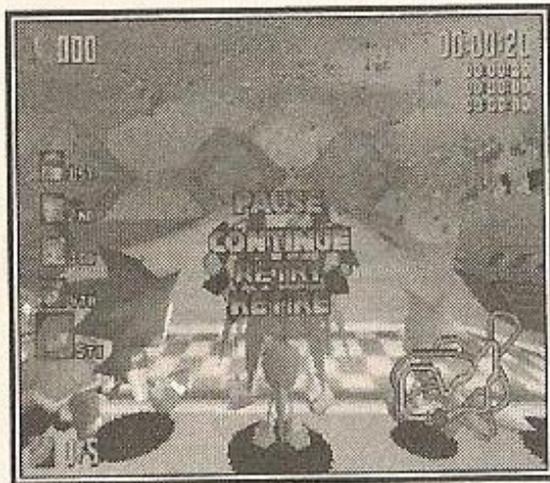


Molas

Salte até a próxima fase com uma Mola. Tudo o que ela necessita é um pulo rápido para o alto!



Pausar o Jogo



A qualquer hora durante o jogo, pressione o seu controle de "Iniciar" para pausar o jogo. Use os seus controles para "Cima" e "Baixo" para fazer acontecer.

- **Continuar** Voltar ao jogo.
- **Reiniciar** Começar do início da corrida.
- **Desistir** Retornar à Tela da Seleção de Modo.

Resultados da Corrida



Como você foi? A tela de Resultados da Corrida mostra seus tempos finais de volta e o tempo total geral. Use os seus controles de "Esquerda" e "Direita" para escolher uma opção no fim da tela, e pressione o seu controle de "Iniciar" para fazer acontecer.

- **Jogar Novamente** Para o Modo Grande Prêmio. Jogue Novamente a corrida que você acabou de jogar. Sente-se e aproveite o show!
- **Reiniciar** Todos os Modos. Cuidado ao tentar novamente? Corra novamente com o mesmo personagem e percurso.
- **Sair** Todos os Modos. Retorne à Tela de Seleção de Modo.

Perguntas e Respostas do Sonic R

P: Eu recebi uma mensagem dizendo que o DDRAW.DLL ou o DPLAYX.DLL está faltando (ou que eu preciso ter o DirectX instalado). Como posso consertá-lo?

R: Sonic R requer o DirectX 5.0. Favor rodar o programa de configuração do DirectX 5.0 no CD (D:\DirectX\dxsetup.exe).

Nota: Isso assume que o seu drive de CD-ROM seja o de letra D.

P: Como eu faço para o meu Joystick funcionar com o Sonic R?

R: Primeiro esteja certo de que o seu controle/joystick esteja configurado corretamente e calibrado pelo painel de controle do Windows 95. A próxima coisa que você tem a fazer é iniciar o Sonic R e então ir para a tela de Opções e escolher as Opções de Controle, acertando então o dispositivo de entrada do controle ou joystick. Se você tiver uma direção que não está trabalhando corretamente, você pode tentar configurar a sua direção como um Dispositivo Customizado nos controles do Windows 95. Tenha certeza de estar checando a caixa de "um controle de corrida de carro" quando estiver configurando a sua direção.

P: Quais os sistemas requeridos para o Sonic R?

R: O sistema mínimo requerido é:

- Processador Pentium 133Mhz (trabalhando também com processadores das marcas Cyrix ou AMD).
- 16Mbytes de RAM.
- Windows 95 ou Windows 98.
- Placas de vídeo e som compatíveis com o DirectX 5.0. Para mais, favor referir-se à página 2 deste manual.

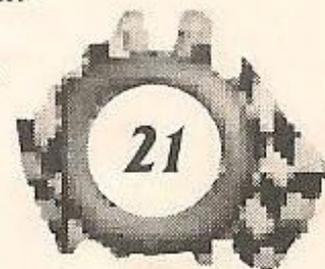
P: Como eu faço para o Sonic R rodar mais rápido?

R: Tente estas dicas:

1. Tenha certeza de ter os drivers de vídeo do DirectX corretos rodando para a sua placa de vídeo. Essa é a primeira causa de problemas. Veja a lista abaixo para as placas de vídeo que requerem drivers DirectX especiais para ser feito o download do site do fabricante da placa de vídeo.
2. Tenha certeza de que todos os programas estejam fechados.
3. Acerte as características de exibição do Windows 95 para a resolução de 640X480 com 16-bits de cores. Você pode fazer isso nas Configurações de Exibição do Painel de Controle de Windows 95.
4. Jogue em baixa resolução (320X240) ou com menos detalhes dos modelos dos personagens.
5. Se você tiver uma placa aceleradora 3D, rode a versão do Direct 3D do Sonic R.
6. DESLIGUE algumas das opções do jogo como as texturas.
7. Aumentar a quantidade mínima de Memória Virtual para o Windows 95 irá também aumentar a velocidade do Sonic R.

P: Durante o jogo, não existem efeitos de som. Como posso consertá-lo?

R: O que mais acontece é o Microsoft DirectX sobrescrever o seus drivers de som. Uma vez que o Sonic R usa o DirectX 5.0, seus drivers anteriores são backupeados quando ele instala novos drivers. Uma maneira de restaurar os drivers está explicado na próxima página.



1. Duplo Clique no ícone "Meu Computador".
2. Duplo Clique no ícone "Painel de Controle".
3. Duplo Clique no ícone "Adicionar/Remover Programas".
4. Escolha o Direct X e então clique no botão Adicionar/Remover Programas.
5. Clique no botão "Restaurar Dispositivos de Áudio".

Algumas placas de Som requerem drivers DirectX especiais que devem ser buscados via download do site do fabricante da placa de som:

1. Aztech Labs – existente em vários computadores Packard Bell (www.aztecha.com)
2. Crystal Semicondutores (www.crystal.com)
3. ESS Technologies (www.esstech.com)
4. Ensoniq (www.ensoniq.com)
5. MWAVE (<http://watson.mmb.sfu.ca/new.html>)
6. OPTi (www.opti.com) ou (<ftp://ftp.opti.com/pub/multimed/>)
7. Sound Blaster 64 AWE ou Sound Blaster 32 AWE (www.soundblaster.com)

Se você não conseguir achar seus drivers de som nestes sites, tente o DriversHQ (www.drivershq.com).

P: Após instalar o jogo, eu tive problemas de Vídeo. O que pode ter causado isto e como posso arrumar?

R: O que de mais comum pode ter acontecido é que o Microsoft Direct X pode ter sobrescrevido seu drive de vídeo. Desde que o Sonic R usa o Direct X, seus drivers anteriores são backupeados quando ele instala os drivers novos. Uma maneira para você restaurar os drivers é:

1. Duplo Clique no ícone "Meu Computador".
2. Duplo Clique no ícone "Painel de Controle".
3. Duplo Clique no ícone "Adicionar/Remover Programas".
4. Escolha os Drivers Direct X e então tecele o Botão "Adicionar/Remover".
5. Clique no botão "Restaurar os Drivers de Vídeo".

Algumas placas de vídeo requerem Drivers DirectX especiais que podem ser buscados via download do site do fabricante da placa de vídeo:

1. Algumas placas ATI (www.atitech.com)
2. Chips and Technologies (www.chips.com)
3. Diamond Multimedia (www.diamondmm.com)
4. Matrox (www.matrox.com)
5. Simply the Best (www.stb.com)
6. Silicon Integrated Systems "SiS" (www.sis.com.tw)
7. Tseng Labs (www.tseng.com)
8. Number 9 (www.nine.com)

Se você tiver problemas para achar os drivers de vídeo, tente o DriversHQ (www.drivershq.com).

P: Como eu saio do Sonic R?

R: Tecele Alt+F4 para fechar instantaneamente o Sonic R, ou saia do jogo indo ao Menu Principal, escolhendo OPÇÕES, e escolhendo então SAIR DO JOGO na tela de Opções.

P: Como eu faço para achar meu endereço IP para jogar em rede TCP/IP com o Sonic R?

R: Se você tiver o protocolo TCP/IP instalado no seu Windows 95, você pode obter seu endereço IP indo ao Menu Iniciar, escolhendo EXECUTAR e digitando winipcfg. Até quatro jogadores podem jogar ao mesmo tempo em rede o Sonic R.

P: A versão total do Sonic R irá suportar a minha placa Aceleradora 3D?

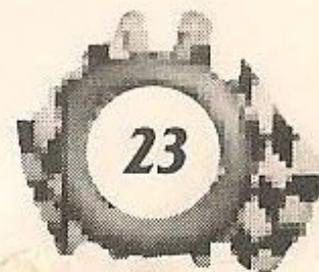
R: Nós entendemos a importância de suportar placas aceleradoras 2D e 3D. É por isso que nós incluímos as versões tanto do Direct Draw quanto do Direct 3D no CD do Sonic R. As seguintes placas aceleradoras 3D foram testadas e trabalham corretamente com a versão do Direct 3D do Sonic R:

- Intel 740 Chipset ou superior
- nVidia Riva 128 ou superior
- Rendition Verite 2200 ou superior
- 3D Labs Permedia 2 ou superior
- 3Dfx Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo2 ou superior.

Se você tiver outra marca de placa aceleradora, ou teve problemas com uma dessas placas, tenha certeza de estar usando a última versão dos drivers do fabricante da sua placa de vídeo e verifique o site da Sega no www.sega.com. Se sua placa 3D não estiver listada em nosso site, não é certo que ela irá trabalhar com a versão do Direct 3D do Sonic R.

Suporte Técnico

Se você quiser maiores informações sobre assistência técnica ou tiver qualquer questão sobre outros produtos da SEGA Entertainment, favor mandar-nos um e-mail para cdsuporte@tectoy.com.br. Nós também temos o suporte técnico no telefone (011) 861-5421.



Créditos

SEGA Entertainment, Inc.

Produtor Executivo

Matt Wolf
Scott Hawkins

Diretor de Marketing

France Tantiado

Gerente de Produto Assistente

Marc Hamel

Agradecimentos Especiais

Bob Dales
Thomas Dudley
John Goodale
May Hayes
Mike Lopez
Lu Luna
Skip McFerran
Sue Price
Mark Stanley
Bernie Stolar
Kanika Gogna
Shinobu Toyoda
Frank Vilorio

Design do Manual

Hanshaw Ink & Image

SEGA do Japão

Gerente de Produção

Toshinori Asai

Produtor

Tetsuo Shinyu

Diretor

Masamitsu Shiino

Diretor SOE

Richard Lloyd

Caixa & Manual (SOJ)

Kaoru Ichigozaki
Osamu Nakazato
Hayato Takebayashi

Supervisor

Yuji Naka

Agradecimentos Especiais

Takashi Iizuka
JIN Shimazaki
Kazutoshi Miyake
Katsuhisa Sato
Hitendra Naik
and Sonic Team

SEGA da Europa

Gerente de Marketing

Hitendra Naik

Gerente de Produto Assistente

Steve Wombwell

Travelers Tales

Desenho de Programa & Implementação

Jon Burton

Artista Principal

James Cunliffe

Artista Coadjuvante

Dave Burton

Diretor de Desenho do Jogo

Takashi Iizuka (Sega Enterprises Ltd.)

Diretor de Desenho do Mapa

Hirokazu Yasuhara (SOA)

Arte Adicional

Kazuyuki Hoshina (Sega Enterprises Ltd.)

Arte Adicional & Aviso Visual

Shigeru Okada (Sega Europe Ltd.)

Desenhista de Personagem

Yuji Uekawa (Sega Enterprises Ltd.)

Produtor de Música & Som

Richard Jacques (Sega Europe Ltd.)

Produtor Geral

Yuji Naka (Sega Enterprises Ltd.)

Programado por

Jon Burton

Desenho de Modelos Poligonais & Implementação

Neil Allen
Dave Burton
James Cunliffe

Desenho da Textura do Mapa & Aplicação

Neil Allen
James Cunliffe

Animação de Personagens

Dave Burton

Modelo & Conversão de Animação de Dados

Andy Holdroyd

Sistema de Programação

John Hodkinson

Programação de Efeitos Especiais

Jon Burton

Inteligência Artificial

Stephen Harding
Gary Vine

Software de Aplicação de Textura

Andy Holdroyd

Programação Adicional

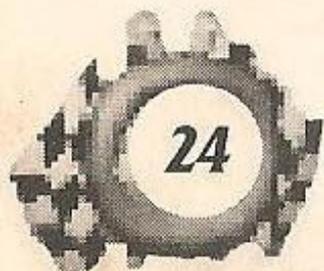
Stephen Harding
Gary Vine
John Hodkinson
Andy Holdroyd

Diretor de Desenvolvimento

Jon Burton

Agradecimentos Especiais

Helen Burton
Helen Gavin



TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nºca 325382790

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 – Jardim Três Montanhas
Osasco - SP – CEP 06276-000 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 – Lapa
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Tel. (011) 861-5421

cdsuporte@tectoy.com.br

CORRIDA DE SUPER VELOCIDADE NO ESTILO SONIC!

