



Anniversary .2006
15th
SONIC
THE HEDGEHOG

SONICTM RIDERS

SEGA[®]

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

• Procure descansar unos 15 minutos por cada hora que juegue con la consola. • No la use si está muy cansado o si ha dormido poco. • Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos de la pantalla que le permita el cable. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos. • Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte a su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

USO ILEGAL

Tanto la reproducción íntegra o parcial de este producto como el uso de marcas comerciales registradas sin las autorizaciones pertinentes son constitutivos de delito. El uso ilegal es perjudicial tanto para los consumidores como para los creadores, editores y vendedores del producto. Si sospecha que este producto es una copia carente de autorización o tiene información sobre algún producto pirata, sírvase dirigirse al número del Servicio de atención al cliente que aparece en la contraportada de este manual.

¿QUÉ ES EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES PEGI?

PEGI es la abreviatura de Pan European Games Information (Información paneuropea sobre juegos). Se trata del sistema europeo de clasificación por edades (excepto en los lugares donde, por ley, se aplican otras clasificaciones). PEGI se basa en dos indicadores distintos que se complementan entre sí. El primero consta de categorías de edad:



El segundo se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Cada juego contará con aquellos iconos que mejor reflejen su contenido. La clasificación por edades se basa en la intensidad del contenido. Los iconos son los siguientes:



PEGI permitirá a padres y compradores elegir aquellos juegos que mejor se adapten a la edad del jugador. Visite <http://www.pegi.info> para más información.

AVVERTENZA

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenenti. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

COS'È IL SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE PER FASCE D'ETÀ PEGI?

Pan European Games Information (PEGI) è il sistema di classificazione per fasce d'età relativo ai videogiochi applicato in Europa (ad eccezione dei Paesi in cui la legge in vigore prevede l'applicazione di altri sistemi). Il sistema PEGI è composto da due elementi distinti ma complementari. Il primo concerne la classificazione delle fasce d'età:



Il secondo prevede l'uso iconico che descrivono il tipo di contenuto del gioco. Il numero di icone che appare sulla confezione varia a seconda del gioco. La fascia d'età attribuita al gioco è adeguata alla natura del contenuto proposto. Le icone sono:



Il sistema PEGI permetterà a genitori e a chi acquista giochi per bambini di scegliere i prodotti adeguati all'età dei giocatori. Per ulteriori informazioni, è possibile visitare il sito <http://www.pegi.info>

Gracias por adquirir *SONIC RIDERS™*. Lee detenidamente este manual de instrucciones antes de empezar a jugar.

Grazie di aver acquistato *SONIC RIDERS™*. Leggi attentamente questo manuale di istruzioni prima di iniziare a giocare.

SONIC RIDERS™



ÍNDICE

Configuración	2
Controles	3
Historia	4
Personajes	5
Inicio del juego	8
Modos de juego	10
■ El juego	13
■ Pantallas de juego	13
■ Sistema aéreo de Extreme Gear	15
■ Controles	15
■ Habilidades de carrera	17
■ Modos con reglas especiales	19
■ Fin del juego	23



SOMMARIO

Per iniziare	24
Comandi	25
Storia	26
Personaggi	27
Iniziare a giocare	30
Modalità di gioco	32
Come giocare	33
■ Schermate di gioco	33
■ Sistema d'aria Air System	35
■ Comandi	35
■ Tecniche	37
■ Migliorare le tue abilità	39
■ Regolamenti speciali	43
■ Finire la partita	45

Créditos/Riconoscimenti 46

GARANTIA/GARANZIA 47/48



SONIC RIDERS



REQUISITOS MÍNIMOS

Microsoft Windows 2000 o XP

Intel Pentium III o AMD equivalente a 1.0 GHz o superior

128 MB de memoria RAM

Unidad DVD 8x ROM

3 GB de espacio libre en el disco duro

Resolución 640 X 480 - 16 bits (color alta densidad)

DirectX: Librería Run-Time DirectX® 8.0

Tarjeta gráfica: Directx 8 equivalente o superior

Tarjeta gráfica compatible con Direct3D y 64 MB de VRAM o superior

Tarjeta de sonido compatible con Direct Sound

Teclado y ratón compatible con Windows

*Tiene que ser TFT LCD si el monitor de tu PC es LCD

REQUISITOS RECOMENDADOS

Intel Pentium 4 a 1.4 GHz

256 MB de sistema RAM

Resolución 640 X 480 - 32 bits (color verdadero).

* Ver requisitos mínimos para los demás apartados.

Como instalar Sonic Riders

Para instalar el juego, introduce el disco de Sonic Riders en la unidad de DVD de tu ordenador.

Si la función de reproducción automática está activada en tu ordenador, el programa de instalación se abrirá automáticamente e instalará directamente Sonic Riders en el disco duro.

NOTA: Por causa de la protección anticopia, debes asegurarte de que tienes el disco original de Sonic Riders en la unidad de DVD cada vez que quieras jugar, de modo contrario el juego no cargará y aparecerá un mensaje avisándote de que olvidaste introducir el disco.

MENÚ DE LANZAMIENTO

Para iniciar el juego introduce el disco en tu ordenador y haz doble clic en la tecla de acceso directo en el escritorio o selecciona Sonic Riders en la lista de programas del Menú de Inicio. Entonces aparecerá el Menú de lanzamiento con las siguientes opciones

Jugar: Empieza a jugar a Sonic Riders para empezar a jugar.

Desinstalar: Para desinstalar el programa en tu ordenador.

Opciones: Cambiar idioma, número de jugadores, controles, asignación de botones, gráficos y opciones de sonido del software.

Léeme: Comprueba siempre la información actualizada de última hora del software.

Salir: Cierra el Menú de lanzamiento.

OPCIONES

Selecciona Opciones en el Menú de lanzamiento para abrir la ventana de opciones. Cambia el tipo de opciones haciendo clic en la sección de etiquetas de la interfaz (arriba) y ajusta las opciones haciendo clic en los objetos de la interfaz.





CONTROLES

CONTROLES DEL TECLADO

CONTROLES DEL MENÚ

Teclas del cursor	Abrir la opción seleccionada.
Tecla [X]	Entrar en la opción seleccionada
Tecla [Z]	Cancelar/Volver a la pantalla anterior

CONTROLES DEL JUGADOR 1

Tecla del cursor	Mover el personaje / Realizar acrobacias
Tecla del cursor ↑	Moverse hacia adelante / Voltereta hacia adelante (en una acrobacia)
Tecla del cursor ↓	Moverse hacia atrás / Voltereta hacia atrás (en una acrobacia)
Tecla del cursor ← y →	Moverse a los lados / Dirección / Voltereta lateral (durante acrobacia)
Tecla [X]	Saltar/Deslizar
Tecla [Z]	Turbo/Atacar rival
Teclas [A] y [S]	Frenar / Deslizamiento aéreo (las teclas del cursor ← y →)
Teclas [A] y [S] (a la vez)	Salir de turbulencia / Tornado
Tecla [F]	Pausa / Saltar evento

• Al utilizar Extreme Gear, no es necesario mantener pulsada la tecla ↑ para avanzar.

CONTROLES DEL JUGADOR 2

Tecla [8]	Mover el personaje / Realizar acrobacias
Tecla [2]	Moverse hacia adelante / Voltereta hacia adelante (en una acrobacia)
Tecla [4]	Moverse hacia atrás / Voltereta hacia atrás (en una acrobacia)
Tecla [6]	Moverse a los lados / Dirección / Voltereta lateral (durante acrobacia)
Tecla [Fin]	Saltar/Deslizar
Tecla [Inicio]	Turbo/Atacar rival
Teclas [Supr] y [Av Pág]	Frenar / Deslizamiento aéreo (las teclas del cursor ← y →)
Teclas [Supr] y [Av Pág] (a la vez)	Salir de turbulencia / Tornado
Tecla [F]	Pausa / Saltar evento

• Al utilizar Extreme Gear, no es necesario mantener pulsada la tecla [8] para avanzar.





HISTORIA

Una medianoche cualquiera en Metal City, Sonic y sus amigos descubrieron una valiosa Chaos Emerald. Mientras la contemplaban con admiración, un misterioso trío equipado con tablas aéreas Extreme Gear apareció de la nada y les arrebató la preciosa gema.

En la huida, uno de los tres, dejó caer su tabla y Sonic se lanzó sobre ella para perseguir a los ladrones pero, sin conocer bien su funcionamiento, perdió pie y los asaltantes lograron huir.

Más tarde, mientras Sonic y sus amigos se reunían en Metal City Plaza, el Dr. Eggman irrumpió de súbito para hablarles desde la pantalla gigante de un edificio: "¡He preparado una cosita para animar un poco el ambiente! ¡Yo lo llamo el 'EX World Grand Prix'! ¡Un torneo que decidirá quién es el mejor a bordo de un Extreme Gear!"

Sonic masculló con desprecio: "¡Eggman otra vez! ¿Pero qué es lo que se propone esta vez?"

En ese momento, los tres misteriosos ladrones de la Chaos Emerald aparecieron en la pantalla como los máximos representantes del torneo y la actitud de Sonic cambió de repente.

"El EX World Grand Prix, ¿eh? ¡Pues vamos allá!"

Sonic estaba decidido pero, ¿cuáles eran los planes de Eggman? ¿Y quiénes eran esos tres misteriosos personajes?.





PERSONAJES



Sonic the Hedgehog

Sonic odia el mal tanto como aprecia la libertad. A veces, Sonic tiene algo de mal genio, pero siempre se muestra amable con los que tienen problemas. Suele ser un tipo despreocupado y alegre, incluso cuando las cosas se ponen feas, ipero cuando llega la hora del combate es agresivo y decidido como un erizo poseído!

Sonic es famoso porque nadie en el mundo es tan rápido como él, pero carece de experiencia con el Extreme Gear, y tendrá que esforzarse para conservar su reputación.

Jet the Hawk

Conocido como el "Legendario Señor del Viento", Jet es el líder de los Babylon Rogues, un hábil grupo de ladrones. Las habilidades de Jet con el Extreme Gear son conocidas en el mundo entero, lo que le ha otorgado una gran reputación.

Siempre lleva consigo una misteriosa "caja de control" que se dice que heredó de los antiguos babilonios.



PERSONAJES

Miles "Tails" Prower

Su verdadero nombre es "Miles Prower", pero sus amigos lo llaman simplemente "Tails".

Es un joven zorro con dos colas y un corazón de oro. Le encanta trastear con los aparatos y ha fabricado varios artilugios para ayudar a Sonic. Esta vez ejerce de mecánico del equipo, reparando el Extreme Gear.

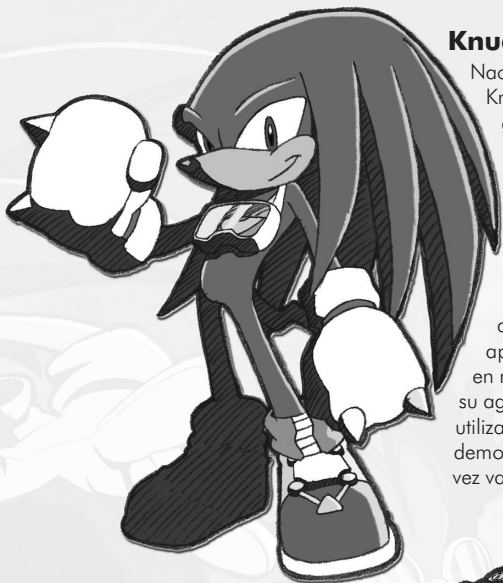


Wave the Swallow

Wave, como mecánica excepcional que es, se encarga de los Extreme Gear de los Babylon Rogues. Si bien es capaz de arreglar casi cualquier cosa, los Extreme Gear son su especialidad y sus conocimientos en este campo superan a los de Tails y Eggman.



PERSONAJES



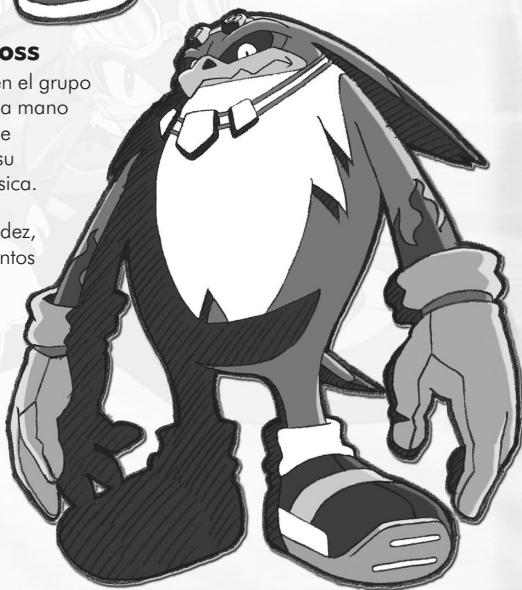
Knuckles the Echidna

Nacido en Angel Island, Knuckles dedica su tiempo a guardar una valiosa piedra llamada Master Emerald por razones que ni él mismo entiende. La terquedad de su conducta hace que, en ocasiones, sea excesivamente crédulo, algo que Eggman ha aprovechado para engañarlo en más de una ocasión. Con su agresividad nata, planea utilizar esta carrera para demostrarle a Eggman que esta vez va en serio.

Storm the Albatross

Storm es la fuerza bruta en el grupo de los Babylon Rogues y la mano derecha de Jet. Su falta de inteligencia la suple con su extraordinaria potencia física.

Pierde la cabeza con rapidez, pero es lento de movimientos y suele tartamudear cuando se pone nervioso o se enfada.





INICIO DEL JUEGO

Pulsa la tecla [F] en la pantalla de título para acceder al Menú principal. La primera vez que inicies el juego, el sistema se te pedirá que cargues o crees los datos del juego. Consulta "Gestión de datos del juego" en la página 9 para obtener más información.



En el menú principal puedes seleccionar las siguientes opciones:

INICIO DEL JUEGO

Abre el menú Elegir modo y selecciona el juego al que deseas jugar. Consulta la pág. 10 para obtener más información sobre los modos de juego.

EXTRAS

Puedes reproducir las películas y la música desbloqueadas o examinar la Galería de tablas y los Récords.

OPCIONES

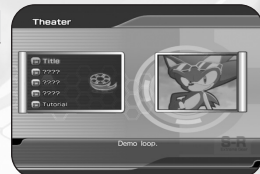
Cambia la configuración de la vibración, audio e idioma y controla los datos del juego.

EXTRAS

Puedes ver o escuchar lo que tengas desbloqueado.

SALA DE CINE

Selecciona una película de la lista y pulsa la tecla [X] para reproducirla. Pulsa la tecla [Z] o [F] durante la reproducción para detenerla y volver al menú.



SALA DE AUDIO

Selecciona la categoría musical que deseas reproducir en el panel de la izquierda y la pista en el panel de la derecha. Utiliza los controles que aparecen en pantalla como si se tratase de un reproductor musical convencional. Pulsa una vez la tecla [Z] para ponerlo en pausa y una segunda vez para volver al menú.



GALERÍA DE TABLAS

Utiliza las teclas del cursor y la tecla [X] desplazarte por los Extreme Gear que has conseguido. Utiliza las teclas [A] y [S] para cambiar de página.



INICIO DEL JUEGO

RÉCORDS

Utiliza las teclas del cursor y la tecla [X] para desplazarte por los récords de carrera y vuelta de cada uno de los circuitos. Utiliza las teclas [A] y [S] para desplazarte por los distintos modos de juego.



OPCIONES

Puedes cambiar los siguientes parámetros:

- Configuración de audio:** Selecciona la configuración de audio en Estéreo o Mono.
- Configurar vibración:** Activa la función de vibración SÍ / NO.
- Configuración de idioma:** Selecciona el idioma para el texto del juego.
- Datos de juego** Selecciona qué datos de juego deseas usar.

GESTIÓN DE LOS DATOS DEL JUEGO

La pantalla Datos de juego, a la que puedes acceder desde el menú Opciones o al inicio del juego, te permite crear, cargar y eliminar datos de juego. Puedes almacenar hasta un total de 99 datos de juego en el disco duro.

Al seleccionar unos datos de juego de entre los disponibles, los detalles de tu progreso actual se mostrarán en la parte derecha de la pantalla. Pulsa la tecla [X] para entrar y a continuación, selecciona Inicio para cargar o Eliminar para borrar los datos de juego. Si no hay datos de juego en el disco duro o si deseas crear unos datos de juego nuevos, selecciona NUEVA PARTIDA y a continuación, Inicio.





MODOS DE JUEGO

SONIC RIDERS™ cuenta con una amplia variedad de modos de juego que se detallan a continuación. Utiliza las teclas del cursor (← y →) para seleccionar un modo de juego del menú y pulsa la tecla [X] para continuar.

CARRERA NORMAL

Compite en uno de los siguientes estilos de carrera:

- **CARRERA LIBRE (1-2 J.)**
Compite contra otros jugadores y personajes controlados por la CPU en el circuito que selecciones.
- **CONTRARRELOJ (sólo 1 J.)**
Elige un circuito y compite contrarreloj.
- **WORLD GRAND PRIX (1 J.)**
Participa sucesivamente en los 5 circuitos de carreras para convertirte en el gran campeón.



MODO HISTORIA (1 J.)

Participa en las carreras siguiendo la historia.

MODO MISIÓN (1 J.)

Completa las misiones dadas consecutivamente. Este modo se desbloqueará tras cumplirse ciertas condiciones.

MODO EQUIPO (1-4 J.)

Forma un equipo con otro jugador y comparte un único Depósito de aire (pág. 15) en una competición contra otro equipo en el circuito que elijas. Consulta la pág. 24 para obtener más información.



MODO SUPERVIVENCIA (1-2 J.)

Juega hasta que sólo quede un jugador en los siguientes modos:

- **MODO CARRERA (pág. 22)**
Cruza las puertas mientras llevas la Chaos Emerald para sumar puntos y ganar.
- **MODO BATALLA (pág. 23)**
Deshazte de tus rivales para sobrevivir.



TIENDA

Compra alguno de los diversos Extreme Gear con los Rings que hayas ido acumulando (pág. 21).



MODOS DE JUEGO

ELEGIR CIRCUITO Y PERSONAJE

Dependiendo del modo de juego, tendrás que seleccionar un circuito y un personaje para cada jugador.

PANTALLA ELEGIR CIRCUITO

Utiliza la teclas del cursor \leftarrow y \rightarrow para elegir la pista y pulsa la tecla [X] para seleccionar.

En algunos modos de juego, también puedes seleccionar los siguientes parámetros con las teclas del cursor \leftarrow y \rightarrow y luego la tecla [X].



CONFIGURACIÓN DE LA CARRERA

Utiliza las teclas del cursor \uparrow y \downarrow para seleccionar un parámetro y \leftarrow y \rightarrow para realizar los cambios. Los parámetros de carrera disponibles dependen del modo.

Total vueltas	Define el número de vueltas por carreras entre 1 y 99.
Comentario	Activa los comentarios SÍ / NO.
Fantasma	Activa la visualización de fantasmas (ver a continuación) SÍ / NO.
Nivel	Activa la función de mejora de nivel SÍ / NO.
Objeto	Activa la disponibilidad de potenciadores SÍ / NO.
Parada aérea	Activa la disponibilidad de las Paradas aéreas SÍ / NO.
Sin aire	Los personajes deben Correr / Retirarse cuando se vacíe su Depósito de aire.
Predeterminado	Devuelve los valores predeterminados a todos los parámetros.
Continuar	Aplica los parámetros y vuelve a la pantalla de Elegir pista.

ELEGIR COPA (World Grand Prix).

Utiliza las teclas del cursor \uparrow y \downarrow para seleccionar los circuitos del World Grand Prix. Grand Prix.

VISUALIZACIÓN DE FANTASMAS.

Al jugar en el modo Contrarreloj, aparecerá a tu lado la imagen traslúcida de una carrera anterior que puedes usar como referencia. Puedes activar o desactivar esta función en Configuración de carrera.

Quando finalices una carrera contrarreloj se te ofrecerá la opción de guardar los nuevos datos fantasma. Sólo puedes guardar unos datos fantasma por circuito. Los datos fantasma se cargan automáticamente para cada carrera. Tal vez no sea posible guardar los datos fantasma si la carrera se prolonga más de 3 minutos.



MODOS DE JUEGO

PANTALLA INSCRIPCIÓN

Utiliza las teclas del cursor y la tecla [X] para seleccionar el personaje con el que quieres jugar. Los jugadores adicionales deben pulsar la tecla [X] para confirmar su participación en la carrera. Cada personaje tiene que ser elegido por un jugador y los personajes que no se elijan serán controlados por el ordenador.



Una vez elegido el personaje utiliza las teclas del cursor ← y → y la tecla [X] para seleccionar la Tabla que quieres utilizar. Cuando juegues por primera vez tan sólo se puede elegir una Tabla por cada jugador.

Cuando todos los jugadores hayan elegido aparecerá un mensaje indicando que la carrera puede comenzar. Pulsa la tecla [F] para comenzar la carrera.

ELEGIR MISIÓN

En el modo Misión, el objetivo es hacer sombra a los personajes de los Babylon realizando combinaciones de maniobras y otras misiones sincronizadas con sus itinerarios. Utiliza las teclas del cursor ↑ y ↓ la tecla [X] para seleccionar el itinerario de unos de los personajes de los Babylon y accede a la pantalla de selección del modo Misión.



En la pantalla de selección del modo Misión, puedes utilizar las teclas del cursor ← y → para seleccionar un circuito y ↑ y ↓ para seleccionar una misión. En el panel de la derecha aparecerán los detalles de la misión, los informes y los récords de los intentos anteriores. Pulsa la tecla [X] para ver los tesoros recogidos. Por último, pulsa la tecla [X] para ver la descripción de la misión y empezar.

A medida que se vayan cumpliendo determinadas condiciones en el juego, aumentará el número de misiones disponibles.

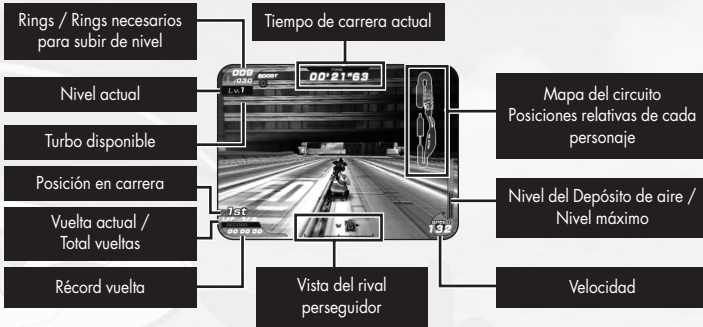




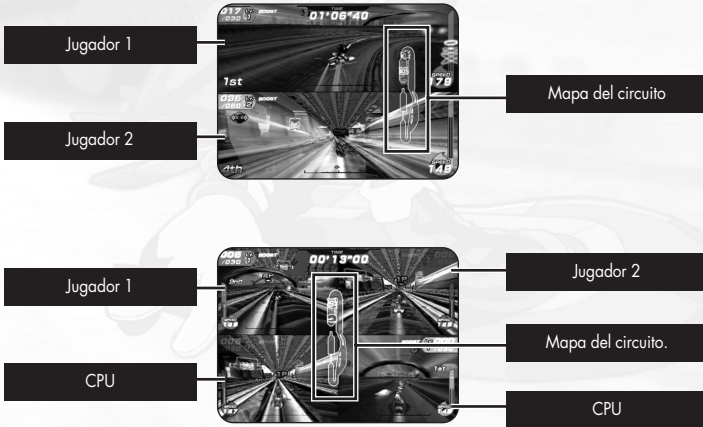
EL JUEGO

PANTALLAS DE JUEGO.

PANTALLA DE UN JUGADOR



PANTALLA DE JUEGO MULTIJUGADOR

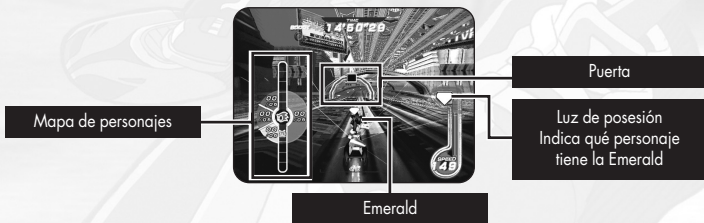


EL JUEGO

PANTALLA DE JUEGO DEL MODO EQUIPO

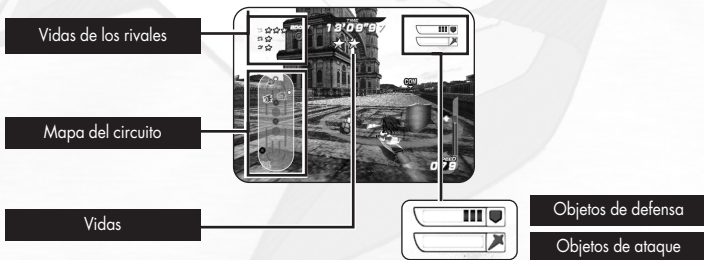


PANTALLA DE JUEGO DEL MODO CARRERA SUPERVIVENCIA



• El mapa de jugadores muestra las posiciones de cada jugador con respecto a la Emerald.

PANTALLA DE JUEGO DEL MODO BATALLA SUPERVIVENCIA.



EL JUEGO

SISTEMA AÉREO DE EXTREME GEAR

En las carreras se utilizan los Extreme Gear, impulsados por el aire almacenado en el Depósito de aire. A velocidad normal, el aire se consume a un ritmo bastante lento, pero los movimientos especiales, como el Deslizamiento aéreo o el Turbo aéreo consumen aire a mayor velocidad. Para recargar aire, puedes recoger objetos de aire, realizar maniobras sacándole provecho a las habilidades especiales de tu personaje y pulsando las teclas del cursor ← y → durante los trayectos automáticos.

Si el Depósito de aire se vacía, tendrás que ir corriendo a recargar en la Parada aérea más cercana, hacer una acrobacia o recoger un potenciador de aire.

PARADA AÉREA

Las terminales de Paradas aéreas, situadas en diversos puntos de los circuitos, te permiten llenar rápidamente el Depósito de aire.



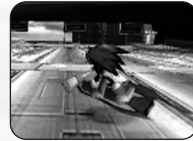
Sólo tienes que volar o correr sobre la Parada aérea para llenar el depósito. Cuando esté lleno, saldrás automáticamente en la dirección correcta para continuar la carrera. Si tienes prisa, pulsa la tecla [X] para abandonar inmediatamente la Parada aérea.

- No todos los circuitos tienen Paradas aéreas.

CONTROLES

DIRECCIÓN TECLAS DEL CURSOR ← y →

Utiliza las teclas del cursor ← y → mientras pilotas el Extreme Gear para dirigirlo hacia la izquierda y la derecha. El movimiento hacia adelante es automático, así que no es necesario pulsar la tecla ↑.



TURBO AÉREO TECLA [Z]

Pulsa la tecla [Z] para lograr un gran aumento de velocidad. El Turbo también te permite atacar a los rivales que tengas delante desorientándolos durante unos instantes que les costarán unos preciosos segundos. Esta técnica consume una cantidad considerable de aire, así que úsala con moderación.



EL JUEGO

DESGLIZAMIENTO AÉREO [A] O [S]

Algunos giros son demasiado bruscos para realizarlos a alta velocidad. Pula la tecla [A] o [S] mientras tomas una curva para lanzar un chorro de aire por el lateral del Extreme Gear que te ayudará a maniobrar. El aire se consume más rápidamente al realizar un Deslizamiento aéreo.



FRENO [A] O [S]

Pula la tecla [A] o [S] para frenar rápidamente.

TORNADO TECLAS [A] Y [S] A LA VEZ

Si alguno de los personajes te sigue a muy corta distancia, existe el riesgo de que te ataque o te adelante. Pula las teclas [A] y [S] para crear un mini Tornado que dejará clavado a tu rival. Los Tornados consumen aire y velocidad así que, antes de ejecutarlos, examina con cuidado tu situación para impedir que otros jugadores se beneficien de esta circunstancia.



CARRERA TECLAS DEL CURSOR

Al comienzo de la carrera, puedes partir con ventaja corriendo hacia la línea de salida antes de que la cuenta atrás llegue a cero. No la cruces demasiado pronto o recibirás una descarga eléctrica y no podrás moverte durante unos instantes.

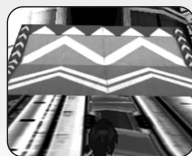
En la carrera, si tu tabla se queda sin aire, tendrás que continuar a pie hasta que llegues a una Parada aérea, realices una acrobacia o recojas un potenciador de aire.



EL JUEGO

ZONAS DE ACROBACIAS

Puedes encontrarlas en distintos puntos de cada circuito y funcionan como trampolines que te permiten realizar una serie de acrobacias. Para realizar una maniobra sencilla, pulsa la tecla [X] mientras pasas por una zona de acrobacias y saltarás. Para lograr un salto mayor que te permita ejecutar movimientos más complejos, mantén pulsada la tecla [X] para cargar mientras te acercas a la zona de acrobacias y suéltalo al pasar sobre ella. La sincronización es fundamental. Mientras estás en el aire, utiliza las teclas del cursor ← y → para realizar giros en cualquier dirección.



Cuanto más giros efectúes en todas las direcciones, más ascenderás en el Ranking y mayor será también la cantidad de aire que recargues. Si no pulsas las teclas del cursor, el personaje volverá automáticamente a la posición vertical listo para aterrizar. Si no aterrizas correctamente, tu posición en el Ranking disminuirá y recibirás menos aire. Hay dos tipos de acrobacias básicas:

Voltereta hacia atrás

Mantén pulsada la tecla ↓ y suelta la tecla [X]. Los saltos atrás te impulsan en el aire y te permiten alcanzar atajos que se encuentran muy arriba.

Voltereta hacia adelante

Mantén pulsada la tecla ↑ mientras sueltas la tecla [X]. Los saltos adelante te impulsan hacia adelante y te permiten alcanzar atajos lejanos.



DESIZAMIENTOS POR LOS RAÍLES.

Al deslizarte por los raíles puedes alcanzar velocidades mayores que las habituales. Acércate a un turbo o raíl por el que puedas deslizarte (este tipo de raíles tienen una luz azul delante) y pulsa la tecla [X] para realizar la conexión.

Debes aproximarte a las superficies de deslizamiento desde arriba, así que tal vez necesites saltar en primer lugar (tecla [X]) o utilizar una rampa. De modo que necesitarás saltar dos veces para aterrizar en un raíl.

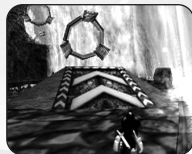
Sólo los personajes del Tipo Speed (pág. 19) pueden deslizarse.



EL JUEGO

ACELERADORES

Al entrar en un acelerador serás propulsado a una velocidad mayor que la habitual, en ocasiones a modo de atajo que cruza parte del circuito. Utiliza las teclas del cursor para pasar por todos los aceleradores que puedas para lograr la máxima velocidad y la mayor cantidad posible de bonificaciones de aire.



Sólo los personajes de Tipo Flight (pág. 19) pueden acceder a los aceleradores. Esto también se conoce como deslizarse por el aire.



EXCLUSIÓN

Algunas rutas del circuito están bloqueadas por obstáculos como barriles y vehículos estacionados, que deben ser destruidos para poder pasar. Para destruir los obstáculos basta con atravesarlos. Trata de romper todos los que puedas de forma encadenada para recibir la máxima bonificación de aire.

Sólo los personajes de Tipo Power (pág. 19) pueden acceder a las áreas de Exclusión.

TRAYECTOS AUTOMÁTICOS

En algunas secciones de los circuitos, las tablas se controlan automáticamente y no es necesario usar el controlador. No obstante, en la mayor parte de los casos, puedes aumentar la velocidad y la cantidad de aire ← y → tan rápido como puedas durante estas secciones.



ATAJOS

Utiliza las maniobras y las habilidades de tipo del personaje (consulta la página anterior), como Deslizamiento, para acceder a atajos ocultos del circuito y seguir liderando la carrera.



EL JUEGO



TURBULENCIA

Manejar un Extreme Gear a altas velocidades hace que, en ocasiones, se produzca tras la tabla una estela de turbulencias que pueden aprovechar los demás personajes.

Para entrar en la estela de turbulencias de un rival, acércate por detrás o entra por un lateral y, a continuación, agáchate rápidamente hacia la izquierda y la derecha para aumentar tu velocidad. Si eres capaz de llegar al origen de la turbulencia, puedes adelantar al rival y colocarte en cabeza.

Dependiendo de las condiciones, es posible que aparezcan zonas de acrobacias en la turbulencia. Si tienes una posición adecuada cuando aparezcan estas zonas de acrobacias, realizarás automáticamente acrobacias que aumentarán tanto tu velocidad como tu carga de aire.

MEJORANDO HABILIDADES DE CARRERA

TIPOS DE PERSONAJES

Cada personaje puede clasificarse en uno de los tres siguientes tipos: Speed, Power o Flight. Dependiendo del tipo de tu personaje, dispondrás de otras habilidades que te permitirán lograr bonificaciones de aire y conseguir así una ventaja que te llevará a la victoria.



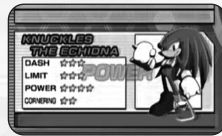
Tipo Speed

Capacidad de deslizarte por superficies lineales, como raíles y tuberías.



Tipo Flight

Capacidad de moverse por vías rápidas y volar a través de cadenas de aceleradores.



Tipo Power

Capacidad de atravesar obstáculos, como coches y barriles, que en ocasiones dejarán al descubierto atajos.



EL JUEGO

EXTREME GEAR

Tienes a tu disposición una amplia gama de Extreme Gear. Cada uno de ellos tiene sus propias características en términos de velocidad, aceleración, maniobrabilidad, resistencia, etc. Cada combinación de personaje y Extreme Gear tiene sus ventajas e inconvenientes que tendrás que tener en cuenta al definir el estilo de la carrera. Los atributos de los personajes y de los Extreme Gear se indican de la manera siguiente:

Aceleración	Índice de aceleración.
Límite	Velocidad máxima que puede alcanzar.
Potencia	Habilidad para mantener la velocidad en terrenos difíciles.
Curvas	Habilidad para tomar curvas cerradas.

Cuanto más estrellas tenga mejor será en esa cualidad.

- En el modo Carrera normal, es posible que algunos Extreme Gear no estén disponibles para ciertos circuitos.

POTENCIADORES

Las cajas de objetos contienen potenciadores que puedes encontrar en todos los circuitos. Para recoger el objeto sólo tienes que tocar la caja. A continuación se incluye una descripción de los objetos:



Rings

Rings de bonificación en distintas cantidades.



Aire

Hace aumentar la carga de tu Depósito de aire en distintas cantidades.



Barrera magnética*

Atrae los Rings como un imán.



Barrera invencible*

Protección frente a todos los ataques y obstáculos.



Alta velocidad*

Aumento súbito de velocidad.



Freno*

Frena la tabla hasta una velocidad mínima.



Explosión

Lanza una bomba a los jugadores que hay por delante haciéndolos perder el equilibrio.



Interrogación

Contiene un potenciador misterioso.

*Los efectos durarán un tiempo limitado.



EL JUEGO

SUBIR DE NIVEL

Trata de recoger los Rings que se encuentran repartidos por los circuitos. Cuando tu contador de Rings alcance una determinada cantidad subirás de nivel y tus parámetros y habilidades aumentarán. Si sufres un ataque o te sales del circuito, el contador de Rings volverá a 0 y tu nivel a 1.

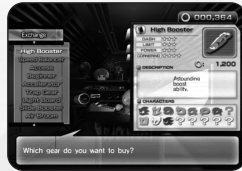


Los Rings que tengas al final de la carrera se acumulan y puedes cambiarlos posteriormente por Extreme Gear en la Tienda (ver a continuación).

TIENDA

Adquiere otros Extreme Gear con los Rings que hayas acumulado.

Al entrar en la tienda, selecciona, Intercambio y pulsa la tecla [X]. A continuación, pulsa las teclas del cursor ↑ y ↓ para examinar los Extreme Gear. En el panel de la derecha aparecerán los detalles y los parámetros. Cuando encuentres un Extreme Gear que desees comprar (si tienes suficientes Rings), pulsa la tecla [X] para efectuar el intercambio. Desde ese momento podrás elegir el Extreme Gear en la pantalla Inscripción y verlo en la Galería de tablas (pág. 8).



MENÚ PAUSA

Durante el juego, en todos los modos, puedes pulsar la tecla [F] para detener el juego y acceder al menú Pausa. En dicho menú puedes seleccionar las siguientes opciones:

- | | |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Volver a intentarlo | Reinicia la partida actual desde el principio. |
| Abandonar | Termina la partida actual y vuelve al menú Elegir modo. |
| Cancelar | Sale del menú Pausa y continúa la carrera. |



EL JUEGO

MODOS CON REGLAS ESPECIALES.

MODO EQUIPO

Puedes seleccionar el Modo equipo en el menú Elegir modo (pág. 10). El objetivo es formar equipo con otro jugador o personaje controlado por la CPU y compartir un único Depósito de aire en una carrera contra otro equipo. Los jugadores 1 y 2 conforman el primer equipo y los jugadores 3 y 4 el segundo. Gana el equipo del jugador que cruce la línea de meta en primer lugar. Los controles son los mismos que en los modos de juego normales. Los atajos y las habilidades de tipo no están disponibles.

Durante la carrera, es importante vigilar el avance del compañero de equipo, ya que si uno se queda demasiado atrás, el otro se verá obligado a esperarlo hasta que el primero lo alcance. Sin embargo, si los dos se mantienen cerca, el Depósito de aire se irá llenando poco a poco. Es fácil conocer la distancia y las posiciones relativas de cada miembro con sólo consultar la información del equipo que aparece en el centro.

Consejo: ¡Cada miembro del equipo puede utilizar las turbulencias del otro para avanzar a toda velocidad hasta la meta!

NIVEL DE CARRERA SUPERVIVENCIA

El nivel de Carrera supervivencia se selecciona en el Modo supervivencia del menú Elegir modo (pág. 10). El objetivo es llevar la única Chaos Emerald a través de una serie de puertas antes de que lo hagan los demás personajes. Los controles son los mismos que en los modos de juego normales. Los atajos y las habilidades de tipo no están disponibles.

Echa un vistazo a la pantalla del mapa de personajes para ver tu posición con respecto a la Chaos Emerald. Si otro personaje tiene la esmeralda, tendrás que atacarlo tocándolo para recuperarla. Una vez que la tengas, te convertirás en el objetivo de los demás, así tendrás que mantener los ojos bien abiertos.

- El tiempo es limitado cuando la Emerald está en tus manos.



EL JUEGO

NIVEL DE BATALLA SUPERVIVENCIA

El nivel de Batalla supervivencia se selecciona en el Modo supervivencia del menú Elegir modo (pág. 10). El objetivo es moverse por los circuitos especiales atacando a los demás personajes hasta que sólo quede uno. Los controles son los mismos que en los modos de juego normales.

Cada personaje empieza con tres vidas y pierde una cada vez que recibe daños. Al agotarse sus vidas, el personaje queda fuera de la partida. A lo largo del circuito hay potenciadores para llenar el Depósito de aire, aumentar la velocidad máxima, aumentar la capacidad de ataque y aumentar las defensas. Echa un vistazo al mapa del circuito para ver las posiciones de los demás jugadores y los objetos.

- En el nivel Space Theater, sólo es posible dañar a los rivales lanzándolos contra las vallas electrificadas o fuera del borde de la etapa.

FIN DEL JUEGO

Al final de la carrera se muestran los resultados. En primer lugar aparecen los tiempos de vueltas individuales junto con el tiempo total de carrera. Poco después se muestran los tiempos totales de carrera y las posiciones de cada uno de los personajes.



Dependiendo del modo, es posible que al pulsar la tecla [X] aparezca el siguiente menú:

- | | |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Reiniciar | Iniciar una nueva carrera con los mismos parámetros y condiciones. |
| Repetición | Ver una repetición de la carrera que acaba de concluir. |
| Volver al menú | Salir y volver al menú. |





PER INIZIARE

IMPOSTAZIONI

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

Microsoft Windows® 2000 o XP

Intel Pentium® III 1.0 Ghz o AMD equivalente

Memoria RAM 128 MB

Lettore DVD 8x

Spazio disponibile su disco rigido 3.0 GB

Monitor a risoluzione 640 X 480, colore a 16 bit (High Color)

DirectX®: DirectX® 9.0c

Scheda grafica: compatibile con DirectX® 8 o superiore

Scheda video compatibile con Direct3D e 64 MB VRAM

Scheda audio: scheda audio compatibile con DirectSound 3D

Tastiera e mouse compatibili con Windows

- Se il tuo monitor è LCD, è necessario un LCD TFT
- Il computer deve supportare SSE per riprodurre le scene del gioco.

REQUISITI DI SISTEMA CONSIGLIATI

Intel Pentium® 4 1.4 GHz

Memoria RAM 256 MB

Monitor a risoluzione 640 X 480, colore a 32 bit (True Color)

* Consulta i requisiti minimi di sistema sopracitati per gli elementi non elencati

INSTALLAZIONE

Per installare il gioco, inserisci il disco *Sonic Riders™* nell'unità DVD del tuo computer. Se la funzione di esecuzione automatica è attivata sul tuo computer, il programma di installazione si apre automaticamente e viene visualizzata la richiesta di installare *Sonic Riders* sul tuo disco rigido. Se la funzione di esecuzione automatica non è attivata, esplora il contenuto del DVD nella cartella Risorse del computer e fai doppio clic sull'icona *SonicRidersSetup.exe*. Quindi segui le istruzioni visualizzate sullo schermo per installare il gioco e i relativi componenti sul computer.

Nota: per motivi di protezione della copia, assicurati che nell'unità DVD sia presente il DVD originale di *Sonic Riders* ogni volta che desideri giocare, altrimenti il gioco non verrà caricato.

MENU DI AVVIO

Per lanciare il gioco, inserisci il disco di gioco nel tuo computer e fai doppio clic sul collegamento presente sul tuo desktop, o seleziona *Sonic Riders* dalla tua lista programmi nel Menu di avvio. Il Menu di avvio mostrerà le seguenti opzioni.

Gioca: apri la schermata del titolo di *Sonic Riders* per iniziare la partita.

Disinstallare il gioco: comandi per disinstallare il programma dal tuo computer.

Opzioni: cambia la lingua, il numero di giocatori, comandi, assegnazione tasti, grafica e opzioni audio di questo software.

Leggimi: per le ultime versioni e informazioni aggiuntive su questo software.

Esci: esci dal Menu di avvio.

OPZIONI

Seleziona Opzioni dal Menu di avvio per aprire la finestra Opzioni. Cambia il tipo di opzione cliccando sulla finestra (in alto) dell'interfaccia, quindi regola le opzioni a disposizione cliccando gli oggetti nell'interfaccia...



COMANDI

COMANDI TASTIERA

MENU COMANDI

Tasti freccia	Apri selezione evidenziata
Tasto [X]	Conferma selezione
Tasto [Z]	Annulla/Ritorna alla schermata precedente

COMANDI DI GIOCO GIOCATORE 1

Tasto freccia	Muovi personaggio/Fai un'acrobazia
Tasto freccia ↑	Vai avanti/Ruota in avanti (durante Acrobazia)
Tasto freccia ↓	Vai indietro/Ruota all'indietro (durante Acrobazia)
Tasto freccia ← e →	Sposta di lato/Gira/Ruota di lato (durante Acrobazia)
Tasto [X]	Salta/Esegui un grind
Tasto [Z]	Turbo/Attacca avversario
Tasti [A] e [S]	Frena/Slitta (con Tasti freccia ← e →)
Tasti [A] e [S] (insieme)	Esci dalla turbolenza/Crea Tornado
Tasto [F]	Pausa/Salta evento

- Quando usi una tavola Extreme Gear, non è necessario premere il tasto freccia ↑ per muoversi in avanti.

COMANDI DI GIOCO GIOCATORE 2

Tasto NUMERICO	Muovi personaggio/Fai un'acrobazia
Tasto [8]	Vai avanti/Ruota in avanti (durante Acrobazia)
Tasto [2]	Vai indietro/Ruota all'indietro (durante Acrobazia)
Tasto [4 e 6]	Sposta di lato/Gira/Ruota di lato (durante Acrobazia)
Tasto [FINE]	Salta/Esegui un grind
Tasto [↩]	Turbo/Attacca avversario
Tasto [CANC] e tasto [PAG ↓]	Frena/Slitta (con Tasti freccia ← e →)
Tasto [CANC] e tasto [PAG ↓] (insieme)	Esci dalla turbolenza/Crea Tornado
Tasto .	Pausa/Salta evento

- Quando usi una tavola Extreme Gear, non è necessario premere il tasto [8] per muoversi in avanti.





STORIA

Una sera a mezzanotte, a Metal City, Sonic e i suoi amici scoprono un prezioso Chaos Emerald. Mentre lo ammiravano, un misterioso trio dotato di tavole Extreme Gear apparve dal nulla e rubò la preziosa gemma.

Mentre fuggivano, uno dei tre fece cadere la sua tavola, e Sonic ci salì sopra per inseguire i ladri; purtroppo, non essendo allenato, cadde e i ladri fuggirono.

Più tardi, mentre Sonic e i suoi amici si ritrovavano a Metal City Plaza, vennero interrotti dal Dr. Eggman che parlava da un grande monitor su un edificio.

“Ho inventato una cosina per divertirvi un po’! L’ho chiamata ‘Gran Premio Mondiale Ex!’, un torneo per scoprire chi è il migliore in assoluto sulle Extreme Gear”.

Sonic si lamentò con sdegno.

“Ancora Eggman! Cosa avrà in mente stavolta?”

In quel momento, i tre misteriosi ladri del Chaos Emerald apparvero in cima alla lista dei partecipanti sul monitor, e l’atteggiamento di Sonic cambiò.

“Gran Premio Mondiale Ex, eh? Facciamolo!”

Sonic aveva deciso. Ma cos’ha davvero in mente Eggman? E chi sono i tre misteriosi personaggi?





PERSONAGGI



Sonic the Hedgehog

Sonic odia il male quanto ama la libertà. Sonic a volte ha un brutto carattere, ma mostra sempre il suo lato gentile a chi ha dei problemi.

Di solito è spensierato e rilassato, anche quando le cose si mettono male; quando c'è uno scontro in vista è aggressivo e concentrato come un porcospino invasato! Sonic è famoso per essere il più veloce del mondo, ma non ha esperienza con le Extreme Gear, e dovrà battersi per difendere la sua reputazione.

Jet the Hawk

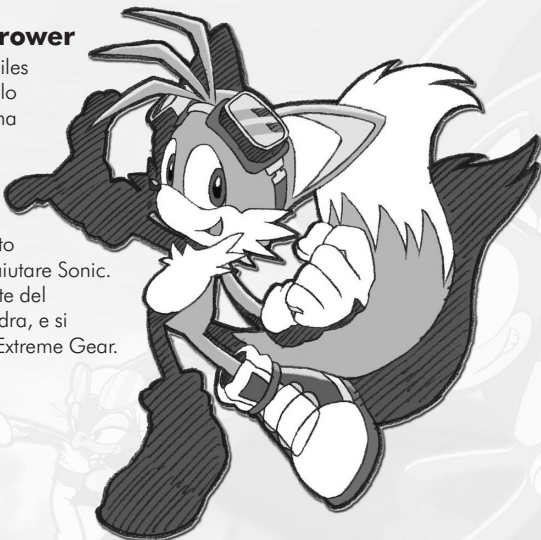
Soprannominato "il leggendario signore del vento", Jet è il leader dei Babylon Rouges, un abile gruppo di ladri. Le capacità di Jet con le Extreme Gear sono ammirate ovunque, e questo gli ha permesso di farsi una reputazione notevole. Porta con sé una misteriosa "scatola di controllo" che pare abbia ereditato dagli antichi babilonesi.



PERSONAGGI

Miles "Tails" Prower

Il suo vero nome è "Miles Prower", ma gli amici lo chiamano "Tails." È una giovane volpe con due code e un cuore d'oro. Ama mettere le mani nei meccanismi e ha creato diversi dispositivi per aiutare Sonic. Questa volta fa la parte del meccanico della squadra, e si occupa di riparare le Extreme Gear.

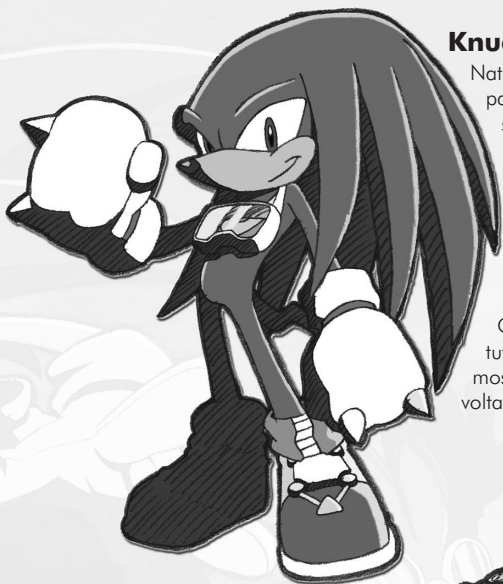


Wave the Swallow

Eccellente meccanico, Wave si prende cura di tutte le Extreme Gear dei Babylon Rogues. Anche se è capace di riparare molte cose, le Extreme Gear sono la sua specialità, e per conoscenza ed esperienza nel campo supera sia Tails che Eggman.



PERSONAGGI

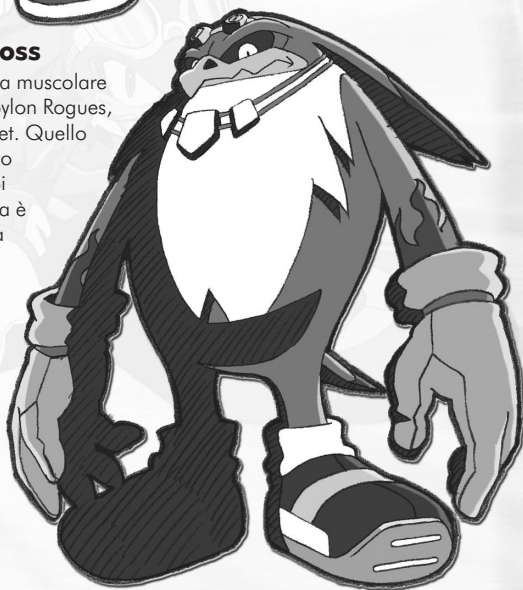


Knuckles the Echidna

Nato su Angel Island, Knuckles passa le sue giornate a sorvegliare una pietra preziosa chiamata Master Emerald, senza però avere capito il perché. La sua testardaggine lo rende molto ingenuo, ed è stato ingannato da Eggman in più di un'occasione. Questa volta porterà in gara tutta la sua aggressività, per mostrare a Eggman che questa volta fa sul serio!

Storm the Albatross

Storm rappresenta la forza muscolare nei piani malefici dei Babylon Rogues, ed è il braccio destro di Jet. Quello che gli manca in astuzia lo recupera in forza bruta. Si arrabbia velocemente, ma è lento a muoversi. Tende a balbettare quando si emoziona o si agita.





INIZIARE A GIOCARE

Premi il tasto [F] nella schermata del titolo per accedere al menu principale. Ogni volta che avvii il gioco ti verrà chiesto se vuoi caricare o creare dei dati di gioco. Consulta "Gestire i dati di gioco" a p. 9 per ulteriori informazioni.



Dal menu principale puoi selezionare:

INIZIA IL GIOCO: apri il menu Selezione modalità e scegli a cosa giocare. Consulta p. 10 per informazioni sulle modalità di gioco.

EXTRA: guarda i filmati e i brani audio sbloccati, o guarda la Galleria Gear e i Record.

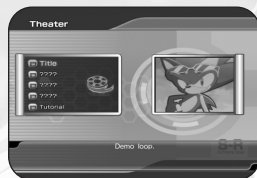
OPZIONI: cambia la vibrazione, l'audio, la lingua e gestisci i dati di gioco.

EXTRA

Guarda o ascolta gli oggetti che hai sbloccato qui.

TEATRO

Scegli un filmato dalla lista e premi il tasto [X] per guardarlo. Premi il tasto [Z] o il tasto [F] durante la riproduzione per interrompere e tornare al menu.



STANZA AUDIO

Scegli una categoria di musica dal pannello sinistro e un brano dal pannello destro per ascoltarlo. Usa i comandi su schermo come in qualsiasi lettore. Premi il tasto [Z] per mettere in pausa, e premilo una seconda volta per tornare al menu.



GALLERIA GEAR

Usa i tasti freccia e il tasto [X] per guardare le Extreme Gear che hai conquistato. Usa il tasto [A] ed [S] per cambiare pagina.



INIZIARE A GIOCARE

RECORD

Usa i tasti freccia e il tasto [X] per scorrere i record sulla gara e sul giro di ogni pista. Usa il tasto [A] e il tasto [S] per cambiare modalità di gioco.



OPZIONI

Puoi cambiare le seguenti impostazioni:

- Impostazione audio:** puoi impostare la modalità Stereo o Mono.
- Impostazione Vibrazione:** puoi attivare o disattivare la funzione di vibrazione.
- Impostazione lingua:** puoi impostare la lingua del parlato e dei sottotitoli.
- Dati di gioco:** scegli quali dati di gioco usare.

GESTIRE I DATI DI GIOCO

La schermata **Dati di gioco** nelle **Opzioni all'avvio** ti permette di creare, caricare e cancellare dati di gioco. 99 dati di gioco possono essere salvati sul disco rigido. Seleziona dei dati di gioco tra quelli disponibili, e vedrai le informazioni relative ai tuoi progressi sul lato destro dello schermo. Premi il tasto [X] per scegliere, poi scegli **Inizia** per caricare o **Cancella** per cancellare i dati di gioco. Se non ci sono dati di gioco sul disco rigido, o se vuoi creare nuovi dati di gioco, scegli **NUOVA PARTITA** e poi **Inizia**.





MODALITÀ DI GIOCO

SONIC RIDERS presenta diverse modalità di gioco, come vedi sotto. Usa i tasti freccia (↑ e ↓) per scegliere una modalità di gioco dal menu e premi il tasto [X] per continuare.

GARA NORMALE

Gareggia in uno dei seguenti stili di corsa:

- **GARA LIBERA (1G-2G)**
Gareggia contro altri giocatori e personaggi della CPU su una pista selezionata.
- **GARA A TEMPO (solo 1G)**
Scegli una pista e corri contro il tempo.
- **GRAN PREMIO MONDIALE (1G)**
Gareggia su 5 piste per diventare il campione assoluto.



MODALITÀ STORIA (1G)

Partecipa alle gare secondo la trama.

MODALITÀ MISSIONE (1G)

Completa una missione dopo l'altra. Questa modalità verrà sbloccata dopo che avrai soddisfatto determinate condizioni.

MODALITÀ SQUADRA (1G-2G)

Collabora con un altro giocatore e condividi la stessa Air Tank (p.15) mentre gareggiare contro un'altra squadra su una pista a scelta. Consulta p.22 per ulteriori informazioni.



MODALITÀ SOPRAVVIVENZA (1G-2G)

Gioca fino a quando rimane un solo giocatore nelle seguenti modalità:

- **QUADRO DI GARA (p.22)**
Attraversa le porte mentre porti il Chaos Emerald per fare punti e vincere!
- **QUADRO DI BATTAGLIA (p.23)**
Combatti i tuoi avversari per sopravvivere.



NEGOZIO

Qui puoi acquistare diverse Extreme Gear con i Ring che hai raccolto (p.21).



MODALITÀ DI GIOCO

SCEGLIERE UNA PISTA E UN PERSONAGGIO

A seconda della modalità di gioco, dovrai scegliere una pista e un personaggio per ogni giocatore.

SCHERMATA DI SCELTA DELLA PISTA

Usa i tasti freccia **←** e **→** per scegliere una pista e premi il tasto **[X]** per confermare. In alcune modalità di gioco, le prossime scelte possono essere effettuate usando i tasti freccia **←** e **→** e premendo il tasto **[X]**.



IMPOSTAZIONE GARA

Usa i tasti freccia **↑** e **↓** per selezionare un'impostazione e i tasti freccia **←** e **→** per fare dei cambiamenti. Le impostazioni di gara disponibili dipendono dalla modalità.

- Totale giri:** determina il numero di giri per gara tra 1 e 99.
- Commento:** attiva o disattiva il commento della gara.
- Fantasma:** mostra o meno il Fantasma (vedi sotto).
- Livello:** attiva o disattiva l'aumento di livello.
- Oggetto:** attiva o disattiva la presenza dei potenziamenti.
- Pit stop:** rende possibili o impossibili i pit stop.
- Aria perduta:** indica se i personaggi devono continuare a correre o ritirarsi quando l'Air Tank si svuota.
- Predefinite:** riporta tutte le impostazioni al valore predefinito.
- Continua:** salva le impostazioni e ti riporta alla schermata di scelta della pista.

SCELTA DELLA COPPIA (Gran Premio Mondiale)

Usa i tasti freccia **↑** e **↓** per decidere le piste del tuo Gran Premio Mondiale.

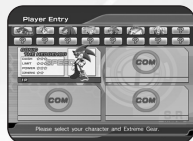
FANTASMA

Quando giochi in modalità Gara a tempo, l'immagine fantasma di un precedente tentativo correrà con te per darti un riferimento. Puoi disattivarla da Impostazione gara. Quando completi una gara in modalità Gara a tempo, avrai la possibilità di salvare i nuovi dati Fantasma. Puoi fare un solo salvataggio di dati Fantasma per ogni pista. I dati Fantasma vengono caricati automaticamente ad ogni gara. Non puoi salvare i dati Fantasma se la gara supera i 3 minuti.

MODALITÀ DI GIOCO

SCHERMATA DI INSERIMENTO DEL PERSONAGGIO

Usa i tasti freccia e il tasto [X] per selezionare un personaggio con cui gareggiare. Gli altri giocatori prima devono premere il tasto [X] per confermare la loro partecipazione alla gara. Ogni personaggio può essere scelto da un solo giocatore, e i giocatori mancanti vengono sostituiti da personaggi della CPU. Una volta scelto il personaggio, usa i tasti freccia ← e → e il tasto [X] per scegliere la tavola che vuoi usare. La prima volta che giochi ci sarà solo una tavola per ogni personaggio. Quando tutti i partecipanti hanno fatto la loro scelta, ti verrà chiesto di iniziare: premi il tasto [F] per iniziare la gara.



SCEGLI LA MISSIONE

In modalità Missione, l'obiettivo è battere i personaggi dei Babylon effettuando acrobazie e altre missioni pensate per coincidere coi loro impegni. Usa i tasti freccia ↑ e ↓ e il tasto [X] per scegliere gli impegni di un Babylon, e vedrai la schermata di scelta della modalità Missione. Nella schermata di scelta della modalità missione, puoi usare i tasti freccia ← e → per scegliere una pista, e ↑ e ↓ per scegliere una Missione. Le informazioni sulla Missione, i rapporti e i record dei tentativi precedenti appariranno nel pannello di destra. Premi il tasto [Q] per vedere i tesori raccolti. Infine premi il tasto [X] per ricevere il briefing e partire. Via via che riuscirai a soddisfare determinate condizioni nel gioco, il numero di missioni disponibili aumenterà.

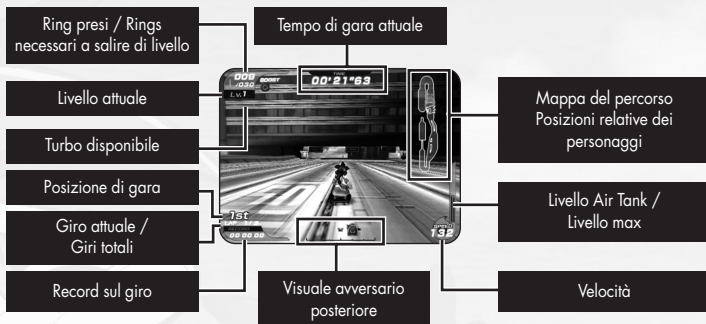




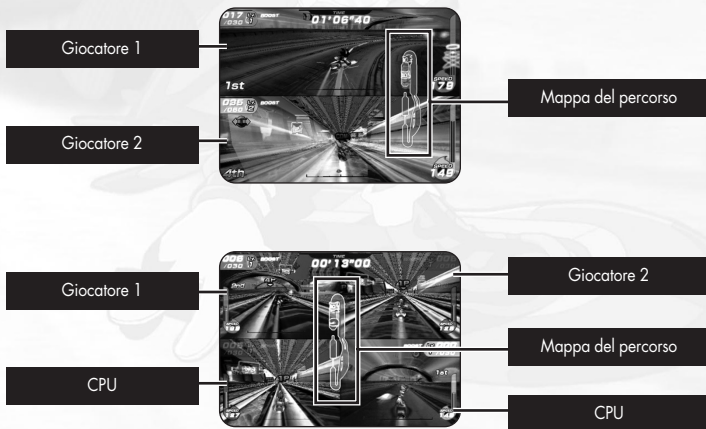
COME GIOCARE

SCHERMATE DI GIOCO

SCHERMATA GIOCATORE SINGOLO

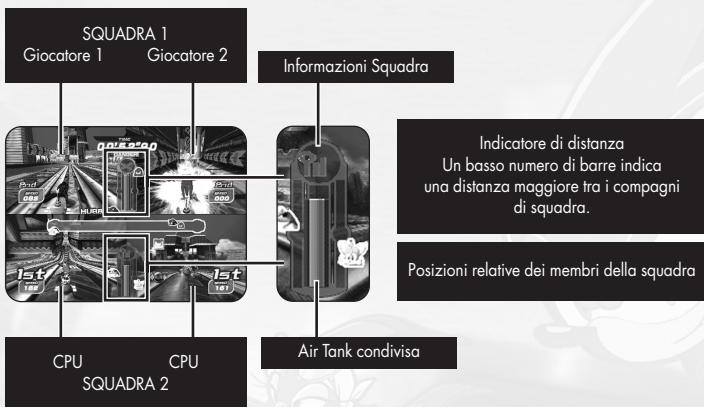


SCHERMATA MULTIGIOCATORE

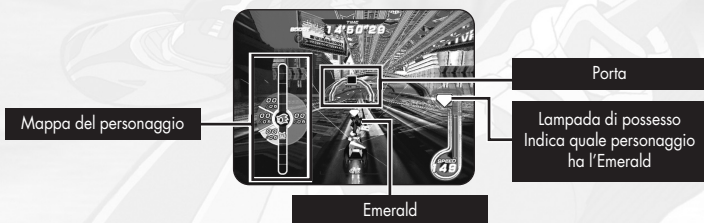


COME GIOCARE

SCHERMATA MODALITÀ SQUADRA

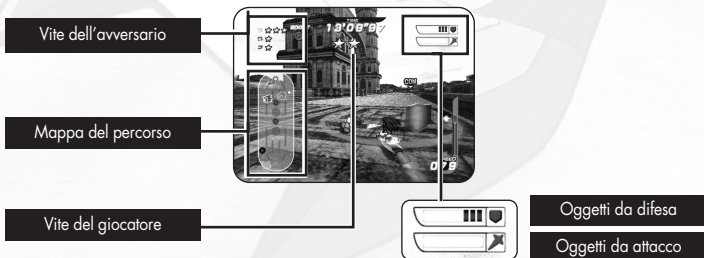


SCHERMATA GARA SOPRAVVIVENZA



- La mappa del giocatore indica la posizione di ogni personaggio rispetto all'Emerald.

SCHERMATA BATTAGLIA SOPRAVVIVENZA



COME GIOCARE

SISTEMA D'ARIA EXTREME GEAR

Si corre su tavole Extreme Gear, spinte dall'aria contenuta nelle Air Tank. A velocità normale l'aria viene consumata lentamente, ma mosse speciali come slittare o usare il turbo, la consumeranno molto più velocemente. Puoi rifornirti d'aria raccogliendo gli oggetti d'aria, eseguendo acrobazie, usando la tua abilità, e premendo i tasti freccia ◀ e ▶ in rapida successione nelle sezioni automatiche. Se l'Air Tank si svuota, dovrai raggiungere il Pit stop più vicino per rifornirti, fare un'acrobazia o raccogliere un oggetto d'aria.

PIT STOP

I Pit stop ti permettono di rifornire l'Air Tank, e si trovano in vari punti delle piste. Per fare rifornimento è sufficiente passare/correre sopra il Pit stop. Quando il serbatoio è pieno, ripartirai automaticamente nella direzione giusta per continuare la gara. Se hai fretta, premi il tasto [X] per ripartire immediatamente dal Pit stop.

- Non tutte le piste hanno i Pit stop.



COMANDI

CURVARE

TASTI FRECCIA ◀ ▶

Quando sei sull'Extreme Gear, usa i tasti freccia ◀ ▶ per curvare a destra e a sinistra sulla pista. Il movimento in avanti è automatico, quindi non è necessario tenere premuto il tasto freccia ↑.



TURBO

TASTO [Z]

Premi il tasto [Z] per avere un'accelerazione ulteriore. Il turbo ti permette anche di attaccare gli avversari che ti precedono, disorientandoli temporaneamente e facendogli perdere tempo. Questa tecnica consuma una grande quantità d'aria, quindi usala con cautela.



COME GIOCARE

SLITTATA TASTO [A] O [S]

Alcune curve sono troppo strette per essere prese ad alta velocità. Premi i tasti [A] o [S] mentre curvi per emettere un getto d'aria dal lato della tavola, che ti aiuterà nella manovra. Quando effettui una slittata l'aria si consuma più velocemente.



FRENO TASTO [A] O [S]

Premi il tasto [A] o [S] per frenare rapidamente.

TORNADO TASTO [A] E [S] INSIEME

Se un personaggio ti segue troppo da vicino, puoi essere attacco o sorpassato. Premi i tasti [A] e [S] contemporaneamente per creare un piccolo tornado che bloccherà il tuo avversario. I tornado costano in termini di velocità e aria, quindi valuta attentamente quando vuoi crearli per evitare che altri partecipanti ne approfittino.



CORRERE TASTI FRECCIA

All'inizio della gara, puoi darti una spinta aggiuntiva correndo verso la linea di partenza prima della fine del conto alla rovescia. Non superarla troppo presto o verrai folgorato e resterai bloccato per un breve periodo.

Durante la gara, se la tua tavola esaurisce l'aria, dovrai andare a piedi finché non raggiungi un Pit stop per rifornirti, effettui un'acrobazia, o prendi un oggetto d'aria.

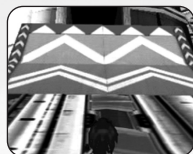


COME GIOCARE

TECNICHE

ZONE DI ACROBAZIA

Puoi trovarle in vari punti di ogni pista, e funzionano come trampolini che ti permettono di effettuare diverse acrobazie. Per eseguire un'acrobazia, premi il tasto [X] per saltare mentre passi sulla zona di acrobazia. Tieni premuto il tasto [X] mentre ti avvicini alla zona di acrobazia e lascialo andare mentre la superi per caricare ed effettuare un salto più lungo che permetterà combo più complesse. È fondamentale avere il tempismo corretto. Mentre sei in aria, usa i tasti freccia ↑, ↓, ← e → per ruotare in tutte le direzioni.



Aumenta il numero di rotazioni nelle varie direzioni per ottenere una valutazione maggiore e ricevere una maggiore quantità d'aria. Quando non premi i tasti freccia, il personaggio tornerà automaticamente in piedi con lo sguardo in avanti, pronto ad atterrare. Se non riesci ad atterrare correttamente riceverai una valutazione peggiore e una minore quantità d'aria. Ci sono due tipi fondamentali di acrobazia:

Rotazione all'indietro

Tieni premuto il tasto freccia ↓ mentre lasci andare il tasto [X]. La rotazione all'indietro ti fa salire più in alto, e rende possibile raggiungere alcune scorciatoie molto alte.

Rotazione in avanti

Tieni premuto il tasto freccia ↑ mentre lasci andare il tasto [X]. La rotazione in avanti ti manda più avanti, e ti permette di raggiungere le scorciatoie più lontane.



GRIND

Il grind ti permette di andare molto più veloce del normale. Avvicinati ad un tubo o una rotaia adatti al grind (hanno una luce azzurra davanti) e premi il tasto [X] per agganciarti. Le superfici da grind devono essere agganciate dall'alto, quindi di solito dovrai saltare (tasto [X]) o usare una rampa. Solo i personaggi di tipo Speed

(p. 19) sono in grado di effettuare i grind.



COME GIOCARE

ACCELERATORI

Lanciati in un acceleratore per essere sparato in avanti ad una velocità superiore al normale, a volte attraverso una scorciatoia che salta parte del circuito. Usa i tasti freccia per cercare di passare dentro più acceleratori possibili per ottenere la massima velocità e la massima quantità di aria. Solo i personaggi di tipo Flight (p.19) possono usare gli acceleratori. Questa tecnica si chiama anche "cavalcare l'aria".



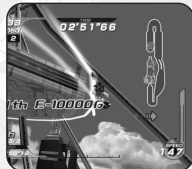
BARRIERE



Alcuni percorsi attorno alla pista sono bloccati da ostacoli come barili o veicoli: per superare questi ostacoli è necessario sfondarli; per sfondare gli ostacoli è sufficiente corrergli attraverso. Cerca di sfondarne più che puoi in sequenza per ricevere il bonus d'aria più grande. Solo i personaggi di tipo Power (p.19) possono entrare nelle zone BLOCCATE.

ZONE AUTOMATICHE

Alcune parti dei percorsi sono controllate automaticamente e non richiedono comandi dal giocatore. Tuttavia, in gran parte dei casi puoi aumentare la tua velocità e la tua quantità d'aria premendo i tasti freccia ← e → più velocemente possibile durante queste sezioni.



SCORCIAIOE

Usa le acrobazie e le abilità del personaggio (vedi la pagina a fronte) come il grind per accedere a scorciatoie nascoste nel percorso. Usa queste scorciatoie per restare in testa alla gara.



COME GIOCARE



TURBOLENZA

A volte le tavole, ad alta velocità, lasciano una scia di turbolenza dietro di sé, che può essere cavalcata da altri personaggi. Per cavalcare la turbolenza di un avversario, arriva in scia da dietro o toccala dal lato, poi chinati rapidamente a sinistra e a destra per aumentare la velocità. Se riesci a raggiungere la fonte della turbolenza, puoi sorpassare l'avversario e andare in testa. A seconda delle condizioni, può capitare che la

turbolenza crei delle zone di acrobazia. Se la tua posizione quando appaiono è corretta, eseguirai automaticamente delle acrobazie che aumenteranno la tua velocità e la riserva d'aria.

SVILUPPARE LE TUE ABILITÀ

TIPI DI PERSONAGGIO

Ci sono tre differenti tipi di personaggi: Speed, Power o Flight. A seconda del tuo tipo di personaggio, avrai diverse abilità che possono farti ottenere bonus d'aria e darti un vantaggio vincente.



Tipo Speed

Abilità di effettuare grind su superfici come binari e tubi.



Tipo Flight

Abilità di lanciarsi dalla pista e volare attraverso catene di acceleratori.



Tipo Power

Abilità di sfondare ostacoli come veicoli e barili, rivelando talvolta una scorciatoia.



COME GIOCARE

EXTREME GEAR

Puoi scegliere tra una serie di tavole Extreme Gear. Ognuna ha caratteristiche diverse in termini di velocità, accelerazione, manovrabilità, resistenza, ecc. Ogni combinazione personaggio/tavola avrà punti di forza e punti deboli differenti, che dovrai valutare quando vorrai migliorare il tuo stile di gara. Queste sono le caratteristiche di personaggi e tavole:

Accelerazione: la rapidità di accelerazione.

Limite: la velocità massima raggiungibile.

Potenza: la capacità di mantenere la velocità su territori sconnessi.

Curve: la capacità di affrontare curve strette.

Maggiore è il numero di stelle, più forte sarà la caratteristica.

- In modalità Corsa normale è possibile che alcune tavole siano disponibili solo su certi percorsi.

POTENZIAMENTI

Su ogni pista puoi trovare delle casse contenenti dei potenziamenti; tocca la cassa per ricevere l'oggetto. Questi sono gli oggetti disponibili:



Ring

Ti dà varie quantità di Ring come bonus.



Aria

Aumenta la tua riserva d'aria di una quantità variabile.



Barriera magnetica*

Attira gli anelli come un magnete.



Barriera invincibile*

Protegge da tutti gli attacchi e da tutti gli ostacoli.



Alta velocità*

Dà una spinta improvvisa.



Rallentamento*

Ti frena fino quasi a fermarti.



Esplosione

Lancia una bomba contro il giocatore davanti facendogli perdere l'equilibrio.



Punto interrogativo

Contiene un potenziamento misterioso.

*L'effetto ha una durata limitata.



COME GIOCARE

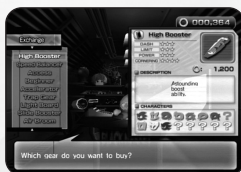
SALIRE DI LIVELLO

Cerca di prendere tutti i Ring che si trovano sulla pista. Quando il totale dei tuoi Ring raggiunge certi livelli, puoi salire di livello migliorando le tue caratteristiche e abilità. Se vieni attaccato o cadi fuori dalla pista, il totale dei Ring tornerà a 0 e il tuo livello tornerà a 1. I Ring che hai alla fine di ogni gara vengono automaticamente accumulati e potranno essere scambiati con nuove tavole nel negozio (vedi sotto).



NEGOZIO

Qui puoi comprare altre tavole Extreme Gear con i Ring che hai raccolto. Quando entri nel negozio, scegli Scambio e premi il tasto [X] per scambiare, puoi usare i tasti freccia ↑ e ↓ per scorrere le tavole. Le informazioni e i parametri appariranno sul pannello di destra. Quando trovi una tavola che vuoi comprare e hai abbastanza anelli, premi il tasto [X] per fare lo scambio. Ora la tavola può essere scelta nella schermata di inserimento del giocatore, e vista nella Galleria Gear (p.8).



MENU PAUSA

In qualsiasi modalità di gioco puoi premere il tasto [F] durante l'azione per mettere in pausa e vedere il menu Pausa. Qui puoi scegliere le seguenti opzioni:

- Riprova** **ricomincia la gara dall'inizio.**
- Esci** **concludi la gara e torna al menu di scelta della modalità.**
- Annulla** **esci dal menu pausa e torna alla gara.**



COME GIOCARE

REGOLAMENTI SPECIALI

MODALITÀ SQUADRA

La modalità Squadra può essere scelta dal menu di scelta della modalità (p.10). L'obiettivo è giocare assieme ad un altro giocatore o ad un personaggio della CPU e condividere la stessa Air Tank nella gara contro l'altra squadra. La prima squadra è composta dai giocatori 1 e 2, mentre i personaggi della Cpu compongono l'altra squadra. La gara finisce appena un membro di una squadra raggiunge la linea del traguardo, con la vittoria della sua squadra. I comandi sono gli stessi delle modalità normali, mentre scorciatoie e abilità non sono disponibili. Durante la gara è importante tenere d'occhio la situazione del tuo compagno, perché se separate troppo il personaggio che si trova più avanti verrà folgorato e costretto ad aspettare mentre l'altro recupera il distacco. Se invece i due personaggi staranno vicini, l'Air Tank si riempirà lentamente. La distanza e la posizione relativa di ogni membro della squadra sono facilmente leggibili nelle informazioni di squadra al centro dello schermo. Suggerimento: perché non usare a vicenda le turbolenze del compagno per saltare in testa alla gara?

QUADRO GARA SOPRAVVIVENZA

Il quadro Gara sopravvivenza si sceglie dalla modalità Sopravvivenza nel menu di scelta della modalità (p.10). L'obiettivo è portare il vero e unico Chaos Emerald attraverso un certo numero di porte prima che ci riescano gli altri personaggi. I comandi sono gli stessi della modalità normale. Le scorciatoie e le abilità non sono disponibili. Controlla la mappa del personaggio per vedere la tua posizione rispetto al Chaos Emerald. Se un altro personaggio ha la pietra, dovrai attaccarlo toccandolo per recuperarla. Una volta che l'avrai presa, diventerai il bersaglio principale, quindi guardati le spalle!

- Il tempo per cui puoi tenere l'Emerald è limitato.



COME GIOCARE

QUADRO BATTAGLIA SOPRAVVIVENZA

Il quadro Battaglia sopravvivenza si sceglie dalla modalità Sopravvivenza nel menu di scelta della modalità (p.10). L'obiettivo è muoversi lungo percorsi speciali attaccando gli altri personaggi finché non ne rimarrà uno solo. I comandi sono gli stessi delle modalità di gioco normali. Ogni personaggio inizia con tre vite, e ne perde una ogni volta che subisce dei danni. Quando non rimangono più vite, il personaggio è eliminato. Lungo il percorso puoi trovare potenziamenti che riempiranno l'Air Tank, porteranno la velocità al massimo, aumenteranno la potenza d'attacco o la difesa. Studia la mappa del percorso per trovare le posizioni di oggetti e altri personaggi.

- Nel livello Space Theater l'unico modo per danneggiare gli avversari è spingerli contro le recinzioni elettrificate o fuori dal livello.

FINIRE LA PARTITA

Alla fine di una gara vengono mostrati i risultati. Per prima cosa appariranno i tempi sul giro di ogni personaggio e la durata della gara, poi appariranno i tempi di gara totali e le posizioni di tutti i personaggi. A seconda della modalità, premere il tasto [X] farà apparire questo menu:



- Ricomincia** Inizia una nuova gara con le stesse impostazioni e condizioni.
- Replay** Mostra un replay della gara appena conclusa.
- Ritorna al menu** Esci e torna al menu.





CRÉDITOS/RICONOSCIMENTI

La seguente lista indica le persone responsabili della traduzione, del marketing, e la produzione di *Sonic Riders*™.

Guarda i riconoscimenti all'interno del gioco per una lista completa dei responsabili dello sviluppo.

SEGA EUROPE LIMITED

CEO

Naoya Tsurumi

President / COO

Mike Hayes

Development Director

Gary Dunn

Creative Director

Matthew Woodley

Director of European Marketing

Gary Knight

Director of Brand Marketing

David Miller

Head of Studio, Localisation

Kuniyo Matsumoto

Senior Producer, Localisation

Akiko Uchida

European PR

Lynn Daniel

Kerry Martyn

Operations

Mark Simmons

Caroline Searle

Creative Services

Tom Bingle

Alison Warfield

Morgan Gibbons

Akane Hiraoka

Arnoud Tempelaere

Head of Online Services

Justin Moodie

Head of Development Services

Mark Le Breton

QA Supervisors

Marlon Grant

Stuart Arrowsmith

Master Technicians

John Hegarty

Jigar Patel

Team Leader

Ezzet-Charbel Baccache

Tester

Qasim Rajah

Language Team Leads:

Jean-Baptiste Bagot

Sven Wittmaack

Alessandro Irranca

Language Testers:

Giovanni De Caro

Javier Vidal Fimia

Clément Hardy

Christian Hensen

Joe Hellmann

Juan Pérez

Stéphane Ramaël

Ruggero Varisco

GARANTIA



GARANTÍA: SEGA Europe Limited le garantiza a usted, el comprador original del Juego, que dicho Juego funcionará fundamentalmente como se describe en el manual adjunto durante un periodo de 90 días desde la fecha de la primera compra. Si descubre un problema en el Juego cubierto por la garantía en el plazo de 90 días, su vendedor reparará o reemplazará el Juego a su discreción y gratuitamente, de acuerdo con el proceso que se describe más abajo. Esta garantía limitada: (a) no es aplicable si el Juego se usa para un negocio o con fines comerciales; (b) queda anulada si cualquier dificultad con el Juego está relacionada con un accidente, uso indebido, virus o aplicación indebida. Esta garantía limitada le concede derechos específicos, y, además, puede tener derechos estatutarios de otro tipo según su jurisdicción local.

RECLAMACIONES DE GARANTÍA: Las reclamaciones de garantía deben hacerse al establecimiento vendedor donde se adquirió el juego. Envíe el Juego junto al recibo original de compra y una explicación de la dificultad que tiene con el Juego. A su discreción, el vendedor reparará o reemplazará el Juego. Los Juegos reemplazados estarán garantizados por el periodo restante de la garantía o del plazo de 90 días desde la compra, cualquiera que sea el más largo. Si por cualquier motivo el Juego no pudiera repararse o reemplazarse, tendrá derecho a los daños incurridos directamente (pero no otros) que se tengan por razonables pero solo hasta la suma de dinero que se pagó por el Juego. Lo precedente (reparación, reemplazo o daños limitados) es su recurso legal exclusivo.

LIMITACIONES: HASTA DONDE LO PERMITA LA LEY, NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SUS VENDEDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ANTE CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVO, INDIRECTO O EMERGENTE QUE SURJA DE LA POSESIÓN, USO O FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO DE ESTE JUEGO.

Antes de usar el teléfono, se requiere el permiso del abonado que paga la factura. Los precios están sujetos a cambios sin aviso. Puede que este servicio no esté disponible en todas las zonas. El tiempo de la llamada lo determina el usuario. Los mensajes están sujetos a cambios sin aviso. La información del presente documento, incluyendo el URL y otras referencias a sitios web de internet, está sujeta a cambios sin aviso. Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales. El cumplimiento de todas las leyes de propiedad intelectual es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, ninguna parte del presente documento puede reproducirse, almacenarse o introducirse en un sistema de recuperación, o transmitirse en forma alguna o medio alguno, (electrónico, mecánico, de fotocopia, grabación u otro), con el fin que fuese, sin el permiso expreso por escrito de SEGA Europe Limited.

ASISTENCIA TECNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta
www.sega-europe.com/support

Regístrate en www.sega.es para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

¡Visita SEGA CITY ya!

El contenido de esta página se ha copiado de un diverso documento. Lea por favor este texto muy cuidadosamente.

GARANZIA

GARANZIA: SEGA Europe Limited garantisce all'acquirente del prodotto che esso funzionerà come descritto in questo manuale d'istruzioni per un periodo di 90 (novanta) giorni a partire dalla data d'acquisto originaria. Se entro i novanta giorni di durata della garanzia dovessi riscontrare problemi d'utilizzo del prodotto, il negoziante presso il quale lo hai acquistato lo sostituirà oppure lo riparerà, a sua scelta, senza che tu debba sostenere alcun costo, secondo la procedura riportata in seguito. La garanzia limitata (a) non si applica se il prodotto è utilizzato per scopi commerciali e (b) non è valida nel caso di malfunzionamenti del prodotto derivanti incidenti, uso improprio o scorretto o virus elettronici. Questa garanzia limitata non limita o esclude specifici diritti derivanti da leggi a tutela del consumatore in vigore nel tuo paese.

RESTITUZIONE ENTRO NOVANTA GIORNI: Le richieste di applicazione della garanzia devono essere fatte al rivenditore presso il quale hai acquistato questo prodotto. Resituisci il prodotto al rivenditore insieme allo scontrino originale e a una spiegazione dei problemi riscontrati nel suo utilizzo. A sua scelta, il rivenditore potrà riparare o sostituire il prodotto. Il prodotto sostituito sarà coperto da una garanzia di durata pari al periodo più lungo tra il periodo residuo della garanzia originaria oppure novanta giorni dalla data di ricezione. Se, per qualunque motivo, il prodotto non può essere riparato o sostituito, avrai diritto a un risarcimento che copra esclusivamente i danni diretti (e nessun altro tipo di danno) subiti in buona fede, fino a un massimo pari all'importo pagato per l'acquisto del prodotto. Le possibilità sopra elencate (riparazione, sostituzione, risarcimento dei danni diretti) sono le uniche azioni a cui hai diritto.

LIMITAZIONI: SEGA EUROPE LIMITED, I SUOI RIVENDITORI E I SUOI FORNITORI NON POTRANNO IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI NEI CONFRONTI TUOI O DI TERZE PERSONE PER EVENTUALI DANNI INDIRETTI, CONSECUTIVI, INCIDENTALI, PUNITIVI O SPECIFICI RELATIVI ALLA PROPRIETÀ, L'UTILIZZO O IL CATTIVO FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO.

I prezzi delle chiamate possono cambiare senza alcun preavviso. Questo servizio può non essere disponibile in tutte le aree. La lunghezza delle chiamate è determinata dall'utente. I messaggi possono cambiare senza alcun preavviso. Le informazioni contenute in questo documento, includendo l'indirizzo del sito internet ed altri riferimenti al sito internet, possono cambiare senza alcun preavviso. A meno che non sia esplicitamente indicato diversamente, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi che compaiono in questo gioco sono frutto di fantasia e non fanno in alcun modo riferimento, né tale riferimento dovrebbe essere in alcun modo dedotto, a società, organizzazioni, prodotti, persone ed eventi reali. Il rispetto di tutte le leggi applicabili in merito di tutela del diritto d'autore è responsabilità dell'utente. Nessuna parte di questo documento può essere riprodotta, immagazzinata o introdotta in un sistema di recupero delle informazioni, oppure trasmessa in alcuna forma o in alcun mezzo (elettronico, meccanico, tramite fotocopia o registrazione o in alcun altro modo) senza l'espreso consenso scritto di SEGA Europe Limited.

SUPPORTO PRODOTTO

Visita

www.sega-europe.com/support

per informazioni sul servizio di supporto tecnico disponibile
nel tuo territorio.

o telefono **02 413 0345**

Registrati online su www.sega-europe.com per notizie esclusive,
concorsi, email e tanto altro.

Visita SEGA CITY oggi!

NOTE



MAN-5051-SI

SONIC THE HEDGEHOG™

12+
www.pegi.info

PC
DVD
ROM

XBOX 360

XBOX
LIVE

SONIC™
TEAM

SEGA®

www.sega-europe.com

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. © SEGA, SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All other company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All rights reserved.