

INSTRUKCJA I PORADNIK

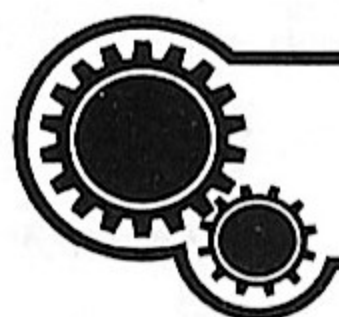
# SONIC<sup>+</sup>

MEGA COLLECTION™

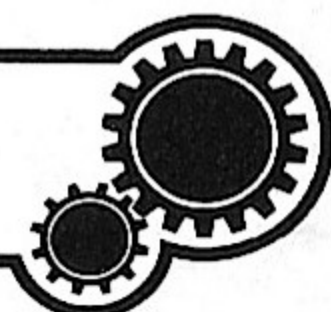
PLUS



SEGA®



# KONFIGURACJA



## WYMAGANIA SYSTEMOWE

### MINIMALNE

- Windows® 2000 (z Service Pack 4 lub nowszym) lub Windows XP
- procesor Intel® Pentium® 1 GHz lub odpowiednik AMD Athlon™ XP
- 256 MB RAM
- napęd DVD-ROM
- karta graficzna 3D 32 MB zgodna z DirectX® 9.0
- karta dźwiękowa zgodna z DirectX® 9.0
- 3,2 GB wolnego miejsca na dysku twardym

\* Do poprawnego odtwarzania bonusowych filmików niezbędne jest posiadanie procesora obsługującego SSE.

### ZALECANE

- procesor Intel® Pentium® 1,8 GHz lub odpowiednik AMD Athlon™ XP
- 512 MB RAM
- karta graficzna 3D 64 MB zgodna z DirectX® 9.0

\* Reszta wymagań, tak jak w przypadku wymagań minimalnych.

## INSTALACJA

**UWAGA!** System chroniący przed kopiowaniem wymaga, by podczas gry w Sonic Mega Collection Plus w napędzie DVD znajdowała się oryginalna płyta z grą. Jeżeli w napędzie DVD-ROM nie będzie oryginalnej płyty z grą, gra nie uruchomi się, a na ekranie zostanie wyświetlony stosowny komunikat.

Aby zainstalować grę, włóż płytę z Sonic Mega Collection Plus do swojego napędu DVD-ROM. Po chwili pojawi się menu instalatora i gra zostanie automatycznie zainstalowana na twardym dysku. Jeżeli okno instalatora nie pojawi się samoistnie, kliknij dwukrotnie LPM Mój Komputer, a następnie ikonę twojego napędu DVD-ROM. Pojawi się okno z zawartością płyty DVD-ROM. Znajdź w nim plik „setup.exe” i uruchom go.

\*Uwaga. Jeżeli nie zainstalujesz wszystkich wstawek filmowych na dysku twardym, mogą wystąpić problemy z ich poprawnym wyświetlaniem.

W związku z tym, iż ta kolekcja została przekonwertowana na PC z innych platform sprzętowych, w trakcie gry mogą wystąpić problemy z poprawnym wyświetlaniem elementów graficznych. W razie ich wystąpienia, należy otworzyć menu pauzy i wrócić z niego do ekranu tytułowego.

# KONFIGURACJA

## MENU STARTOWE

Aby uruchomić grę, włóż do napędu DVD płytę z programem i kliknij dwukrotnie w skrót prowadzący do gry, który znajduje się na pulpicie lub wybierz opcję **SONIC MEGA COLLECTION PLUS** z grupy programowej gry. Wykonanie którejś z tych akcji spowoduje wyświetlenie menu startowego gry. Znajdują się w nim następujące przyciski:



### ◆ READ ME

Otwiera plik, który zawiera najnowsze informacje dotyczące gry.

### ◆ PLAY GAME

Otwiera menu tytułowe Sonic Mega Collection Plus.

### ◆ OPTIONS

Umożliwia zmianę szeregu opcji gry (język, liczba graczy, opcje grafiki, opcje dźwięku, ustawienia sterowania).

### ◆ UNINSTALL GAME

Umożliwia odinstalowanie gry.

### ◆ OFFICIAL WEB SITE

Otwiera oficjalną stronę firmy SEGA.

### ◆ EXIT

Zamyka menu startowe.

## TWORZENIE PLIKU USTAWIENÍ

Może się zdarzyć, iż gra nie będzie w stanie zlokalizować automatycznie stworzonego pliku ustawień. Żeby temu zaradzić, dysponujesz opcją ręcznego zapisania pliku ustawień przed przejściem do menu głównego. Plik ustawień zawiera między innymi informacje o odblokowanych elementach i opcjach gry. Ręcznie zapisany plik zostanie utworzony w katalogu „C:\Documents and Settings\*(Nazwa użytkownika)*\Dane aplikacji\SEGA\MegaCollectionPlus\SAVEDATA\”.

## OPCJE

Aby otworzyć menu OPTIONS, kliknij odpowiadający mu przycisk. Aby wybrać sekcję opcji, kliknij interesującą cię zakładkę. Oto ich lista:

### ◆ GRAPHICS

Umożliwia wybór trybu Full Screen (Pełen ekran) lub Windowed (W oknie).

### ◆ SOUND

Umożliwia włączenie / wyłączenie muzyki i efektów dźwiękowych.

### ◆ PLAYER

Aby wyświetlić listę klawiszy przypisanych do danego gracza, wybierz PLAYER 1 lub PLAYER 2.

### ◆ BUTTON SETTING

Aby przypisać nowy przycisk do funkcji sterowania, kliknij przycisk pod wybraną funkcją, a następnie wciśnij przycisk, który chcesz przydzielić do wybranej funkcji lub wykonaj ruch gałką.

Aby przywrócić domyślne ustawienia klawiszy, kliknij ikonę KLAWIATURY lub PADA, które znajdują się w dolnej części ekranu. Pamiętaj, by zatwierdzić wszelkie poczynione zmiany, klikając przycisk OK.

**Uwaga!** Funkcje przypisane do przycisków A, B, C, X, Y i Z zmieniają się w trakcie gry. Więcej na temat znajdziesz w dalszych rozdziałach tej instrukcji, a także w jej pełnej wersji, znajdującej się na płycie z grą.

Klawisz ESC nie może zostać przydzielony do żadnej funkcji. Zalecamy też wyłączenie opcji Klawisze Trwałe (jedna z opcji systemu Windows), jeżeli masz zamiar korzystać z klawisza Shift.

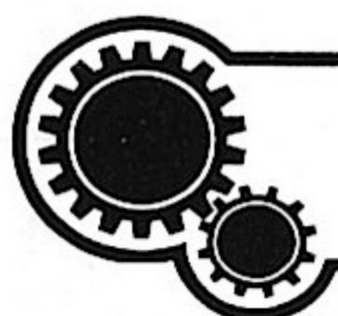
### ◆ LANGUAGE

Umożliwia wybór języka.

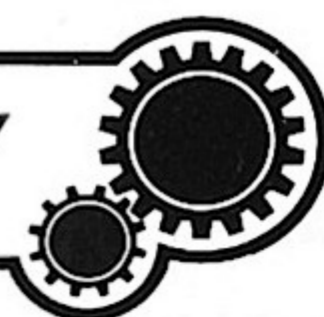


## KORZYSTANIE Z PADÓW

Ta gra umożliwia korzystanie z padów. Aby dowiedzieć się, jak podłączyć pada do PC, skorzystaj z dołączonej do niego instrukcji. Istnieje możliwość jednoczesnego korzystania z pada i klawiatury.



# URUCHAMIANIE GRY



**Uwaga!** Ta instrukcja opiera się na domyślnych funkcjach sterowania, do których można przypisać własne klawisze i przyciski.

## PORUSZANIE SIĘ W MENU

Poniżej znajdziesz listę domyślnych funkcji sterowania, które umożliwiają poruszanie się w menu gry.

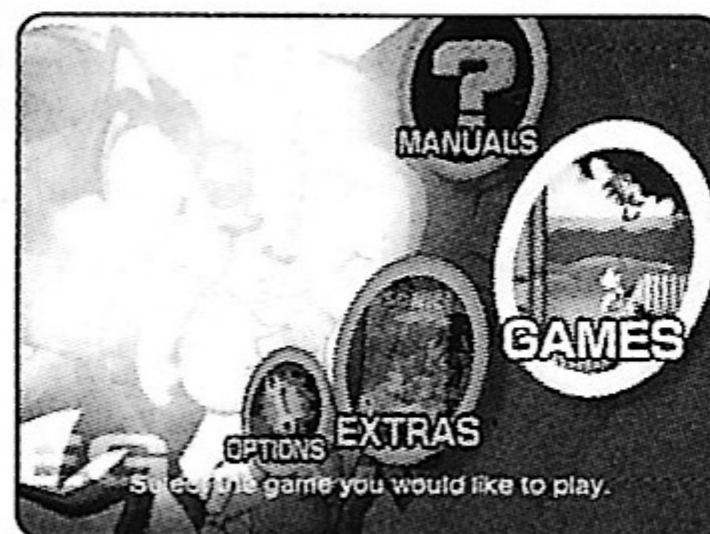
AKCJA	DOMYŚLNY KLAWISZ	FUNKCJA
<b>START / POTWIERDZENIE</b>	Klawisz Enter (1P) Prawy klawisz Control (2P)	Start
<b>WSTECZ / ANULUJ</b>	Klawisz Spacja (1P) Klawisz End (2P)	B
<b>PRZESUNIĘCIE KURSORA</b>	↑ / ↓ / ← / → (1P) 5 / 2 / 1 / 3 (2P)	Do góry / W dół / W lewo / W prawo

\*1P: Gracz 1 / 2P: Gracz 2.

\*Klawisze cyfr przypisane do ruchu to klawisze z klawiatury numerycznej.

## MAIN MENU (MENU GŁÓWNE)

Gdy znajdziesz się na ekranie tytułowym, wciśnij przycisk Start. Pojawi się menu główne, z którego możesz wybrać jedną z następujących opcji:

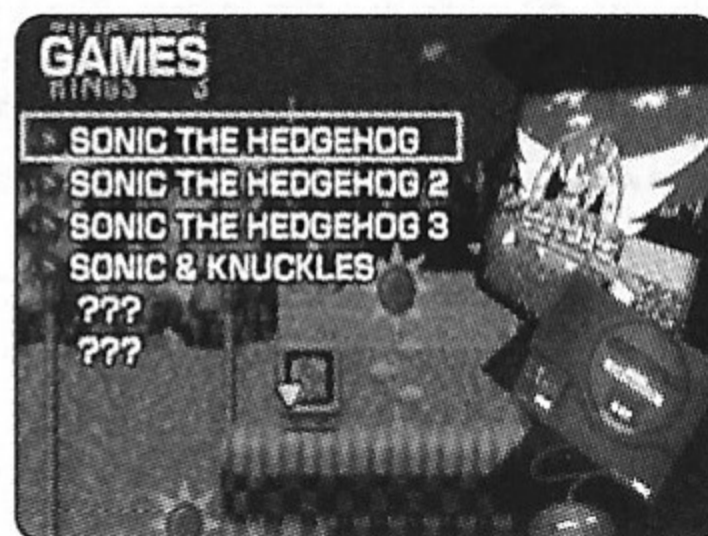


MANUALS	Umożliwia zapoznanie się z instrukcjami do gier (strona 5).
GAMES	Umożliwia uruchomienie jednej z gier wchodzących w skład kolekcji (strona 5).
EXTRAS	Umożliwia zapoznanie się z ilustracjami, komiksami i filmami (strona 5).
OPTIONS	Umożliwia wyświetlenie porad i autorów gry (strona 6).

# URUCHAMIANIE GRY

## MENU GRY

Aby uruchomić grę, wybierz jej tytuł z menu gry i wciśnij przycisk Start. Gry oznaczone jako ??? zostaną odblokowane, gdy spełnisz przypisane do nich wymagania.

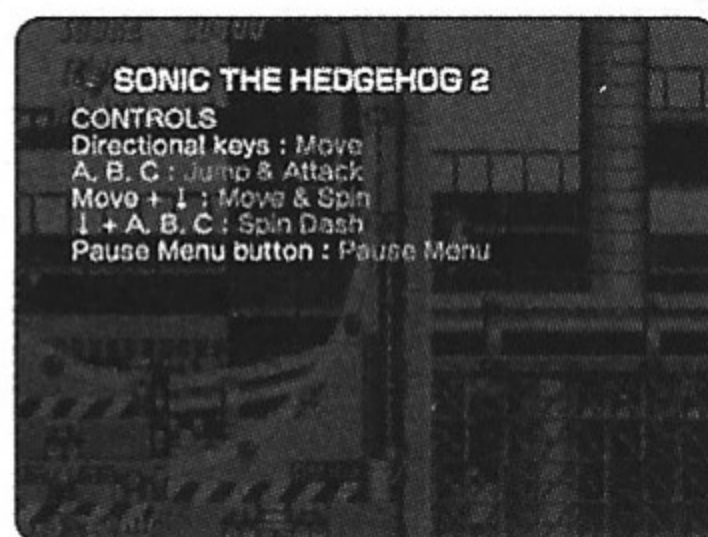


### ◆ STEROWANIE / AKTYWACJA DRUGIEGO KONTROLERA

Aby wyświetlić kontrolery przypisane do danej gry, wskaż jej tytuł w menu gry.

Aby uruchomić grę, wciśnij przycisk Start.

Jeżeli w grze ma wziąć udział dwóch graczy, Gracz 1 powinien aktywować drugi kontroler przed rozpoczęciem gry.



\*Aby aktywować drugi kontroler, wciśnij klawisz A.

## INSTRUKCJE / DODATKI

AKCJA	DOMYŚLNY KLAWISZ	FUNKCJA
POPZEDNIA STRONA NASTĘPNA STRONA	D S	C X
PRZESUNIĘCIE OBIEKTU	↑ / ↓ / ← / → (1P) 5 / 2 / 1 / 3 (2P)	Do góry / W dół / W lewo / W prawo
PRZYBLIŻENIE/ ODDALENIE	F / E (1P) Page Up/Home (2P)	Z/Y

\*1P: Gracz 1 / 2P: Gracz 2.

\*Klawisze cyfr przypisane do ruchu to klawisze z klawiatury numerycznej.

Aby wyświetlić instrukcje, wskaż opcję MANUALS. Aby wyświetlić klasyczne grafiki i filmy Sonic, wskaż EXTRAS. Po podświetleniu wybranej opcji zatwierdź wybór odpowiednim przyciskiem.



# URUCHAMIANIE GRY

## OPCJE

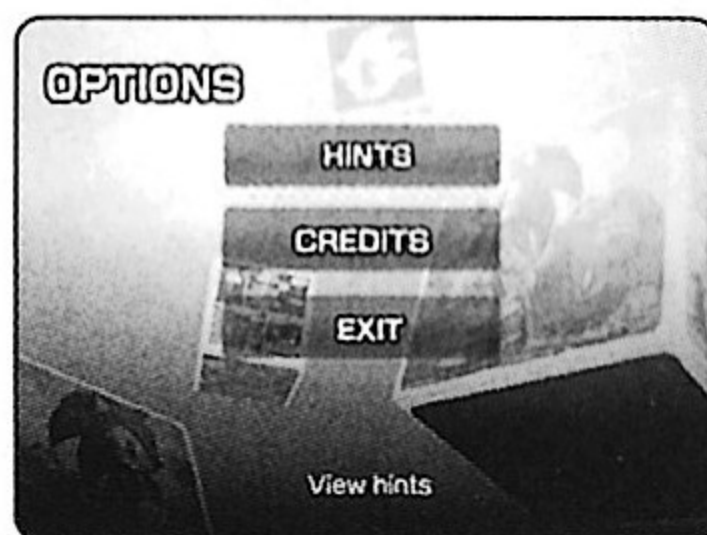
Poniżej znajdziesz listę elementów menu **OPTIONS**. Aby z niego wyjść, podświetl frazę **EXIT** i zatwierdź swój wybór.

### ◆ HINTS

Znajdziesz tu kody do gry i wiele użytecznych porad.

### ◆ CREDITS

Umożliwia wyświetlenie listy osób, które brały udział w tworzeniu gry.



## MENU PAUZY

Aby otworzyć menu pauzy, skorzystaj z przycisku pauzy. Aby zatrzymać grę bez otwierania menu pauzy, kliknij przycisk Start.

\*Domyślnym klawiszem pauzy dla Gracza 1 jest Backspace.

### Elementy menu pauzy:

### ◆ RESUME

Umożliwia wznowienie zatrzymanej gry.

### ◆ GAME TITLE

Umożliwia ponowne uruchomienie gry. Wybór tej opcji powoduje przejście do ekranu tytułowego.

### ◆ SAVE GAME DATA

Umożliwia zapisanie gry (do 100 gier). Więcej informacji znajdziesz na stronie 7.

### ◆ LOAD GAME DATA

Umożliwia wczytanie gry. Więcej informacji znajdziesz na stronie 7.

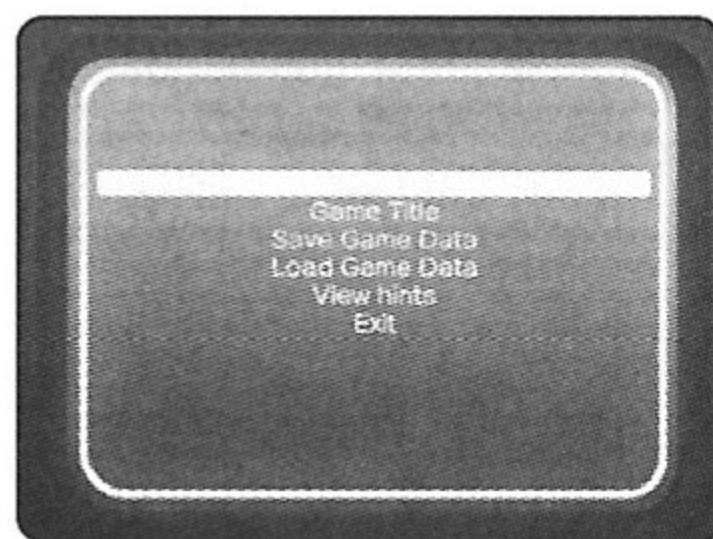
### ◆ VIEW HINTS

Umożliwia wyświetlenie dostępnych porad i kodów.

\*Aby skorzystać z tej opcji, należy odblokować kod lub poradę.

### ◆ EXIT

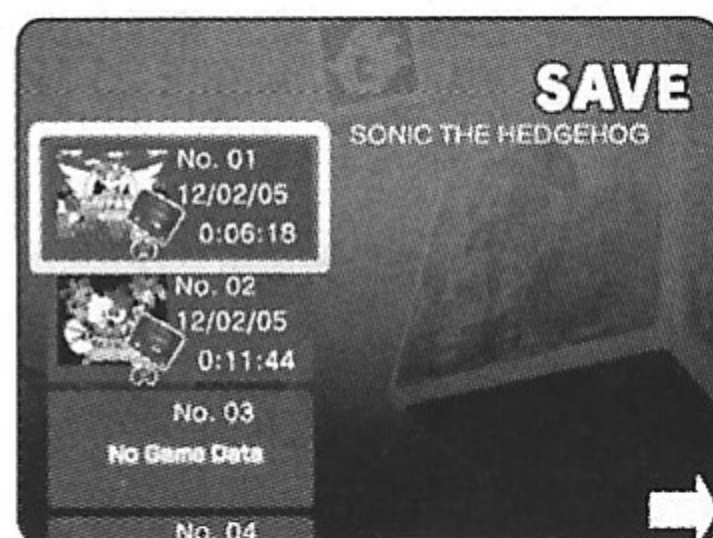
Umożliwia zakończenie gry i powrót do menu głównego.



# URUCHAMIANIE GRY

## ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE GRY

Opcja zapisu i odczytu gry dostępna jest z poziomu menu pauzy. Najpierw wybierz slot, na którym chcesz zapisać grę. Możesz go wybrać za pomocą przycisków Do góry / W dół / W lewo / W prawo. Następnie wciśnij przycisk Start. Spowoduje to zapisanie gry. Gry zapisywane są w katalogu „C:\Documents and Settings\"(Nazwa użytkownika)\Dane aplikacji\SEGA\MegaCollectionPlus\SAVEDATA\”.



Aby wczytać grę, wybierz pożądany stan gry w menu wczytywania gry i postępuj tak samo, jak w przypadku zapisu.

## PUNKTACJA

Likwidacja wroga to 100 punktów. Pokonanie Dr. Robotnika to 1000 punktów. Do punktacji są również doliczane premie czasowe i pierścieniowe.

### ◆ TIME BONUS (PREMIA CZASOWA)

Im szybciej ukończysz etap, tym większą otrzymasz premię.

### ◆ RING BONUS (PREMIA PIERŚCIENIOWA)

Im więcej pierścieni zdobędziesz w danym akcie, tym większą otrzymasz premię.



Przedstawione wyżej zasady punktacji nie mają zastosowania w grach: Sonic 3D Flickies' Island, Sonic Spinball, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, niektórych grach Game Gear® i innych grach, które zostaną odblokowane w trakcie rozgrywki.



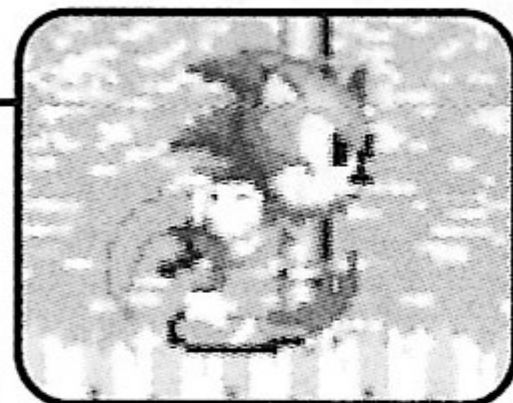
# URUCHAMIANIE GRY

## STANDARDOWE STEROWANIE

Poniżej znajduje się spis standardowych funkcji sterowania dla gier z serii Sonic the Hedgehog. Dodatkowe funkcje zostały opisane w pełnej wersji instrukcji, znajdującej się na płycie z grą. Opisane niżej funkcje sterujące nie mają zastosowania w grach: Sonic 3D Flickies' Island (strona 28 w pełnej instrukcji) i Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (strona 36 w pełnej instrukcji).

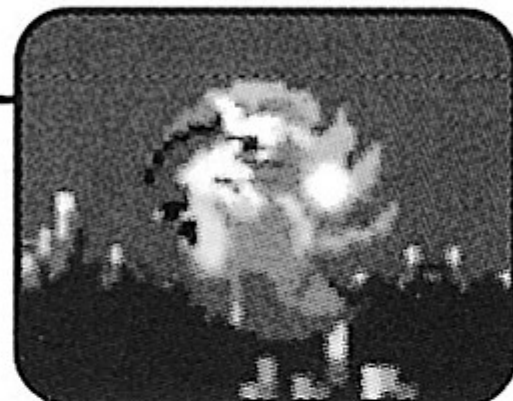
### RUCH / BIEG

Aby pobiec w wybranym kierunku, użyj przycisków W lewo / W prawo. Jeżeli wciśniesz przycisk przeciwny do aktualnego kierunku biegu, twoja postać szybko wyhamuje.



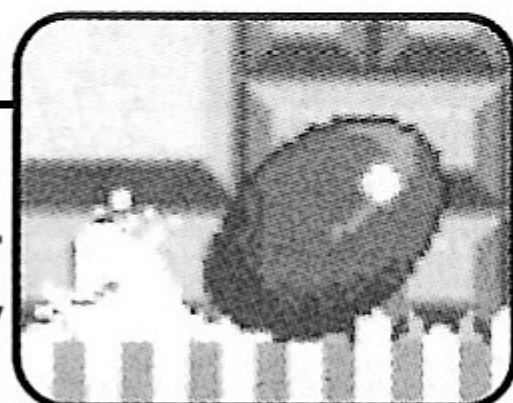
### OBRÓT / ATAK Z OBROTU (SKOK)

Aby wykonać atak z obrotu, wciśnij przycisk W dół podczas biegu lub przycisk A, B, bądź C.



### TURLANIE SIĘ

Przytrzymaj przycisk W dół, gdy twoja postać stoi nieruchomo, a następnie wciśnij przycisk A, B lub C, aby się poturlać.



\*Funkcja niedostępna w Sonic the Hedgehog (strona 10 w pełnej instrukcji)

## SKRÓTY KLAWISZOWE

- ⊗ Wciśnij Alt + F2, aby wrócić do ekranu tytułowego Sonic Mega Collection Plus.
- ⊗ Wciśnij Alt + F4, aby wyłączyć grę.

Pełna wersja instrukcji znajduje się na płycie z grą  
w katalogu INSTRUKCJA



Witamy w poradniku do kolekcji gier Sonic Mega Collection™ Plus. Będziesz mógł się tu zapoznać z mechaniką rozgrywki wszystkich tytułów oraz przeczytać dobre rady, które z pewnością przydadzą się podczas zabawy. Zapraszamy do lektury!

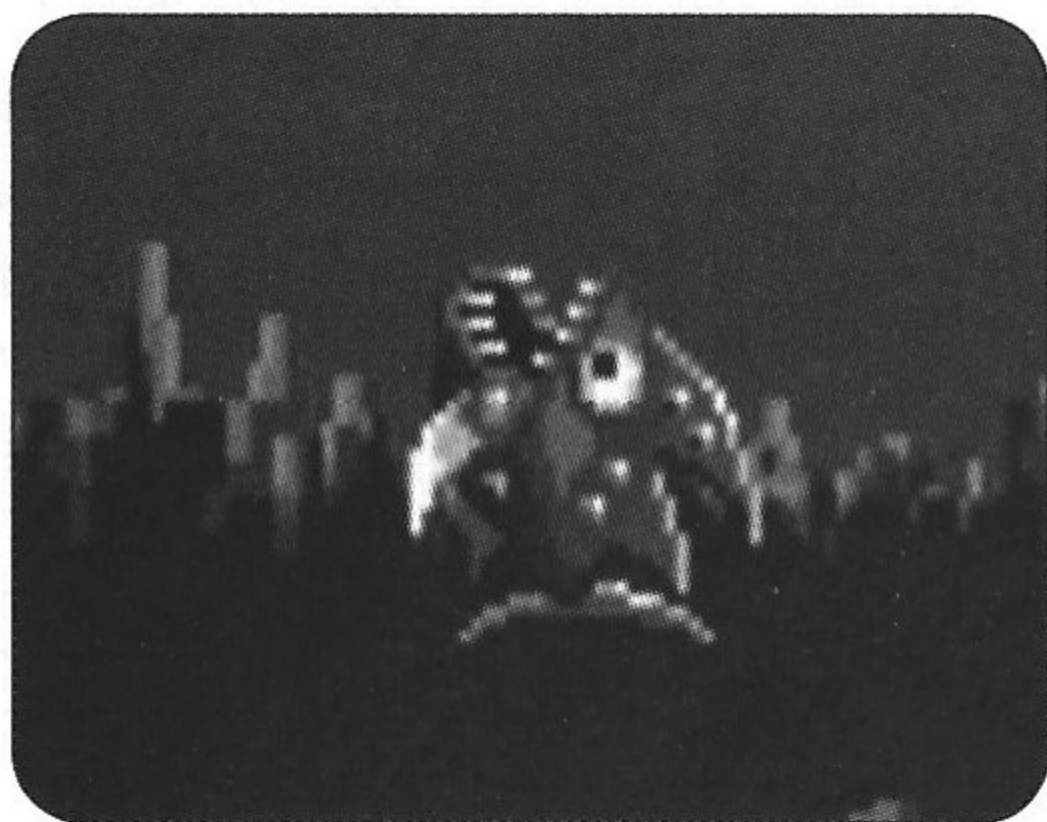
## PORADY OGÓLNE

- Gdy będziesz miał zbieranych wiele pierścieni i przeciwnik zdoła cię zaatakować, staraj się złapać ich jak najwięcej, gdyż będą rozlatywać się we wszystkie strony, a tylko posiadanie pierścieni gwarantuje ci niestracenie życia w przypadku ataku. Pierścienie to bardzo istotny element każdej gry z Sonikiem w roli głównej.
- Kiedy nie musisz, nie atakuj wrogów, lecz omijaj ich. Oprócz dodatkowych punktów nie zyskujesz nic bardzo potrzebnego, a atakując wrogów narażasz się na utratę życia i pierścieni.
- Nie śpiesz się z pokonywaniem bossów. Staraj się najpierw zaobserwować ich ruchy i taktykę, aby zastosować najlepszą strategię dla danego przeciwnika.
- Bonusowe rundy to dobra okazja do zdobycia większej ilości pierścieni, a nawet dodatkowego życia lub osłony. Nie ignoruj ich i staraj się wykorzystywać je jak najlepiej.
- Zapisuj stan gry po każdym rozpoczęciu nowej rundy. Oszczędzi ci to nerwów związanych z ponownym przechodzeniem pierwszych rund.

## Sonic the Hedgehog, Sonic the Hedgehog 2, Sonic the Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Sonic Chaos, Sonic Blast

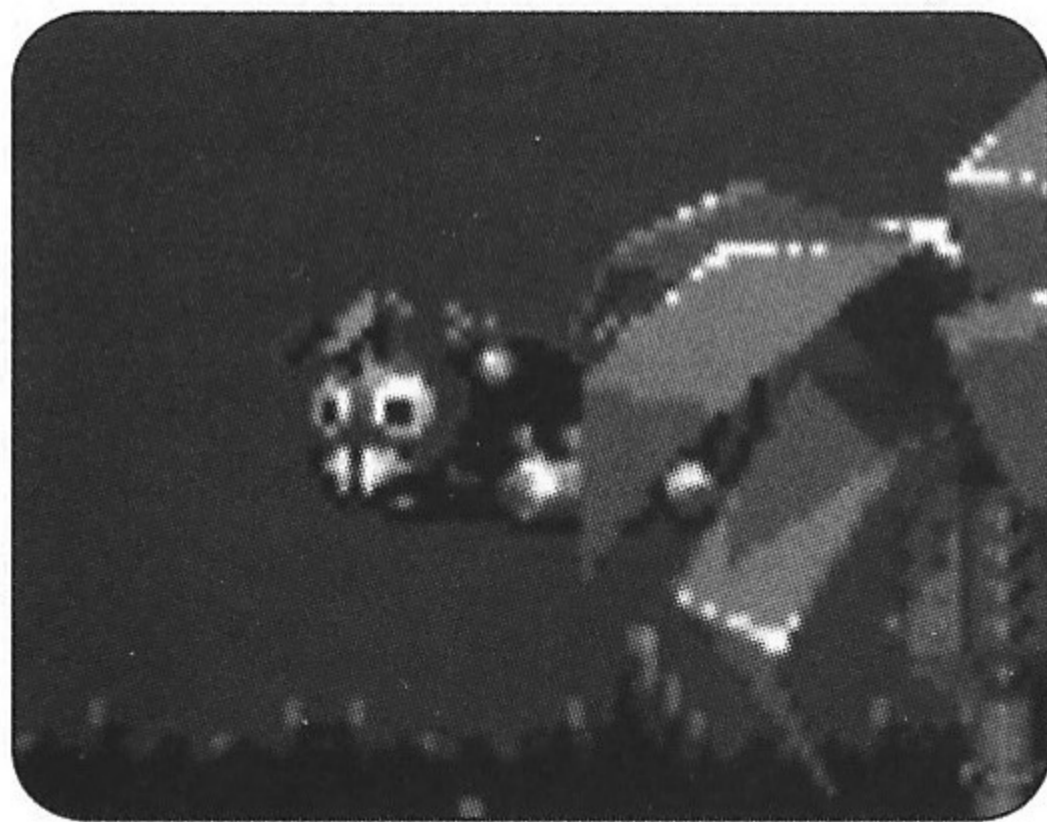
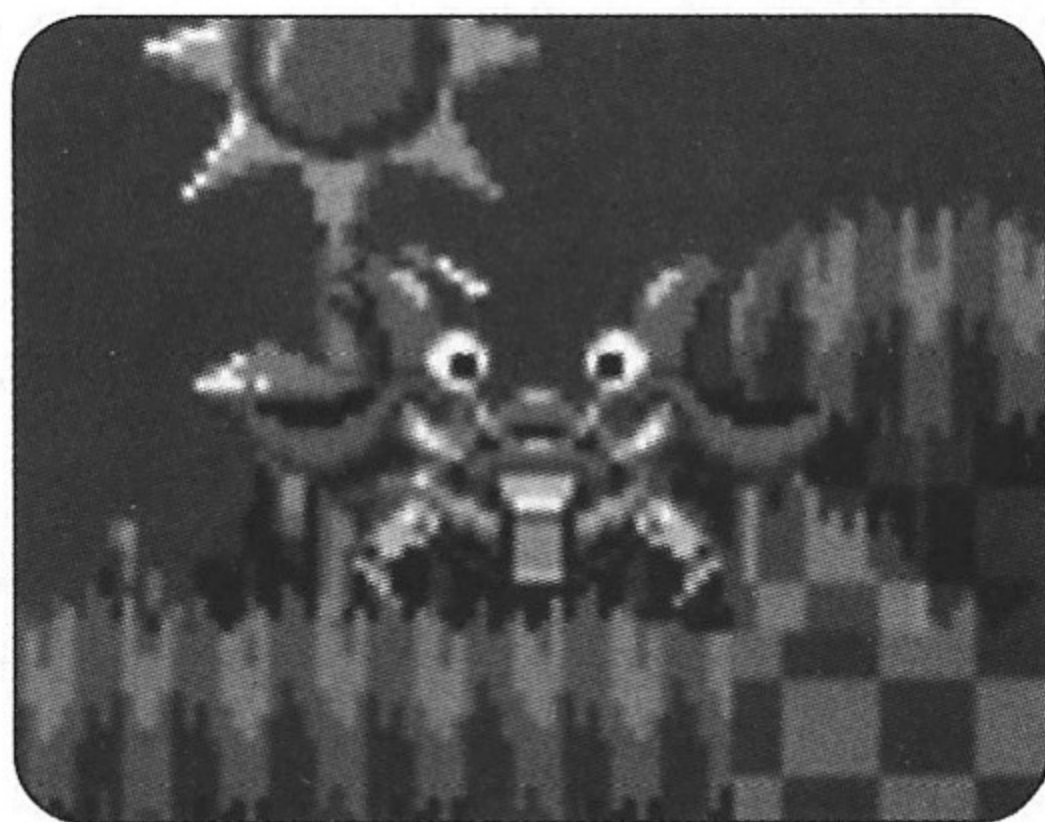
### Przeciwnicy

W wymienionych wyżej grach spotkasz różnego rodzaju przeciwników. Niektóre bytują w wodzie, inne są przyćepione do drzew, niektóre pełzają, a jeszcze inne strzelają różną amunicją. Poniżej możesz zapoznać się z większością z nich.



Ryby-roboty przypominające wyglądem piranie to nieodłączny element lokacji, w których występuje woda. Wyskakują z niej co jakiś czas próbując pozbawić Sonica życia. Najlepszą metodą na nie jest przeskakiwanie w momencie, gdy są w wodzie.

Kraby wędrują po ziemi wyrzucając z siebie niebezpieczne kule. Można je zlikwidować skacząc na nie, ale jest to niebezpieczne biorąc pod uwagę możliwość wystrzelenia wspomnianej kuli. Najlepiej jest więc je przeskakiwać i ignorować.

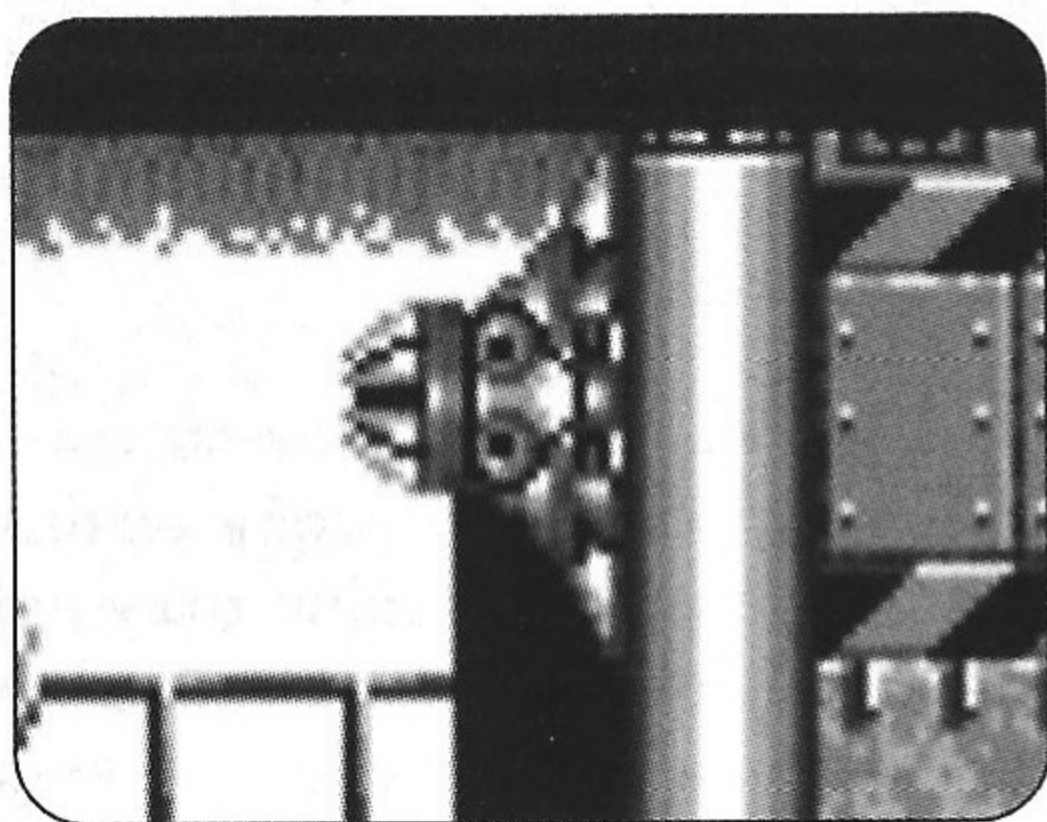


Pszczoły unoszą się w powietrzu i wystrzeliwiają w ciebie ogniste kule. Warto je zlikwidować; aby to zrobić, wystarczy podskoczyć i uderzyć w nie naszą postacią. Pozbywasz się w ten sposób wszystkich latających przeciwników.

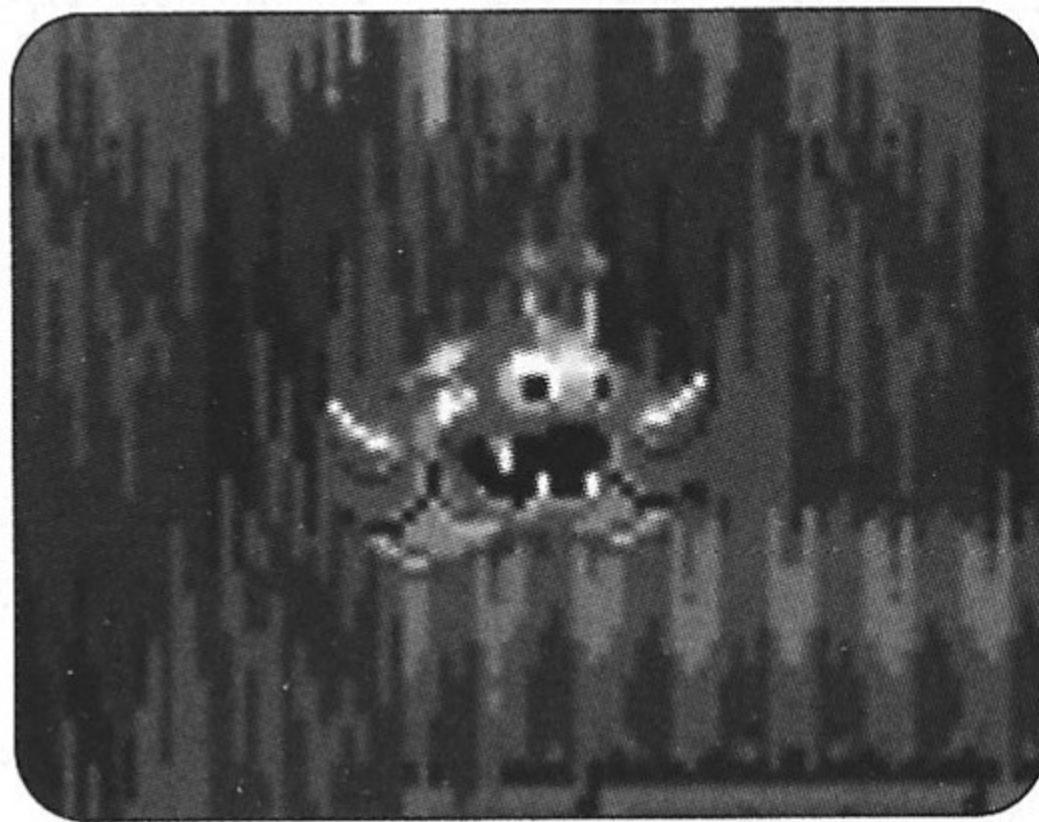
Mechaniczne dżdżownice z kolcami na „grzbiecie”. Najlepiej je przeskakiwać, gdyż łatwo stracić na nich życie. Optymalnym momentem, kiedy należy to zrobić, jest chwila, gdy dżdżownica zawraca – jest wtedy fizycznie najkrótsza.



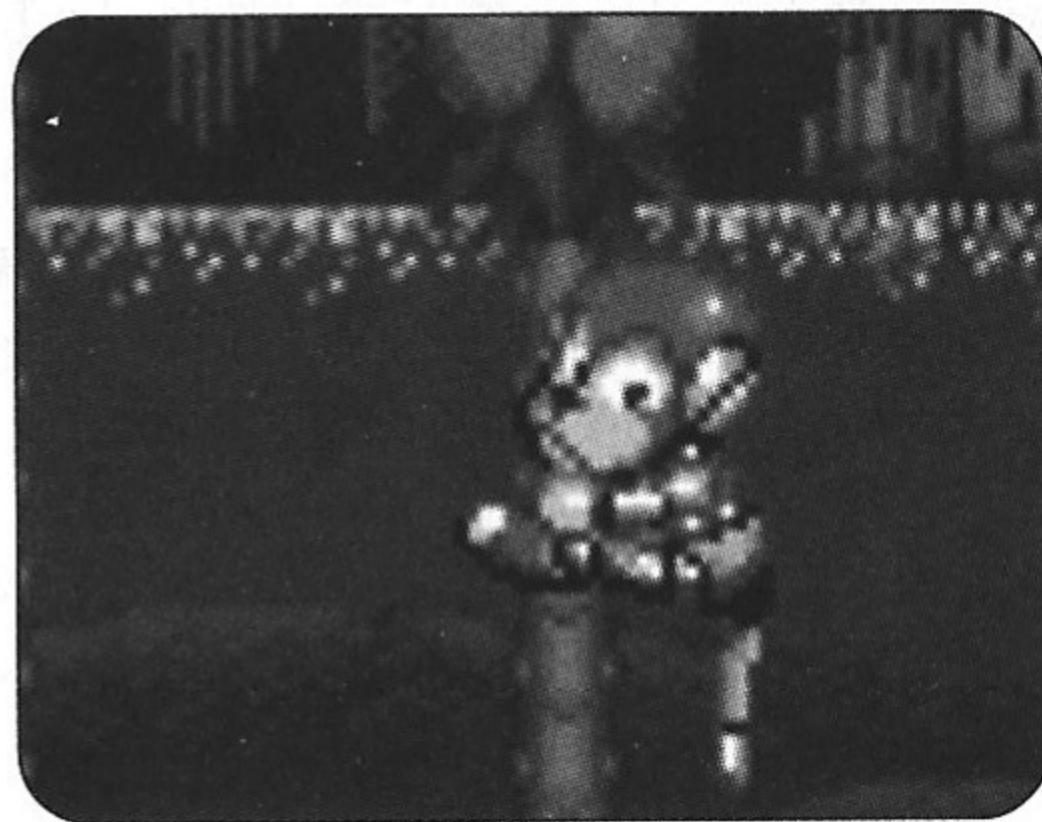
Małpy siedzące na drzewach zrzucają kokosy, można je likwidować skacząc w nie, jednak nie są na tyle groźne, aby zajmować sobie tym czas. Ignoruj więc je i podążaj dalej w kierunku końca poziomu.



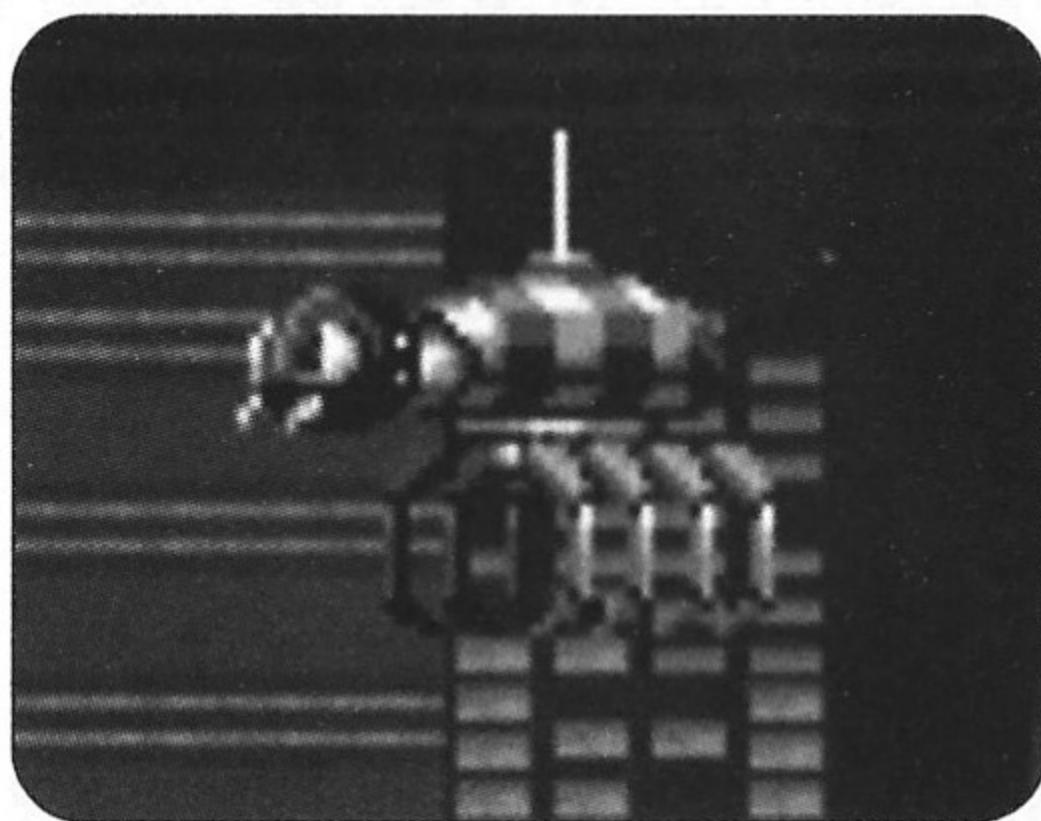
Inny rodzaj przeciwników to roboty przyłączone na stałe do ścian lub sufitów. Wystrzelują ogniste kule, wiązki laserów oraz wiele innych nieprzyjemności, które skutecznie pozbawiają Sonica życia. Nie da się ich zniszczyć, musisz więc unikać wystrzelianych pocisków.



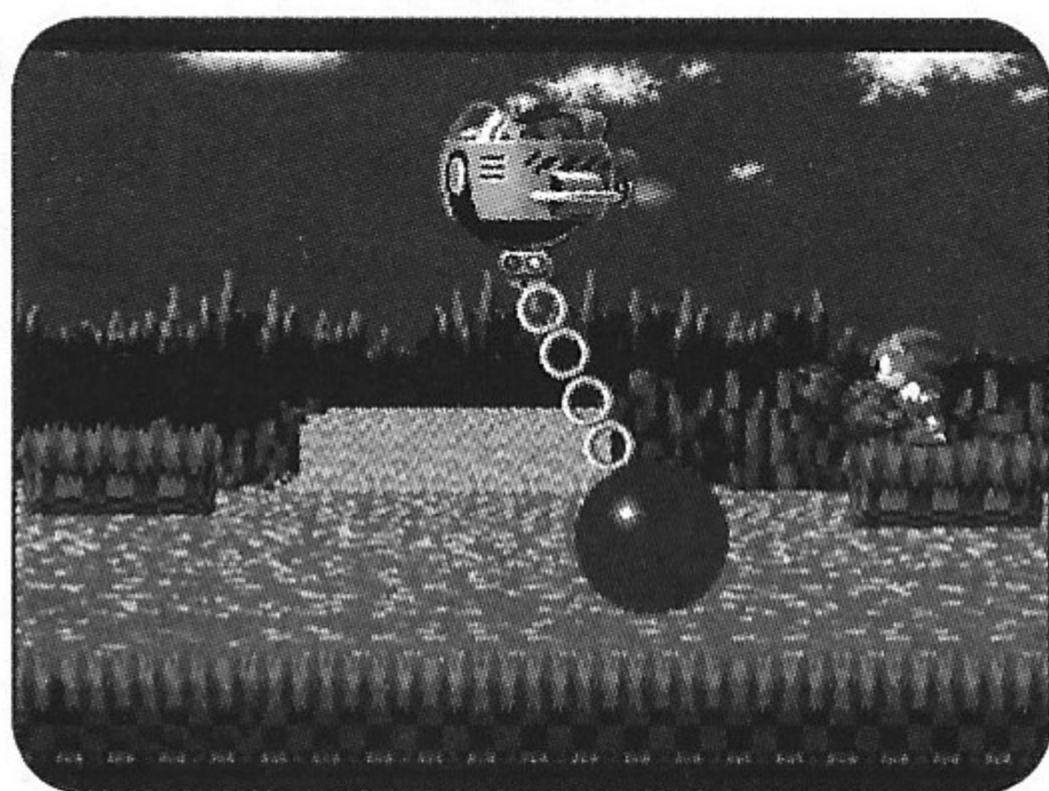
Nietoperze likwidujemy tak samo jak wszystkich latających przeciwników. Jednak w przypadku tych nocnych zwierząt musisz pamiętać o tym, że potrafią one dezorientować gracza i zmieniać nieoczekiwanie wysokość lotu.



Przeróżne chwytaki i blokady mogą złapać Sonica, lecz nie robią mu krzywdy. Aby jednak nie spowalniać rozgrywki, omijaj je.



Zupełnie inny rodzaj przeciwników to bossowie, których spotkasz na końcu niektórych poziomów. Cechuje je większa odporność na ataki Sonica oraz to, że są znacznie więksi niż standardowi przeciwnicy. Walka z nimi jest zróżnicowana. Aby pokonać bossa na obrazku obok, musisz unikać jego wielkiej, brązowej kuli i skakać na kokpit jego statku. Po kilku udanych uderzeniach powinien wybuchnąć.

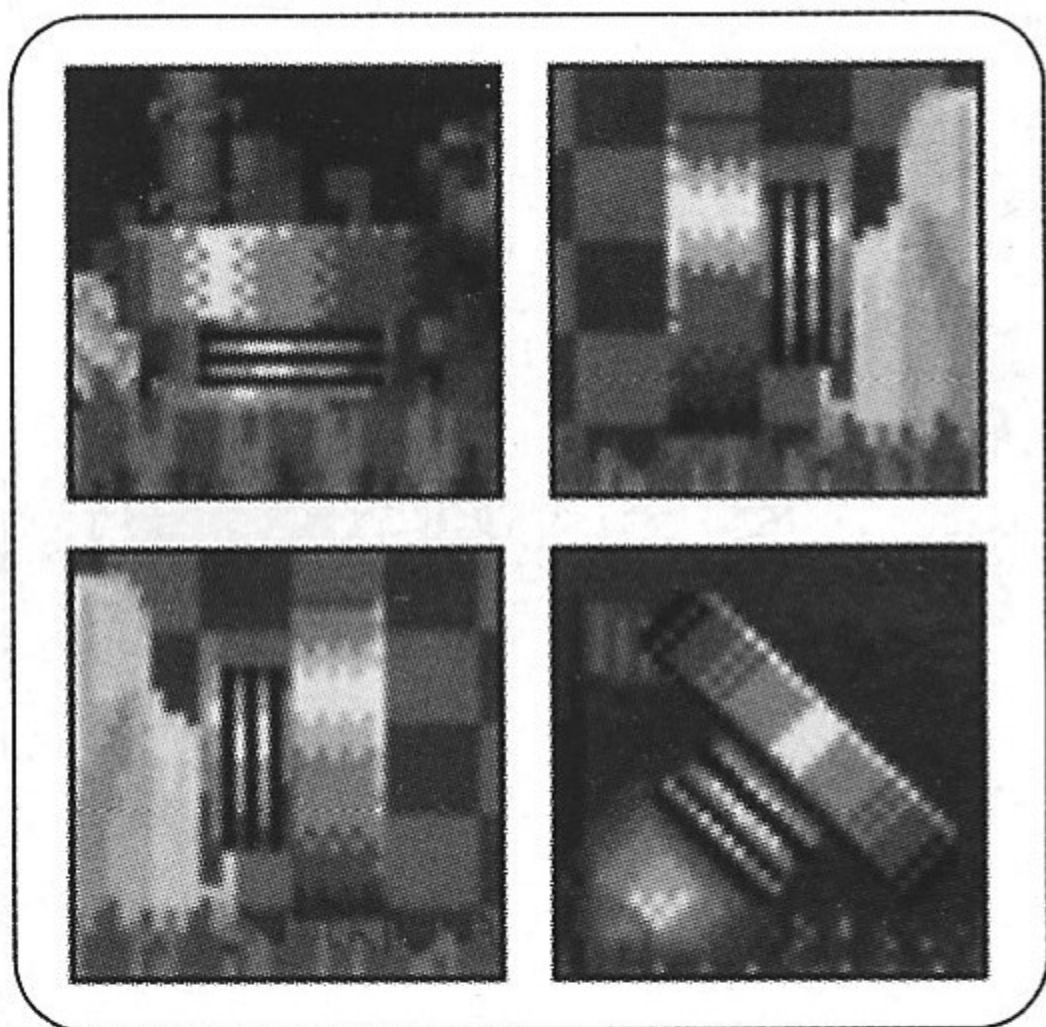


Jak widać na obrazku obok, ten boss siedzi w pojeździe, który zaopatrzone jest w wiertło przymocowane do przedniego zderzaka. Uważaj na niego podwójnie, gdyż wiertło czasami odrywa się i leci w kierunku Sonica, musisz je wówczas przeskoczyć. Aby zniszczyć pojazd przeciwnika, skacz na niego wielokrotnie.



Inni bossowie mają znowuż inne statki lub pojazdy. Ten krąży wzdłuż przepaści z lawą, zrzucając przy tym ogniste kule, które potem rozdzielają się na mniejsze. Musisz więc nie tylko uważać na ogień, lawę płynącą pośrodku, ale także skupić się na atakowaniu statku.

## Inne przeszkody i pomoce

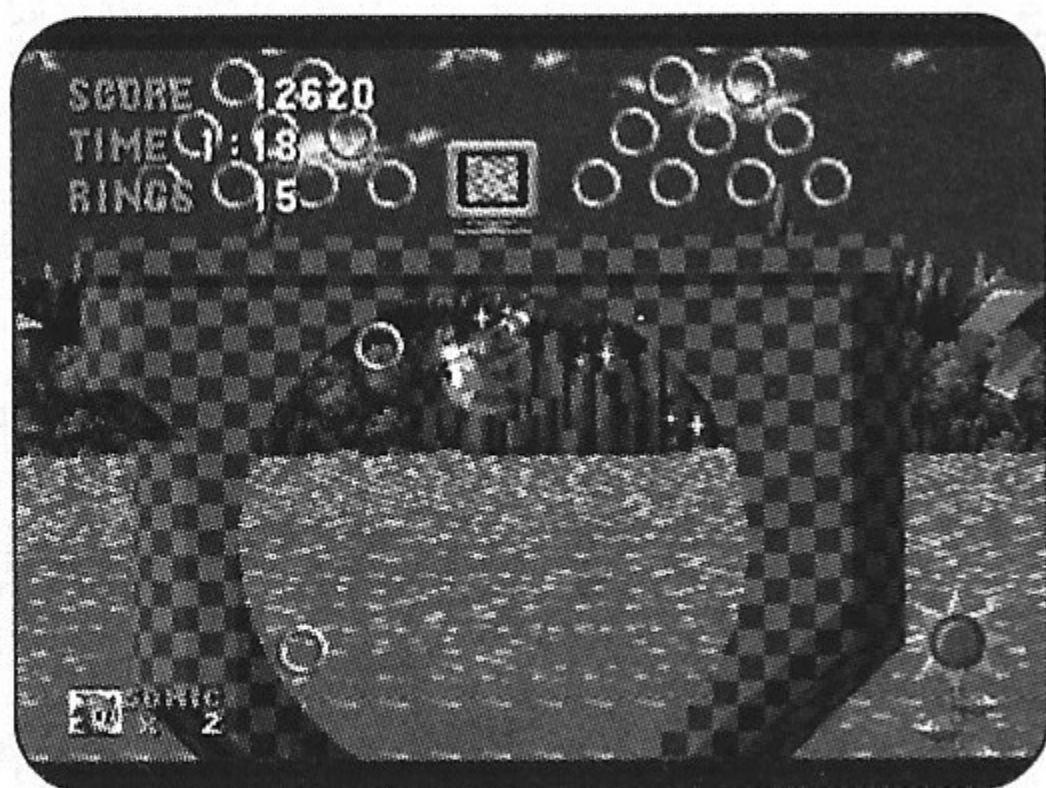


Wyskoknie mogą pomóc Sonicowi dostać się na wyższy poziom w danej scenerii, mogą go rozpędzić, aby szybciej pokonał planszę lub wystrzelą go pod kątem. Jednak pośpiech nie jest wskazany w każdym miejscu, gdyż możesz napotkać wyskoknie zwrócone w przeciwną do kierunku podróży stroną. Gdy nie zauważysz ich w odpowiednim momencie, możesz zostać wyrzucony np. do początku planszy, a po drodze uderzyć w przeciwnika i stracić życie.

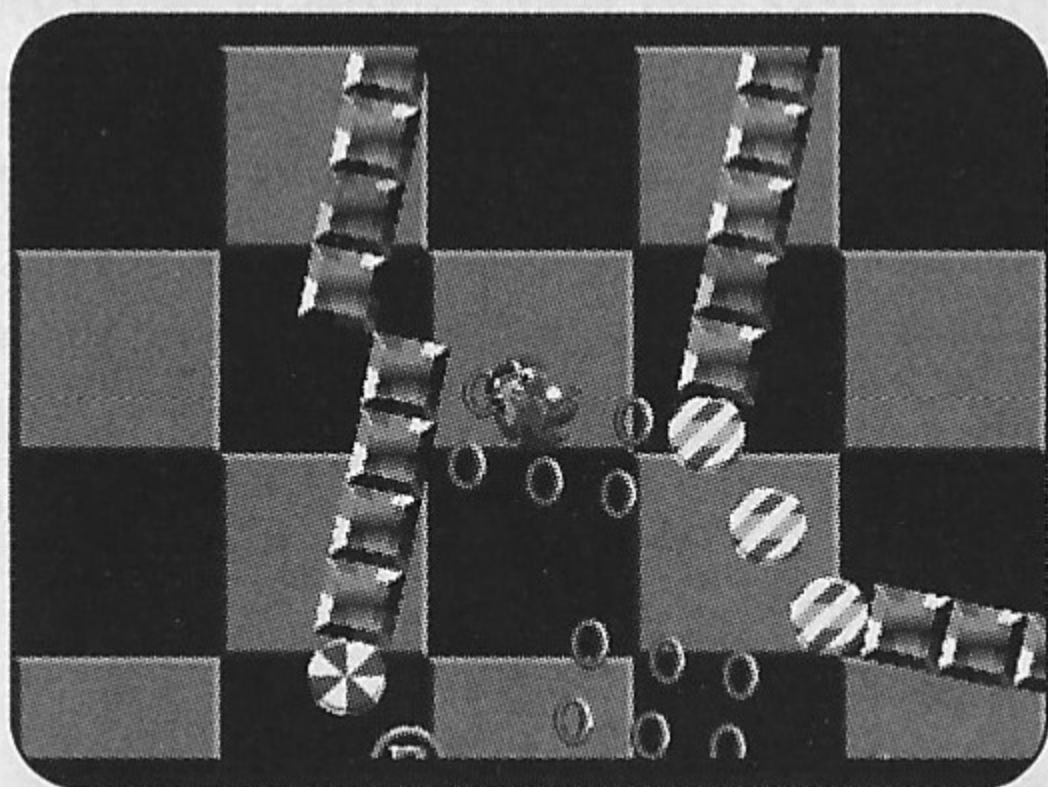
Kolce wystające z ziemi oraz ze ścian są przeszkodą łatwą do pokonania, ale nietrudno nadziać się na nie w chwili zapomnienia, gdy Sonic będzie pędził ile sił w nogach. Często przeszkoda ta jest umieszczona przy istotnych elementach planszy, np. tak, jak na obrazku obok, przy wyskokni.



Pętłe nie powinny stanowić problemu, wystarczy rozpędzić się nieco przed nimi i nie zwalniając przebiegnąć po nich. Zazwyczaj w środku ukryte są różne bonusy, które Sonic zbiera automatycznie.



Ruszające się mosty z kolcami można pokonać w dwojaki sposób. Albo po prostu przeskakując nad przeszkodą, albo obserwując kolce i powoli idąc po gładkiej powierzchni.



W miejscach, gdzie nie ma wody, a występuje np. lawa, nie będzie wyskakujących piranii; zamiast nich będą ogniste kule. O ile piranie można zlikwidować, o tyle ogniste kule trzeba po prostu przeskoczyć.

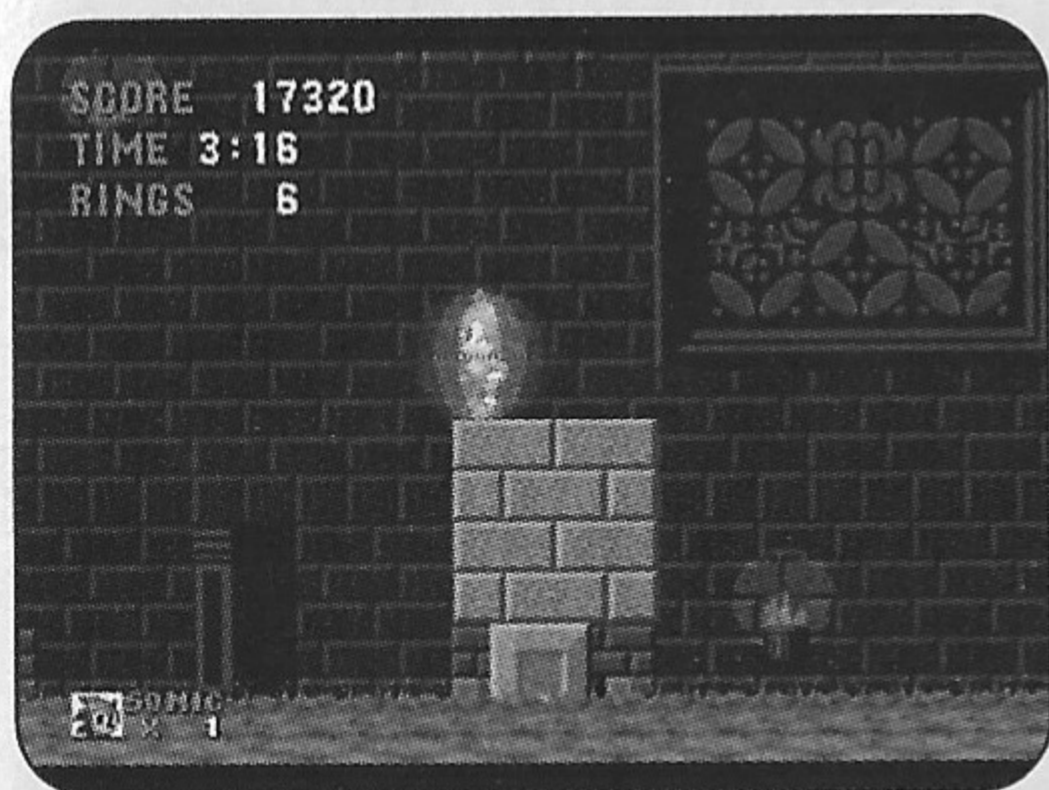


Bonusowe plansze polegają na zebraniu jak największej ilości różnorodnych bonusów i punktów. Utrudnienia, jakie napotkasz w tych miejscach, to ciągle obracająca się sceneria i odbijające Sonica elementy ścian.

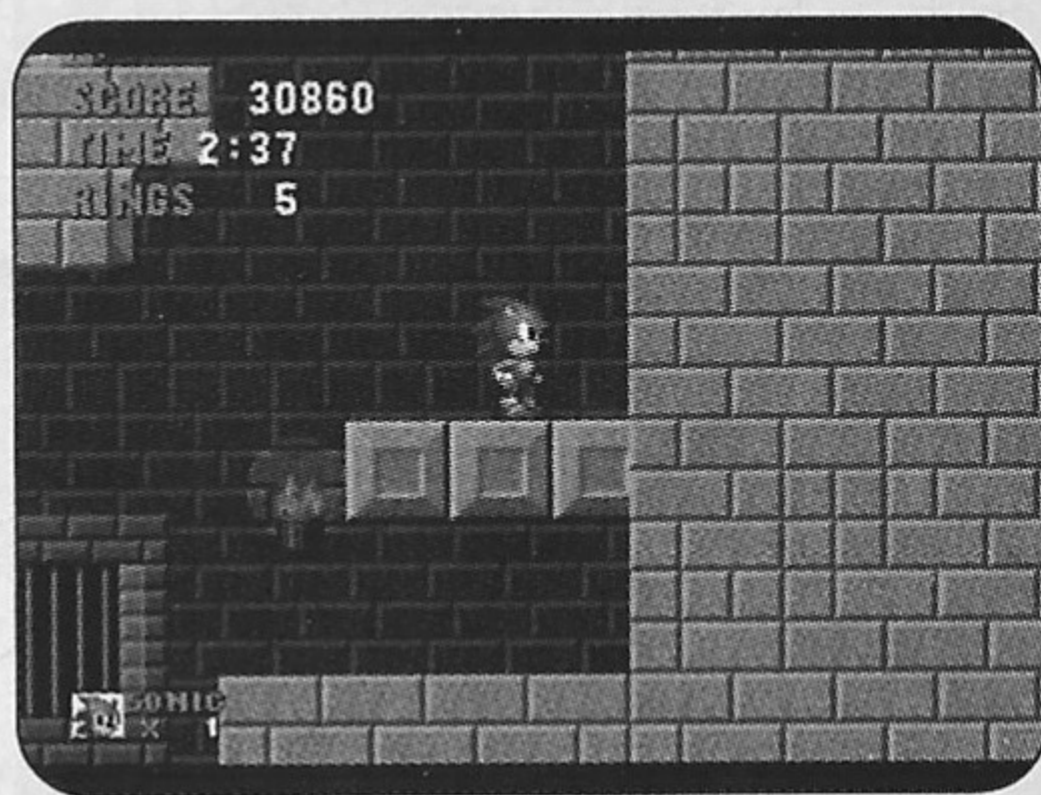
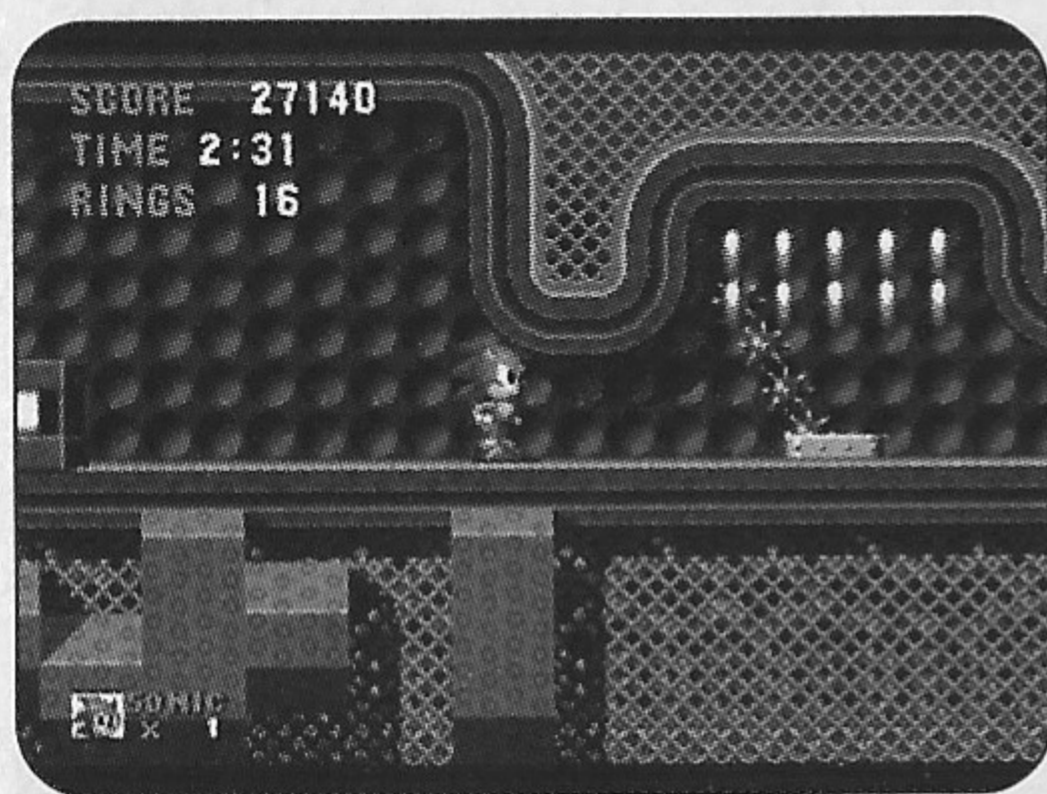


Platformy z kolcami to bardzo niebezpieczna przeszkoda. Podnoszą się powoli, aby w ostatniej chwili spaść niespodziewanie i pozbawić Sonica życia. Musisz więc obserwować, jak się zachowują i gdzie są kolejne (ta przeszkoda występuje bowiem w wielu sztukach nieoddalonych za bardzo od siebie).

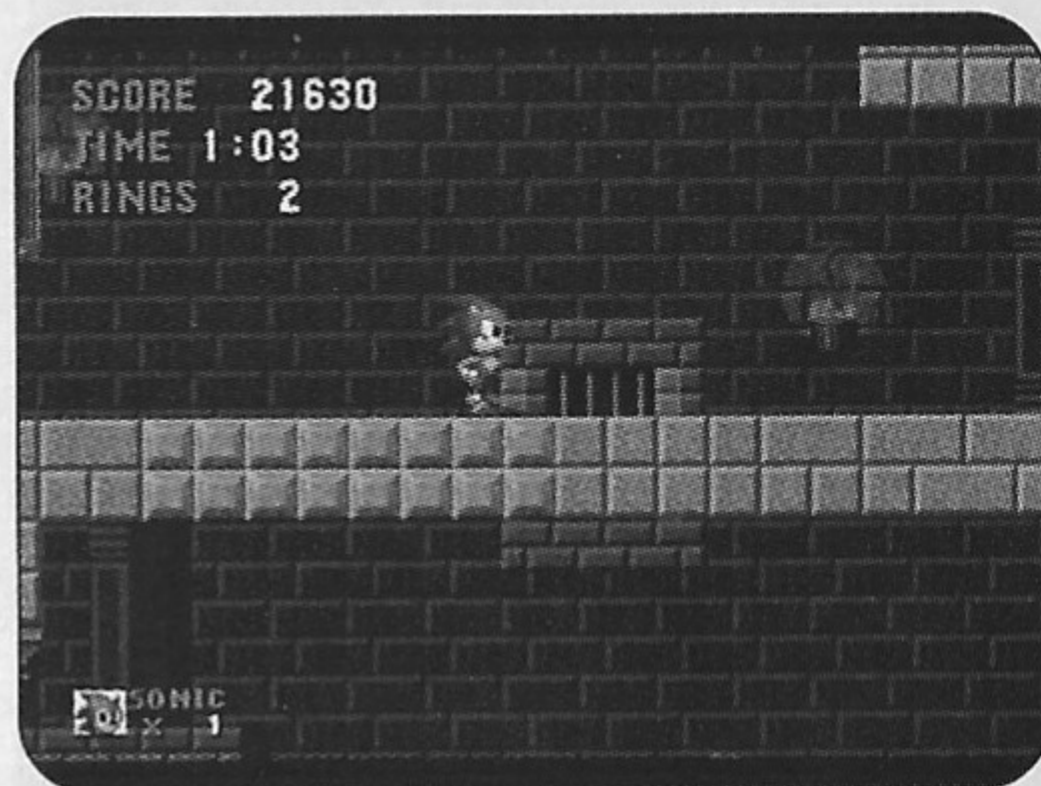
Wspinaczka po ruszających się platformach nie jest trudna, gdyż przesu-  
wają się powoli. Wystarczy obserwo-  
wać ich ruchy, aby nie pomylić się  
podczas skakania.



Fragment podłogi innego koloru to  
zapadający się pod ciężarem Sonica  
element. Nie możesz na nich zatrzy-  
mać się choćby na chwilę, gdyż ist-  
nieje ryzyko, że pod spodem będą  
kolce lub lava. Zapadający się grunt  
może występować także pod innymi  
postaciami, np. trawy.



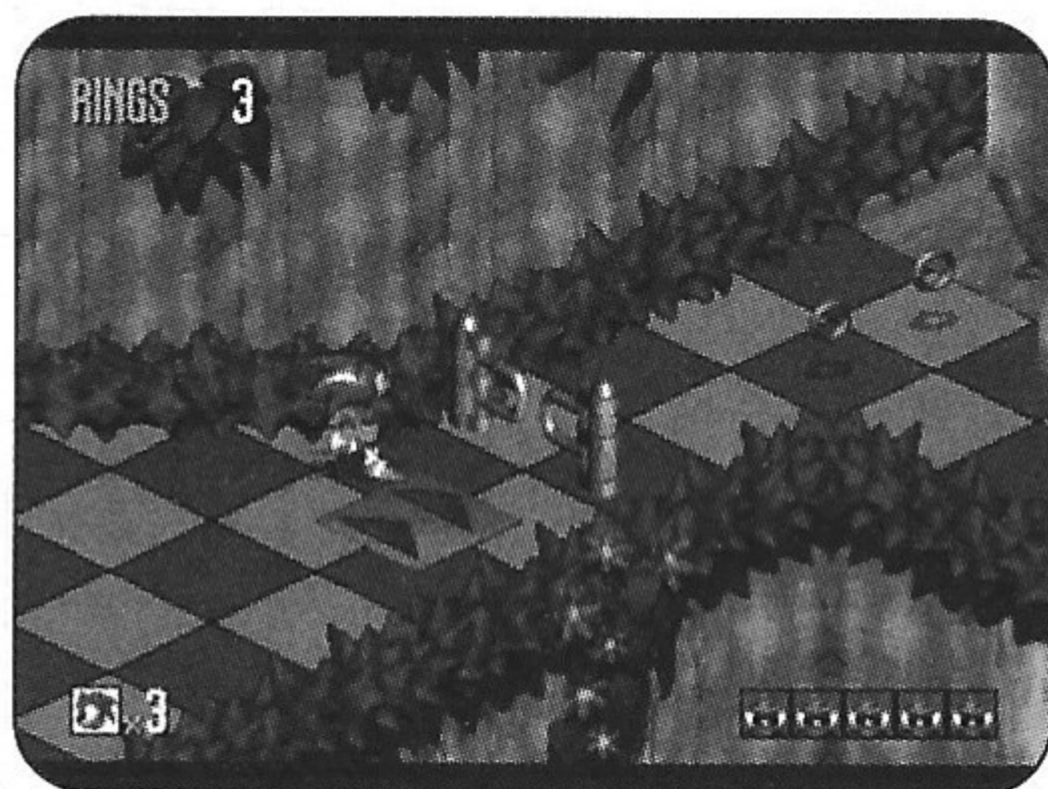
Czasami ruszające się klocki to jedyna  
droga, aby pokonać niebezpieczną  
lawę. Utrudnienia, jakie możesz na-  
potkać w związku z tym elementem, to  
bloki ścian występujące po drodze, na  
które trzeba wskakiwać, a potem ze-  
skakiwać z powrotem.



Wirujący łańcuch z kolczastymi kulami  
to bardzo niebezpieczna przeszkoda.  
Musisz obserwować jej ruchy i w od-  
powiednim momencie ruszyć do  
przodu i sprawnie przejść dalej. Są  
bardzo szybkie, a dodatkowo  
występują w takich miejscach, gdzie  
jest ciasno. Często także łakomstwo  
na różnorakie bonusy w takich miejs-  
cach może kosztować Sonica życie.

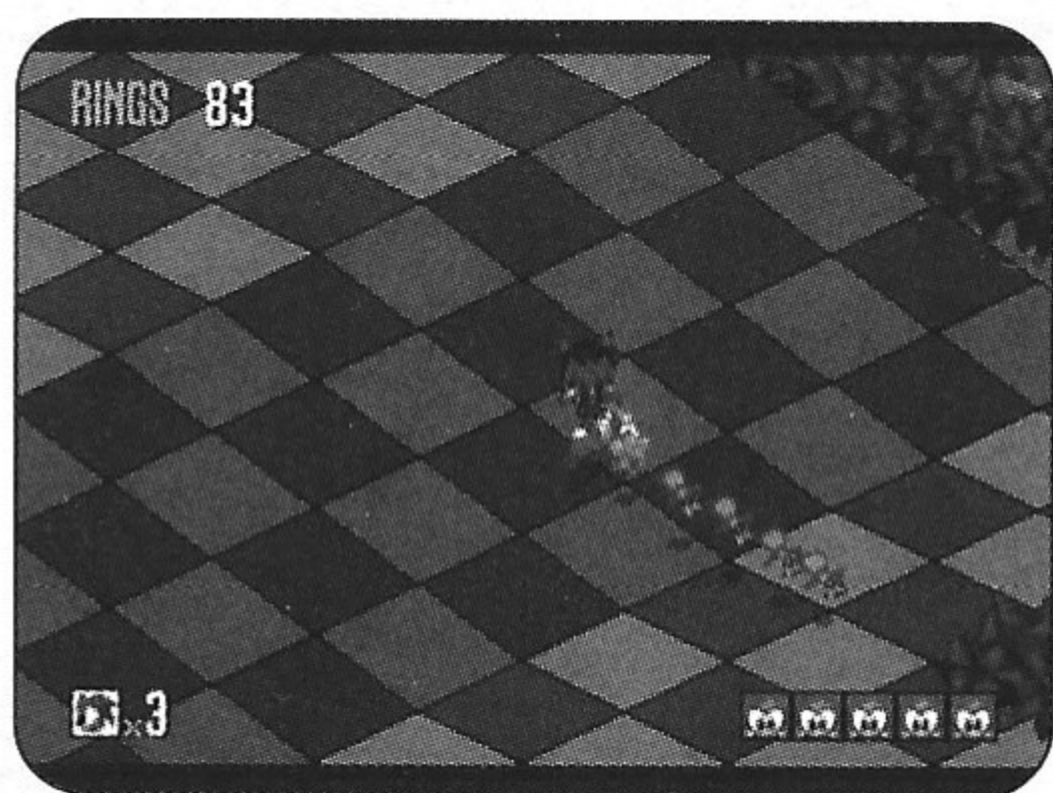
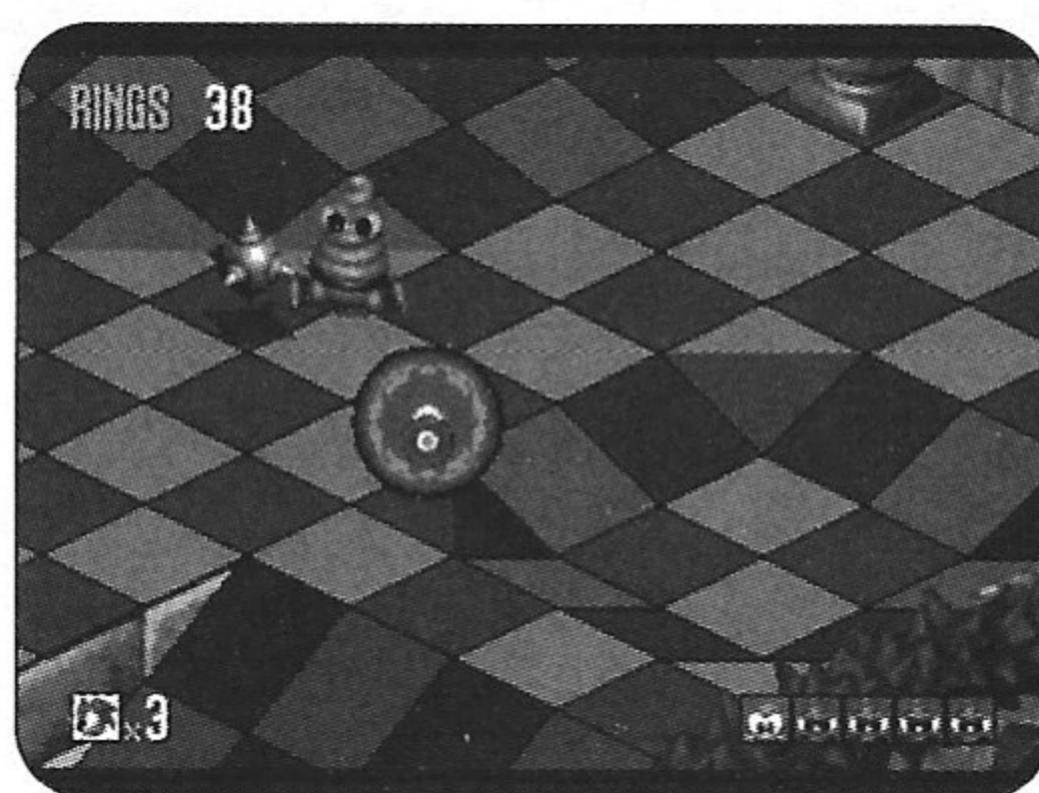


## Sonic 3D Flickies' Island



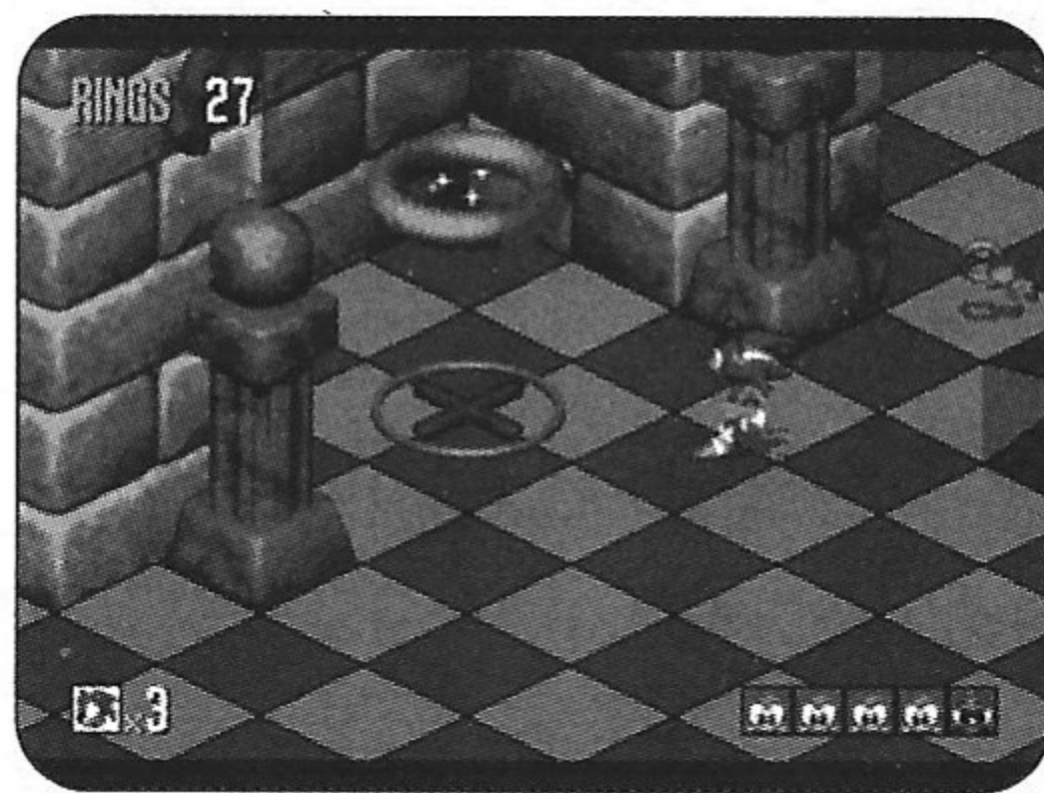
Platformy z zielonymi strzałkami rozpędzają Sonica, dzięki czemu możesz szybciej pokonać fragment trasy.

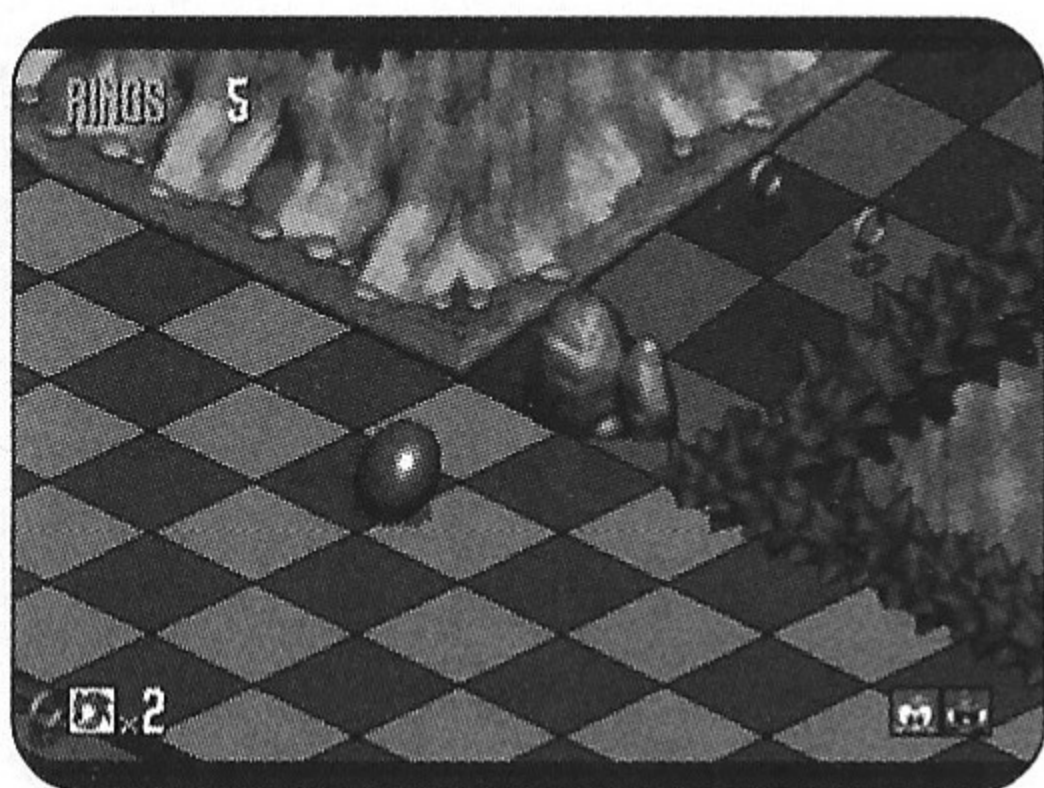
W tej grze musisz uwalniać Flicki. Aby uwolnić Flicka, musisz zlikwidować strzegącego go wroga. Po unieszkodliwieniu przeciwnika dotknij Flicka, aby dołączył do ciebie.



Aby ukończyć poziom, musisz uwolnić taką liczbę Flicków, jaka jest wskazana przez ikony w prawym dolnym rogu ekranu. Gdy zostaniesz zaatakowany, wszystkie Flicki odcepią się od ciebie. Aby powróciły, musisz każdego dotknąć.

Gdy już masz wszystkie Flicki, wskocz na wielki pierścień (od strony czerwonego zaznaczenia). Flicki zostaną uwolnione. Następnie wejdź w zaznaczenie na ziemi, aby kontynuować rozgrywkę.



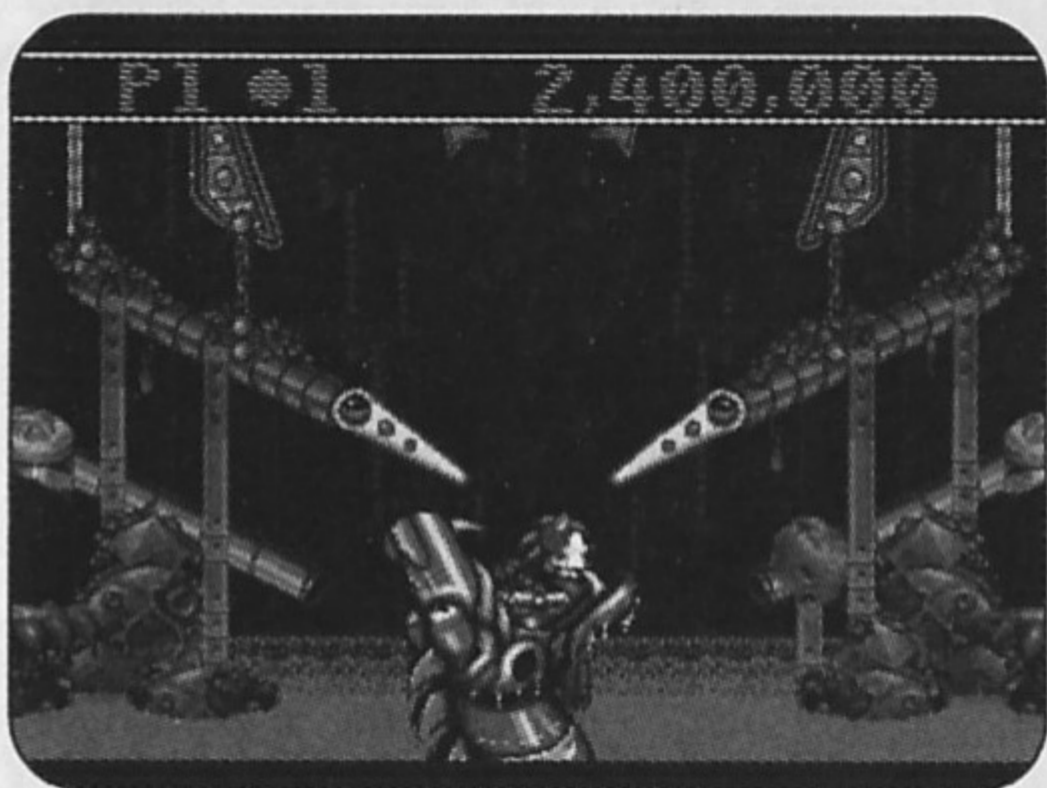


Niekiedy natrafisz na skały, które blokują przejście. Niszczysz je w ten sam sposób, w jaki likwidujesz wrogów. Zwiń Sonica w kulkę i wystrzel w kierunku skały.

Gdy na planszy znajdziesz Knucklesa, możesz oddać mu pierścienie, aby uruchomić specjalną, bonusową planszę, w której masz postawione konkretne zadanie (np. zebrać 50 pierścieni).

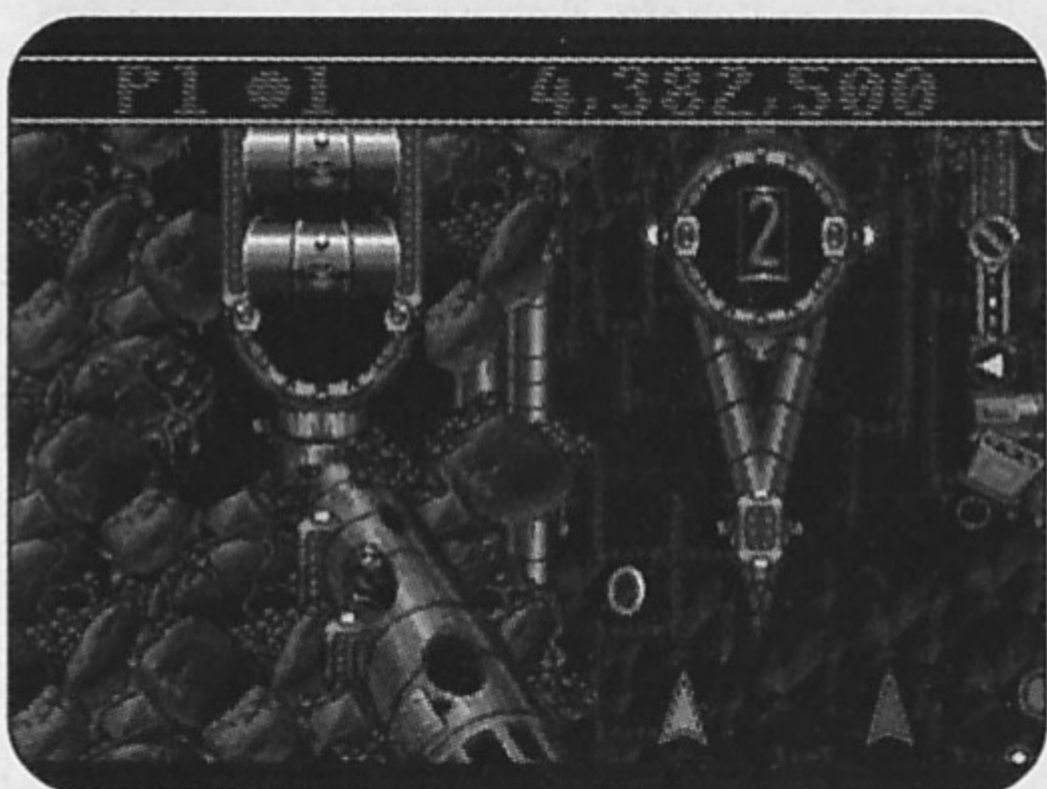
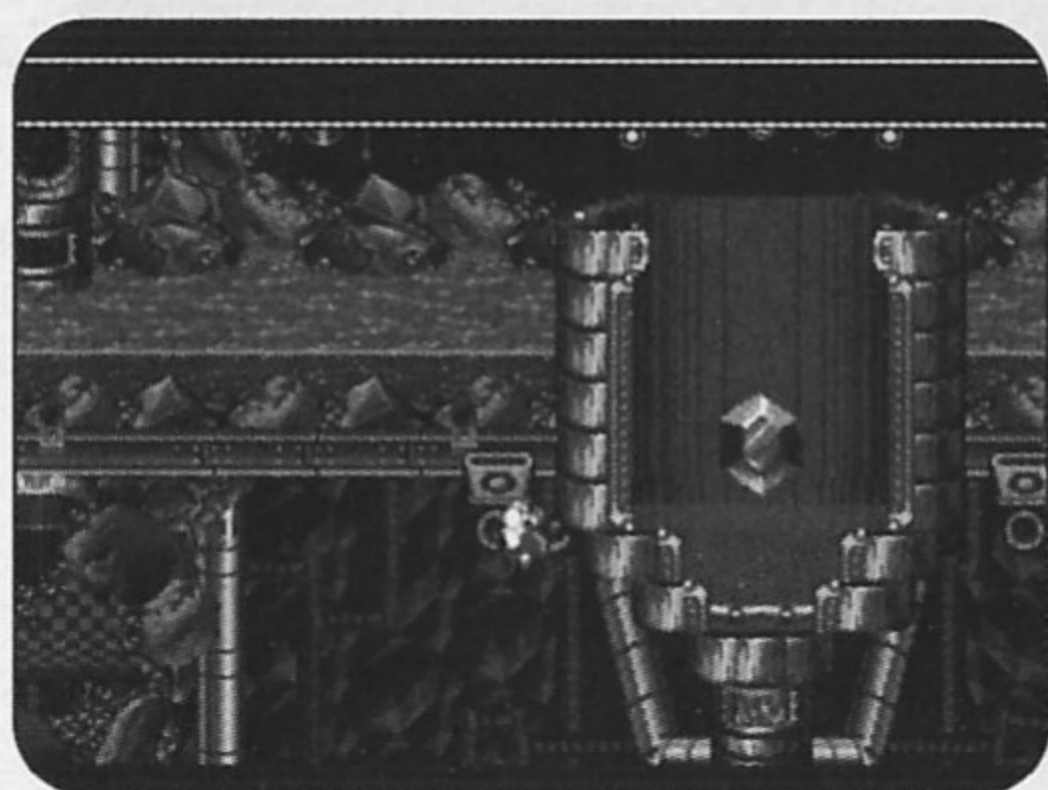


## Sonic Spinball



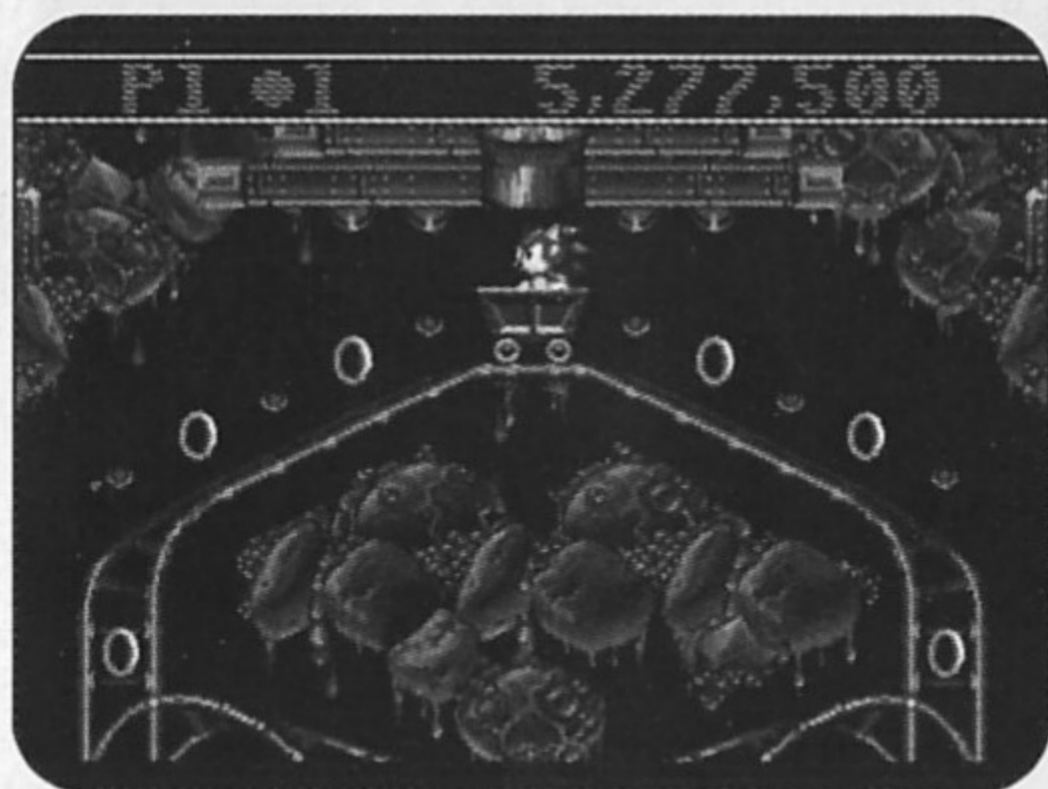
Twoim celem jest zebranie wszystkich szmaragdów.

Poruszaj flipperami, aby Sonic uderzał w punktowane miejsca. Jeśli nie trafisz jednak flipperem w Sonica, nie oznacza to jeszcze końca rozgrywki. Możesz uratować go wskazując z powrotem.



Drogę do kolejnych szmaragdów i następnych plansz zazwyczaj blokują różne przeszkody. Na obrazku obok możesz zauważyć, że dostęp jest zabarykadowany przez beczki. Aby utworzyć sobie przejście, musisz uderzyć Sonikiem w zaporę tyle razy, z ilu elementów się składa (najczęściej jest ich trzy).

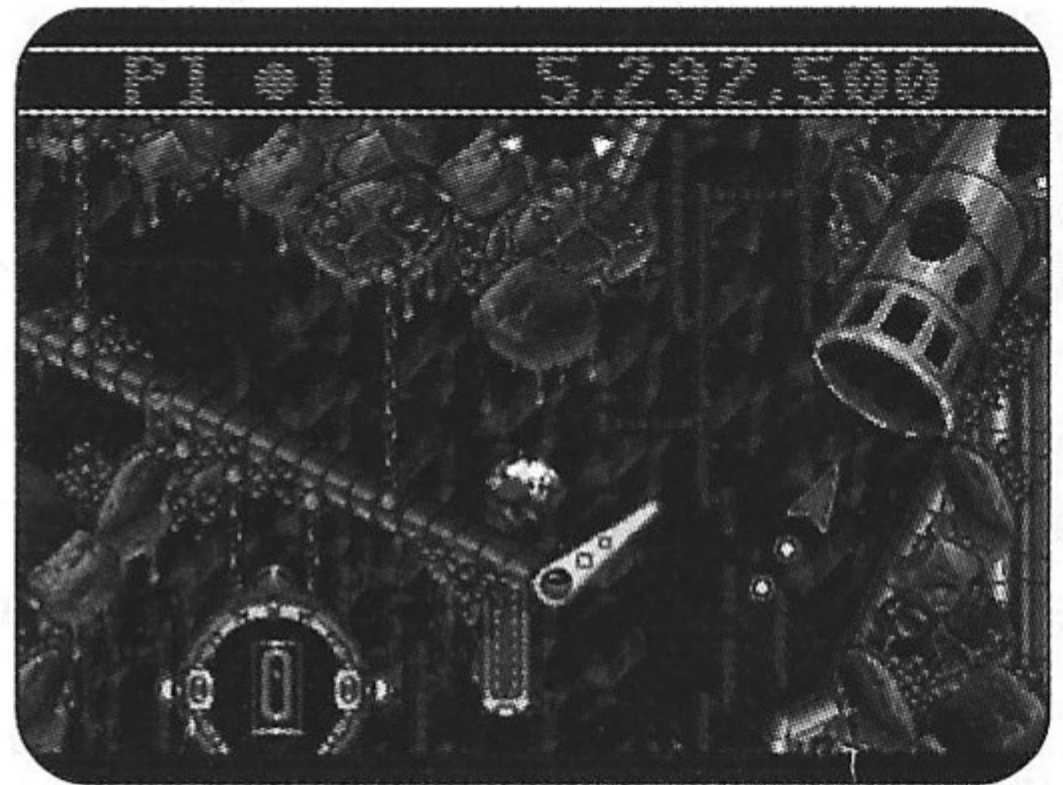
Gdy już to zrobisz, możesz przejechać np. wagonikiem do kolejnej rundy, a po zebraniu wszystkich szmaragdów zmierzyć się z bossem, którego pokonasz uderzając w niego.



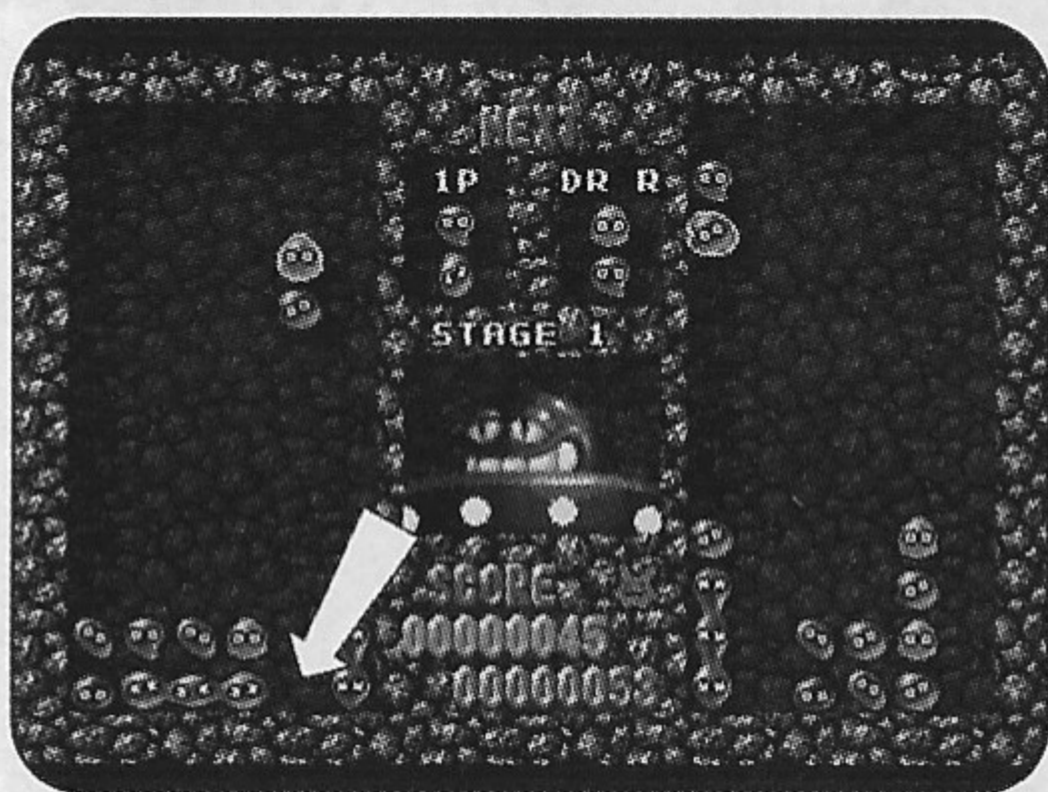


Aby dostać się do następnych plansz, szukaj strzałek wskazujących kierunek twojej podróży. Często rury służące do przejścia są zasłonięte włazami; aby je otworzyć, musisz zazwyczaj zdobyć odpowiednią ilość punktów lub uderzać w znajdujące się obok przyciski.

Często przejścia to bardzo małe plansze, gdzie dostępny jest tylko jeden flipper, a niżej znajduje się podłoga. Nawet jeśli spadniesz na nią, nie dzieje się nic złego. Wystarczy podskoczyć Sonikiem i spróbować jeszcze raz wystrzelić pod odpowiednim kątem jeża.

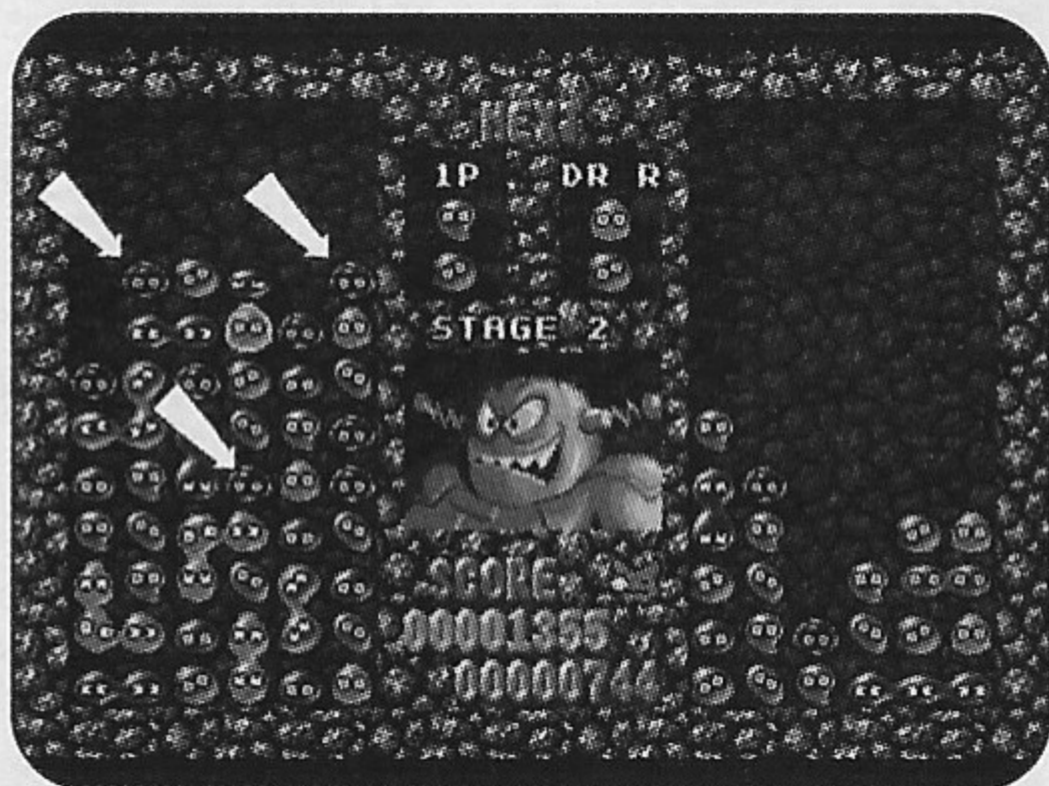
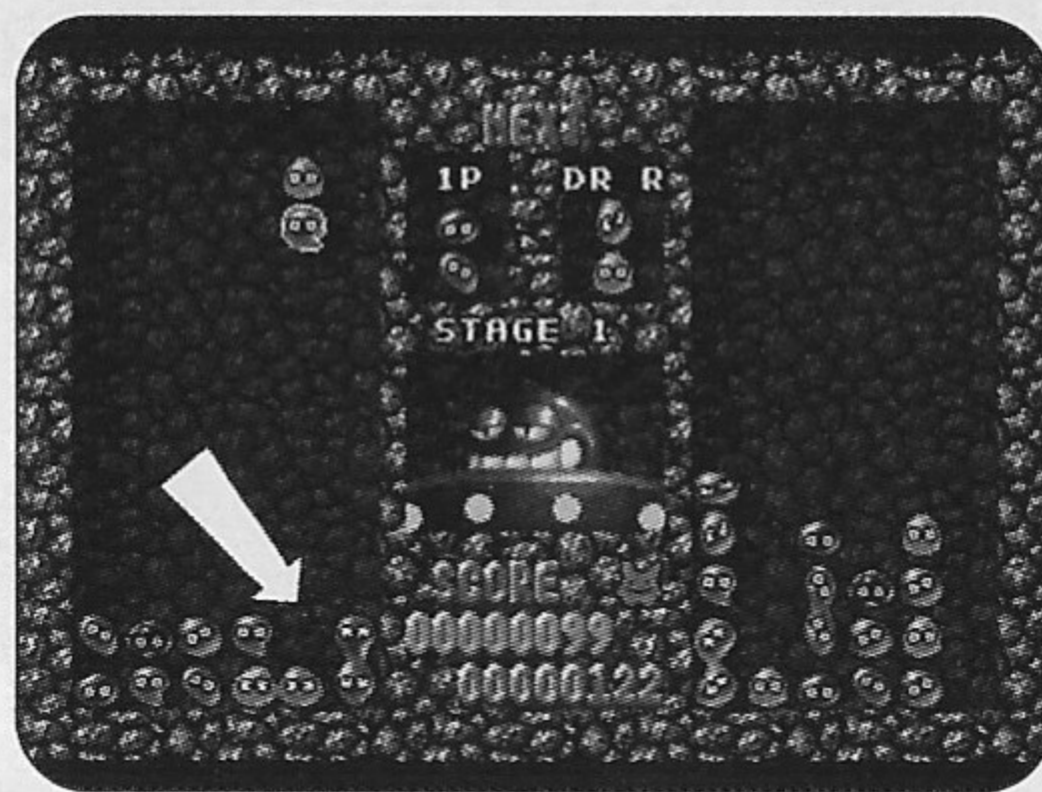


## Dr. Robotnik's Mean Bean Machine



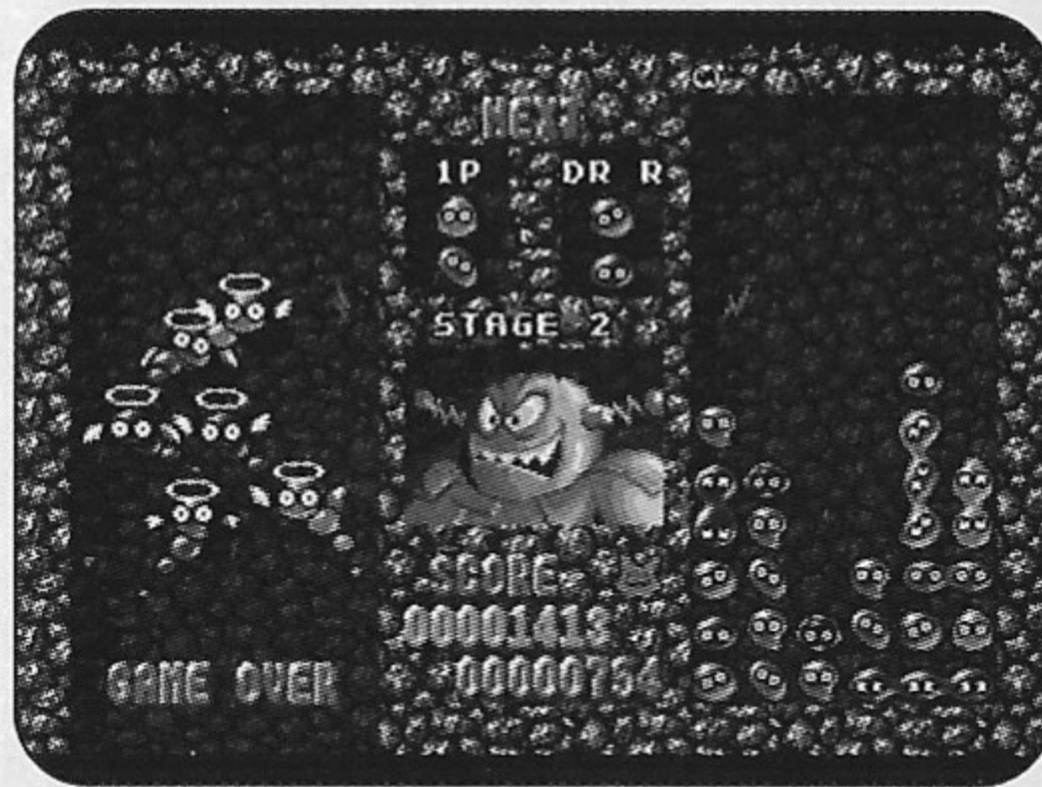
Masz tu do czynienia z kolorową odmianą popularnych tetrisów. Lewa część ekranu należy do ciebie. Układaj tak spadające kulki, aby co najmniej cztery tego samego koloru leżały obok siebie. Strzałka na obrazku pokazuje, że na samym dole leżą już trzy kulki tego samego koloru. Z góry spada jeszcze jedna, a więc trzeba ją dopasować kolorem do pozostałych.

Kulki nie muszą leżeć na tej samej płaszczyźnie, mogą być łamane w pionie i poziomie, ale nie mogą leżeć na ukos. Strzałka na obrazku obok pokazuje dopuszczalne ustawienie kulek.

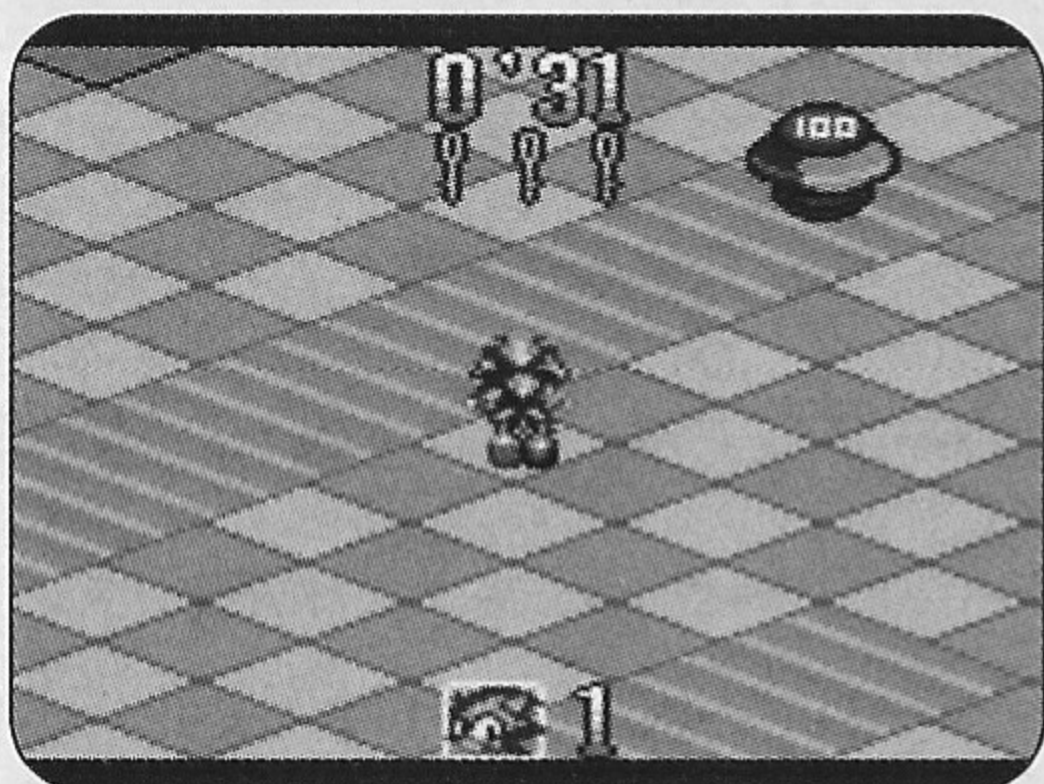


Od czasu do czasu spadać będą kulki czarne, które nie ulegają destrukcji, chyba że sąsiadują z gotowym rzędem kulek tego samego koloru. Na obrazku obok możesz zauważyć, że sytuacja jest już bliska przegranej, gdyż układanie kulek nie było przemyślane.

Jeśli poziom kulek zbliży się do górnej krawędzi, będzie to oznaczało koniec gry.

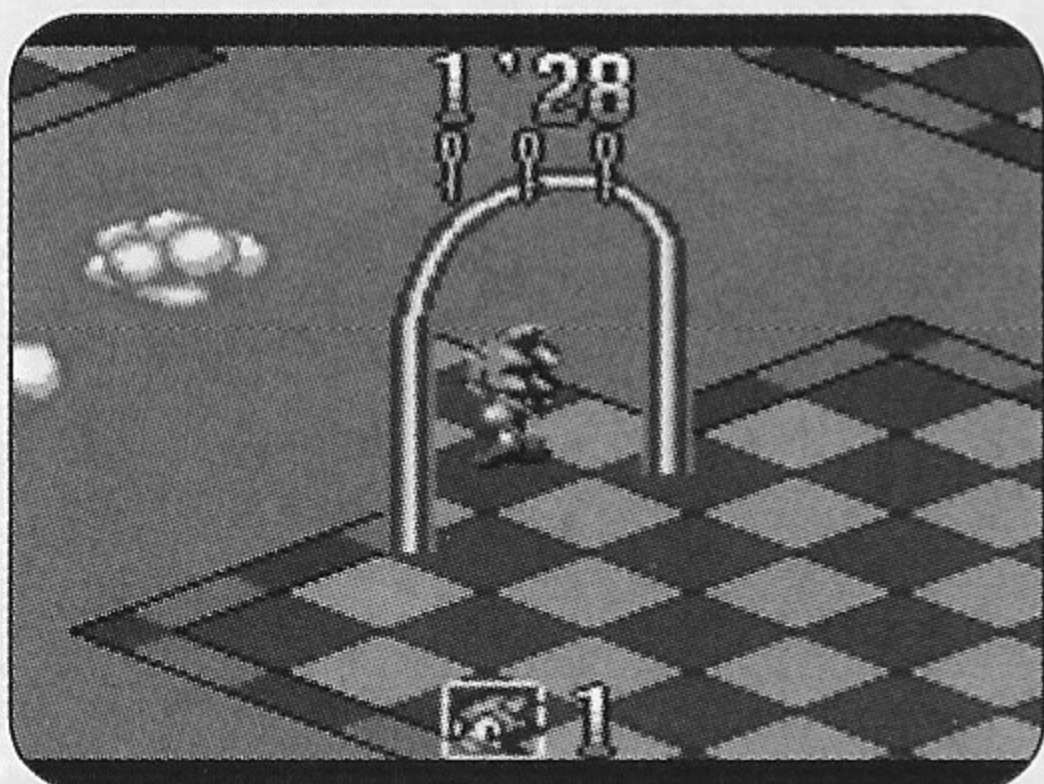


## Sonic Labyrinth



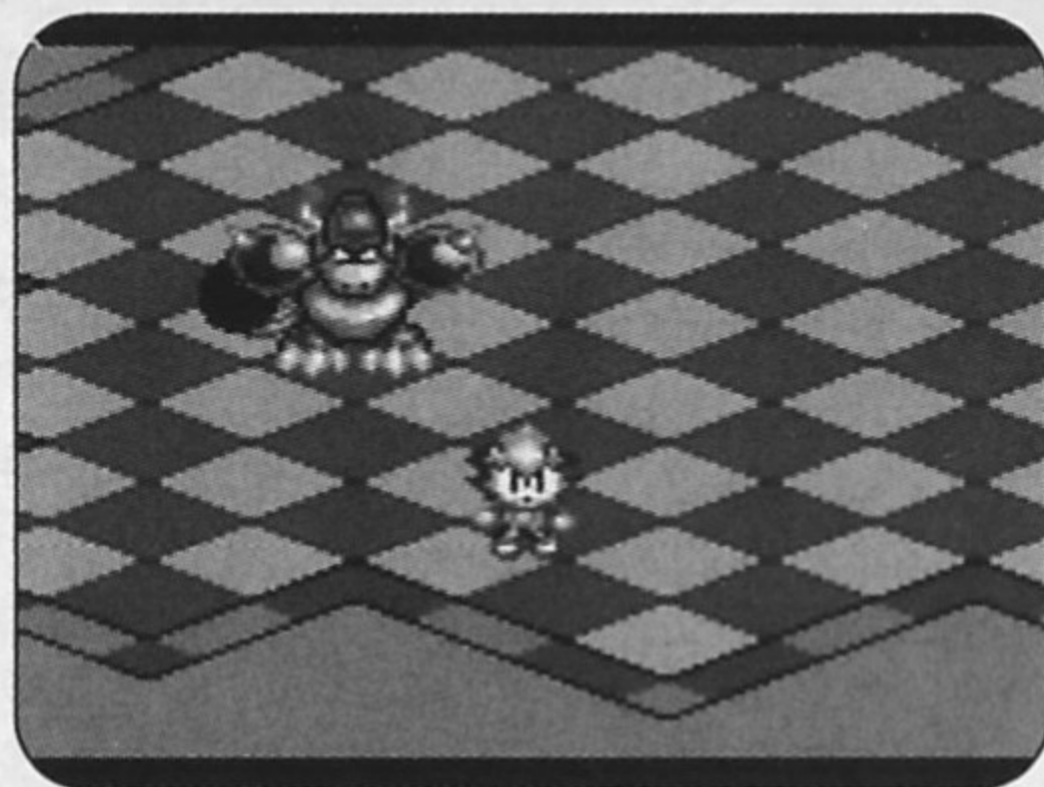
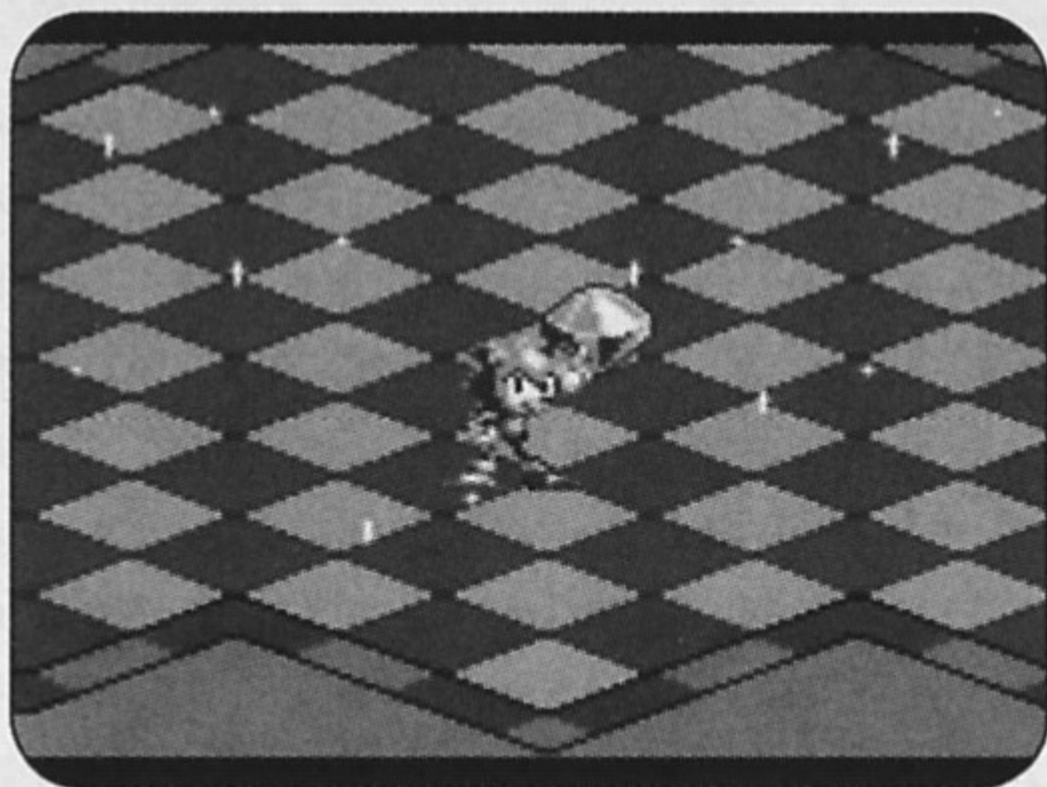
Twoim zadaniem w tej grze jest zebranie trzech kluczy rozrzuconych po całej planszy (jeden z nich ukryty jest przy którymś z przeciwników, dlatego powinieneś pokonywać wszystkich) i dojście do bossa. Twoim największym przeciwnikiem będzie tutaj uciekający czas (za każdy zebrany klucz otrzymujesz bonus czasowy w postaci dodatkowych sekund). Na obrazku obok widzisz fragment podłogi innego koloru; jest ruchoma i utrudnia normalne poruszanie się po planszy. Omijaj takie podłoża lub je przeskakuj.

Błyszczące fragmenty posadzki mają śliską powierzchnię. Utrudniają poruszanie się po planszy.



Gdy zbierzesz już wszystkie klucze, musisz znaleźć jeszcze wyjście z planszy (nad łukiem znajduje się napis „GOAL”). Po przejściu czeka cię kolejna plansza lub walka z bossem.

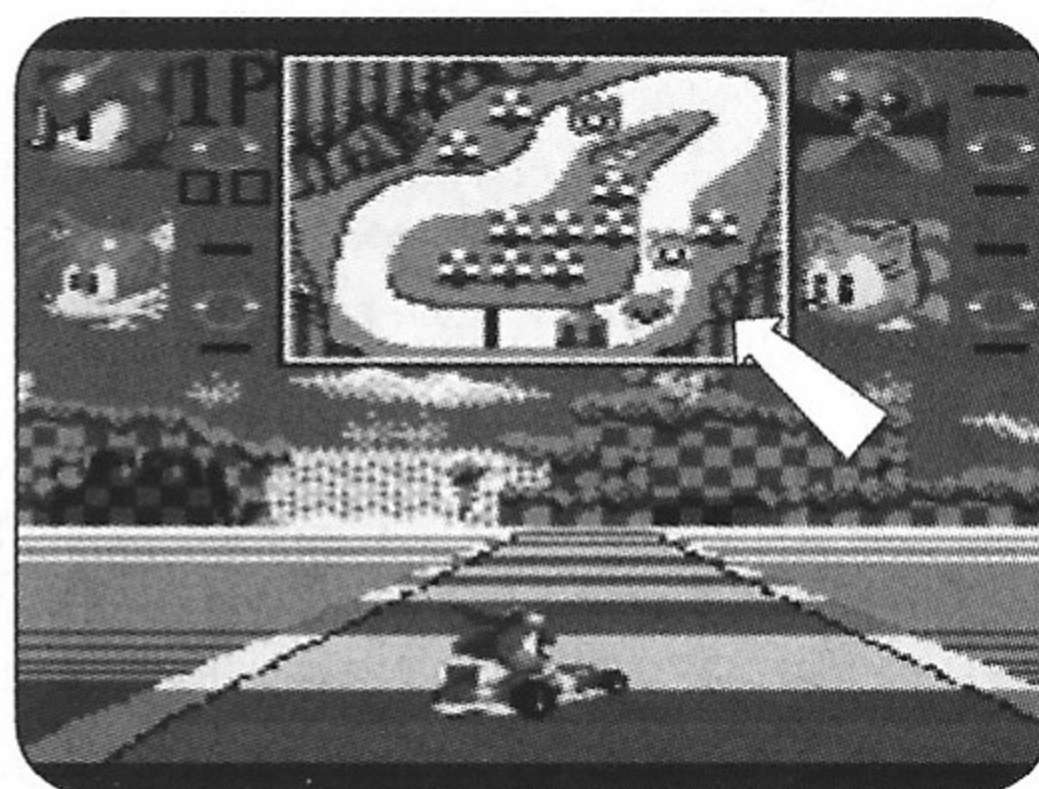
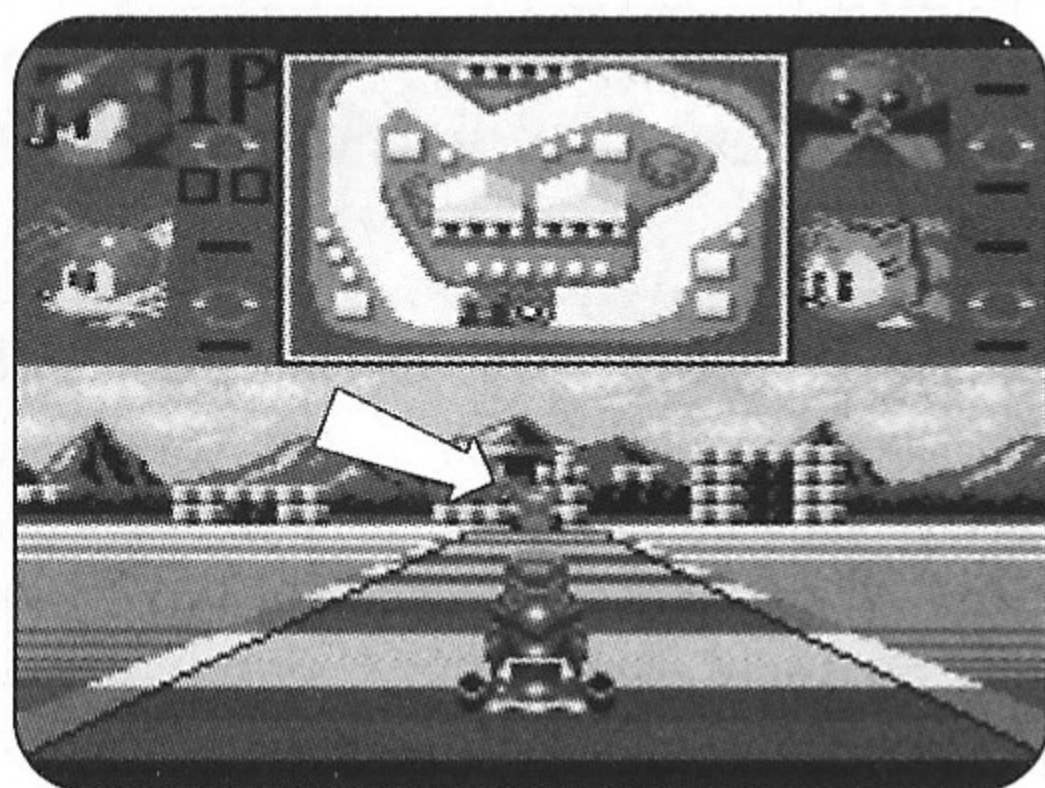
Bossowie są różnego rodzaju, zazwyczaj mają dodatkową broń i ich zwalczanie jest utrudnione. Rozpędzaj Sonica i uderzaj w bossa w momencie, gdy nie strzela ze swojej broni.



Po pokonaniu bossa zabierz diament, który z niego wypadnie.

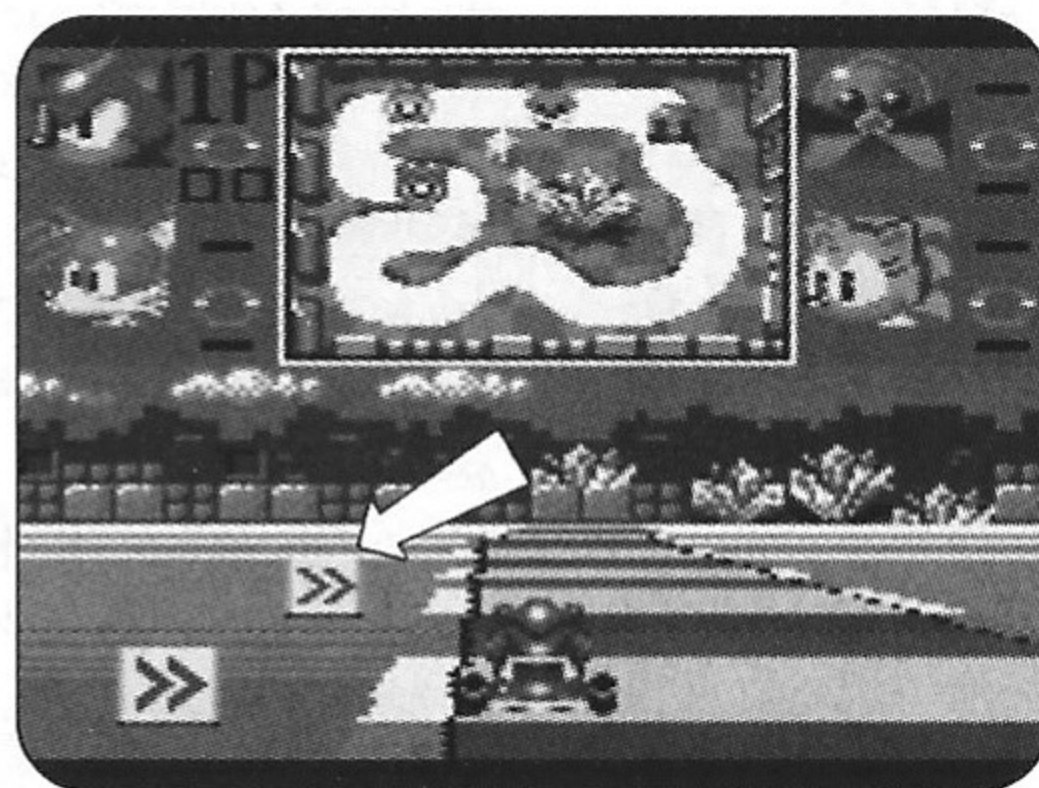
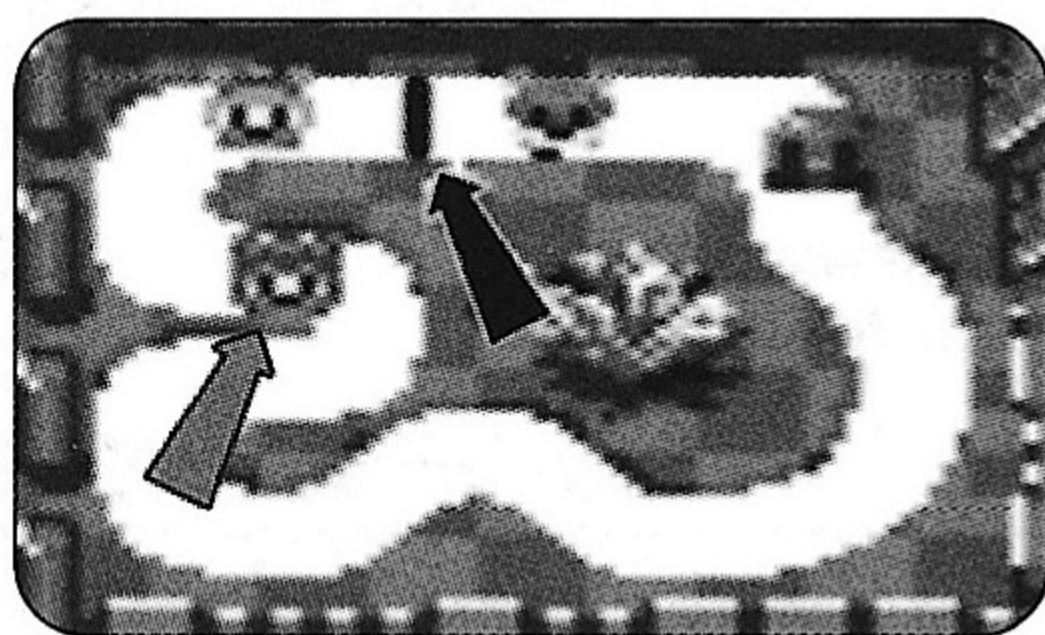
## Sonic Drift

Sonic Drift to wyścigi samochodowe z trzema przeciwnikami na różnych trasach. Białą strzałką na obrazku wskazana jest mini-mapą, na której masz wgląd w aktualne pozycje twoich przeciwników.



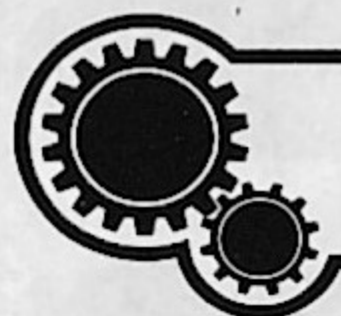
Na obrazku obok biała strzałka wskazuje przeciwnika znajdującego się przed tobą. Wyprzedzając go uważaj, aby nie dotknąć go, gdyż spowolni to, a nawet zatrzyma, twój pojazd.

Znaki ustawione na poboczu informują o niebezpiecznym zakręcie, ale gdy wypadniesz z trasy i będziesz jechał poboczem, zostaniesz skutecznie zatrzymany.

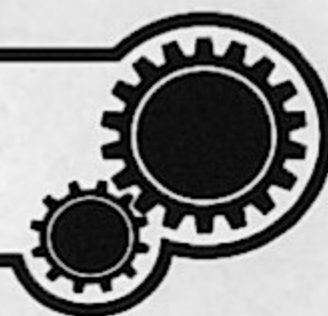


Na mini-mapie czarna strzałka wskazuje początek trasy, zaś szarą strzałką pokazaliśmy twoje aktualne położenie. Inne symbole oznaczają pozycje pozostałych przeciwników.





# TWÓRCY



## **SONICTEAM**

---

### **Producent**

Yuji Naka

### **Dyrektor**

Yojiro Ogawa

### **Projekt gry**

Mizuki Hosoyamada

### **Programowanie**

Makoto Suzuki

### **Interfejs**

Takashi Ishihara

### **Grafika**

Hideaki Moriya

Keisuke Zama

### **Ilustracje**

Yuji Uekawa

### **Dźwięk**

Masaru Setsumaru

Hideaki Kobayashi

### **Specjalne podziękowania**

Takashi Iizuka

Shiro Maekawa

Akari Uchida

Emiko Fujii

Shinobu Yokota

## **SEGA OF JAPAN**

---

### **Dział promocji**

Takayoshi Ohuchi

Yasushi Nagumo

Mariko Takeda

Yoko Nagasawa

### **Producent**

Hiroyuki Miyazaki

Koki Akiyama

### **Międzynarodowy rozwój produktu**

Tatsuyuki Miyazaki

Tatsuya Shikata

Shinobu Shindo

Shiko Sakai

Yuri Maita

### **Ekipa produkcyjna**

Yoshihiro Sakuta

Hisakazu Nakagawa

Youichi Takahashi

Satoru Ishigami

Masaru Kobayashi

Tetsuya Honda

Ayako Sakai

### **Testy**

Junichi Shimizu

Akira Nishikawa

Kazuhiko Morii

Akira Terasawa

Kenji Takano

Yuji Nakamura

Toru Kasai

Manabu Sato

Hidaka Ogasawara

### **Specjalne podziękowania**

Katsuhisa Sato

Kazunori Yagi

Masahiro Ozeki

Nobuyuki Inoue

## **COMOLINK INC.**

---

### **Dyrektor**

Hisatoku Yamada

### **Programowanie**

Junji Takahashi

## **WAVEMASTER**

---

### **Zarządzanie licencjami utworów**

Fumitaka Shibata

### **Specjalne podziękowania**

Tatsuya Kozaki

## **SEGA EUROPE, LTD**

---

### **Prezes SEGA Europe**

Naoya Tsurumi

### **Prezydent / COO**

Mike Hayes

**Dyrektor ds. rozwoju produktu**

Gary Dunn

**Dyrektor kreatywny**

Matthew Woodley

**Dyrektor ds. marketingu**

na Europę

Gary Knight

**Producent ds. lokalizacji**

Ayano Murofushi

**Zarządzanie marką**

Helen Camilleri

**Menedżer PR na Europę**

Lynn Daniel

**Asystent menedżera marki**

- Japanese Studios

Claire Brummell

**Międzynarodowy menedżer  
marki**

Ben Stevens

**Planowanie strategiczne**

Mark Simmons

Caroline Searle

**Usługi kreatywne**

Tom Bingle

Akane Hiraoka

**Ekipa lokalizacyjna**

Marta Lois González

Giuseppe Rizzo

Brigitte Nadesan

Daniela Kaynert

**Dyrektor ds. rozwoju**

Mark Le Breton

**Główny tester**

Marlon Grant

**Główny specjalista ds. wydania**

John Hegarty

**Szef zespołu**

Ezzet-Charbel Baccache

**Testerzy**

Arash Amini

Natalie Holkham

**Testerzy lokalizacyjni**

Pedron Ortega

Karim Belbachir

Stephane Ponceau

Mirko Stoeckigt

Pavi Lustig

Luis Paredes

MP Chironi

**Zarządzanie produkcją**

Hideki Okamura

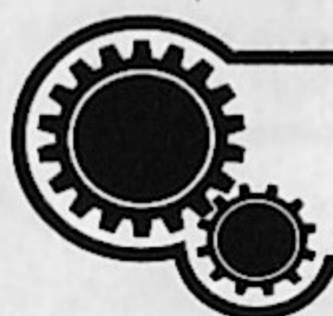
Masanao Maeda

**Producent wykonawczy**

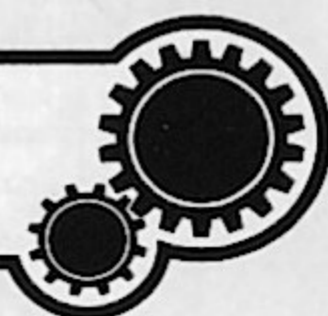
Hisao Oguchi

**Komiksy dostarczył**

Archie Comic Publications, Inc.



# TWÓRCY



## DYSTRYBUCJA W POLSCE

### **CD Projekt Sp. z o.o.**

Ul. Jagiellońska 74,

03-301 Warszawa

Tel. +48 22 519 69 00

Fax. +48 22 519 69 51

NIP 113-21-85-592

### **Dyrektor Zarządzający**

Michał Nowakowski

### **Dyrektor Wydawniczy**

Michał Gembicki

### **Vice Dyrektor ds. Produktu**

Mariusz Duda

### **Menedżer Produktu**

Paweł Książek

### **Brand Menedżer**

Piotr Gańko

### **Vice Dyrektor ds. Marketingu**

Krzysztof Szulc

### **Marketing Menedżer**

Robert Purzycki

### **Marketing Menedżer**

Paweł Feldman

### **Asystenci Marketingu**

Marcin Kwiatkowski

Hubert Habas

### **Kierownik Produkcji**

Michał Bakuliński

### **Menedżer Produkcji**

Magdalena Justyna

### **Specjalista ds. Produkcji**

Jakub Łukomski

### **Koordynator DTP**

Danka Sutkowska

### **Grafik DTP**

Radostaw Rzepecki

### **Skład**

detep Maria Jakubowska

# **POMOC TECHNICZNA**

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.cdprojekt.pl/pomoc/> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

## **INTERNET:**

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najszybsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

## **EMAIL:**

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

## **TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA:**

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu, możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

## **REKLAMACJE:**

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

## **PRAWA AUTORSKIE / WARUNKI GWARANCJI**

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

**Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:**

**CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa**

## **WARUNKI GWARANCJI**

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystry-

butora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.

4. Reklamowany nośnik należy przesać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.cdprojekt.pl/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

## WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uścił za grę.

## PRAWA AUTORSKIE

### INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste, jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

## LICENCJA UŻYTKOWNIKA

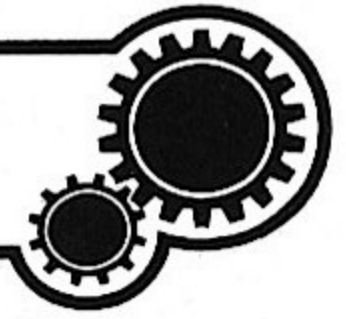
1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD Projekt podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

## OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.



# NOTATKI







# KARTA REJESTRACJI ELEKTRONICZNEJ

Zarejestruj swój egzemplarz pod adresem:

**[www.cdprojekt.pl/rejestracja](http://www.cdprojekt.pl/rejestracja)**

Twój klucz rejestracji elektronicznej:

**SNMCA12-AZYPR-EANWH-TSEVE-3UY6Z**

**SONIC MEGA COLLECTION PLUS**

Twoje Wirtualne Pieniądze, które otrzymujesz jako bonus po rejestracji:

**5 WPLN**

## CDPROJEKT

**Dlaczego warto się zarejestrować?**

Rejestracja gier służy przede wszystkim do uzyskania dostępu do bezpłatnej pomocy technicznej CD Projekt, co przy minimalnych formalnościach daje znacznie więcej korzyści niż zagwarantowana prawem gwarancja i rękojmia.

**Rejestrując produkt  
w naszym serwisie,  
otrzymujesz:**

- + dostęp do obszernej bazy pomocy technicznej: [www.cdprojekt.pl/pomoc](http://www.cdprojekt.pl/pomoc)
- + Wirtualne Pieniądze na zakup produktów w internetowym sklepie CD Projekt: [www.cdprojekt.pl/kasa](http://www.cdprojekt.pl/kasa)
- + dożywnią gwarancję na płyty z grą: [www.cdprojekt.pl/gwarancja](http://www.cdprojekt.pl/gwarancja)
- + specjalne oferty w internetowym sklepie CD Projekt: [www.cdprojekt.pl/sklep](http://www.cdprojekt.pl/sklep)
- + możliwość odsprzedania używanych gier innym użytkownikom: [www.cdprojekt.pl/uzywki](http://www.cdprojekt.pl/uzywki)
- + okazję do dyskusji z innymi graczami na forum: [www.cdprojekt.pl/forum](http://www.cdprojekt.pl/forum)

Prosimy zachować niniejszą kartę rejestracyjną. Dzięki niej w uproszczony sposób można korzystać z pomocy technicznej i obsługi gwarancyjnej CD Projekt.