



2001 - Date Anniversaire
15 ans
SONIC
THE HEDGEHOG

SONIC™ RIDERS

SEGA®

SEGA PC

NOTES CONCERNANT L'UTILISATION

PRÉCAUTION DE SANTÉ

Utilisez ce logiciel dans une pièce bien éclairée en restant à bonne distance du moniteur ou de l'écran de télévision afin de ne pas fatiguer vos yeux. Faites des pauses de 10 à 20 minutes toutes les heures et ne jouez pas lorsque vous êtes fatigué ou que vous manquez de sommeil. L'usage prolongé ou le fait de jouer trop près du moniteur ou de l'écran de télévision peuvent causer une baisse de l'acuité visuelle.

Dans de rares cas, une stimulation causée par une lumière forte ou clignotante lorsque vous fixez un moniteur ou un écran de télévision peut provoquer des convulsions musculaires temporaires ou une perte de conscience chez certaines personnes. Si vous avez fait l'expérience de tels symptômes, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. Si vous faite l'expérience de vertiges, de nausée ou de mal au coeur en jouant à ce jeu, cessez immédiatement de jouer. Consultez un médecin si ces problèmes continuent.

ENTRETIEN DU PRODUIT

Manipulez les disques de jeu avec précaution pour éviter l'apparition de rayures ou de salissures sur l'une ou l'autre des faces du disque. Ne pliez pas les disques et n'en élargissez pas le trou central.

Nettoyez les disques à l'aide d'un tissu doux tel qu'un tissu de nettoyage pour lentille optique. Essuyez par petites touches depuis le trou central jusqu'à l'extérieur du disque. Ne nettoyez jamais un disque avec un diluant pour peinture, du benzène ou autres produits chimiques agressifs.

N'écrivez pas et ne posez pas d'étiquettes sur l'une ou l'autre des faces des disques.

Rangez les disques dans leur boîtier d'origine après avoir joué. Ne les stockez pas dans un endroit chaud ou humide.

Les disques de Sonic Riders contiennent un logiciel destiné à être utilisé sur un ordinateur personnel. Ne jouez pas ces disques sur un lecteur de CD ordinaire car cela pourrait endommager les écouteurs ou les enceintes.

- Lisez également le manuel de votre ordinateur personnel.
- Ces disques de jeux ne peuvent être loués.
- La copie de ce manuel est interdite sans autorisation.
- La copie ou l'ingénierie inverse de ce logiciel sont interdites sans autorisation.

MAN-S051-FR

Merci d'avoir acheté *SONIC RIDERS™*. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer.



SOMMAIRE

| | |
|--|-----------|
| Démarrage | 2 |
| Commandes | 3 |
| Histoire | 4 |
| Personnages | 5 |
| Commencer à jouer | 8 |
| Modes de jeu | 10 |
| Comment jouer | 13 |
| • Voir les écrans du jeu | 13 |
| • Système d'air du matériel extrême | 15 |
| • Commandes | 15 |
| • Astuces | 17 |
| • Développer vos dons de pilote | 19 |
| • Modes règles spéciales | 22 |
| • Terminer le jeu | 23 |
| Crédits | 24 |



DÉMARRAGE

CONFIGURATION

MINIMUM

Microsoft Windows® 2000 ou XP.

Intel Pentium® III ou équivalent AMD à 1.0 GHz

ou plus

128 Mo de système RAM

Lecteur DVD-ROM 8x

3 Go d'espace libre sur le disque dur

Résolution 640 X 480 - 16 bits (Couleurs haute définition)

DirectX® 9.0c

Carte vidéo supportant DirectX 8 ou plus

Carte vidéo compatible avec Direct3D et 64

Mo de VRAM minimum

Carte son compatible avec DirectSound

Clavier et souris compatibles avec Windows

- Si le moniteur de votre PC est un LCD, il doit être un TFT LCD.

- Votre ordinateur doit prendre en charge SSE pour passer les cinématiques dans le jeu.

RECOMMANDÉE

Intel Pentium® 4 à 1.4 GHz

256 Mo de système RAM

Résolution 640 X 480 - 32 bits (Vraies couleurs)

- Référez-vous à la configuration minimum ci-dessus pour consulter la liste complète des paramètres.

INSTALLATION

Pour installer le jeu, insérez le disque Sonic Riders dans le lecteur DVD de votre ordinateur. Si la fonction d'auto-lancement est activée sur votre ordinateur, le programme d'installation s'ouvrira automatiquement et installera Sonic Riders sur votre disque dur. Si Auto-lancement n'est pas activé, consultez le contenu du DVD en allant dans Poste de travail et double-cliquez sur l'icône setup.exe. Suivez les instructions affichées à l'écran pour installer le jeu et ses composants sur votre ordinateur.

NOTE : pour des raisons de protection contre la copie, vous devez insérer uniquement le disque original Sonic Riders dans le lecteur DVD chaque fois que vous jouez, sinon le jeu ne pourra pas être chargé. Un message apparaîtra à l'écran pour vous rappeler d'insérer le disque.

MENU DE LANCEMENT

Pour lancer le jeu, insérez le disque du jeu dans votre ordinateur et double-cliquez sur le raccourci sur votre bureau, ou sélectionnez Sonic Riders à partir de la liste de programmes dans le menu de démarrage. Le Menu de lancement s'affichera avec les options suivantes :

Jouer : ouvrez l'écran de titre de Sonic Riders pour commencer la partie.

Désinstaller le jeu : vous serez invité à désinstaller ce programme de votre ordinateur.

Options : changez la langue, le nombre de joueurs, le système de commande, l'attribution des touches, les graphiques, et les options audio pour ce logiciel.

Lisez-moi : vérifiez les modifications de dernière minute et les informations supplémentaires contenues sur ce logiciel.

Quitter : fermer le Menu de lancement.

OPTIONS

Sélectionnez Options dans le Menu de lancement pour ouvrir la fenêtre des Options. Changez le type d'option en cliquant sur la section des onglets (haut) de l'interface, puis modifiez les options disponibles en cliquant sur les éléments de l'interface.



COMMANDES

COMMANDES DU CLAVIER

COMMANDES DU MENU

| | |
|---------------------------|------------------------------------|
| Touches directionnelles : | mise en surbrillance |
| Touche [X] : | valider une sélection |
| Touche [W] : | annuler/retour à l'écran précédent |

COMMANDES DU JEU POUR LE JOUEUR 1

| | |
|----------------------------------|---|
| Touche directionnelles : | déplacer le personnage/exécuter une figure |
| Touche directionnelle ↑ : | avancer/ saut périlleux avant (lors d'une figure) |
| Touche directionnelle ↓ : | reculer/ saut périlleux arrière (lors d'une figure) |
| Touches directionnelles ← et → : | déplacement latéral/tourner/rotation latérale (lors d'une figure) |
| Touche [X] : | sauter/glisser |
| Touche [W] : | turbo/attaquer un rival |
| Touches [Q] et [S] : | freiner/glissade (avec les touches directionnelles ← et →) |
| Touches [Q] et [S] : | quitter turbulence/tornade (simultanément) |
| Touche [F] : | mettre le jeu en pause/passé |

- Lorsque vous utilisez du matériel extrême, il n'est pas nécessaire de maintenir enfoncée la touche directionnelle [↑] pour avancer.

COMMANDES DU JEU POUR LE JOUEUR 2

| | |
|---------------------------------|---|
| Touche [8] : | avancer/ saut périlleux avant (lors d'une figure) |
| Touche [2] : | reculer/ saut périlleux arrière (lors d'une figure) |
| Touche [4] ou [6] : | déplacement latéral/tourner/rotation latérale (lors d'une figure) |
| Touche [FIN] : | sauter/glisser |
| Touche [↵] : | turbo/attaquer un rival |
| Touche [Suppr] et [PAGE SUIV] : | freiner/glissade (avec les touches [4] et [8]) |
| Touche [Suppr] et [PAGE SUIV] : | quitter Turbulence/Tornade (simultanément) |
| Touche [.] : | mettre le jeu en pause/passé |

- Lorsque vous utilisez du matériel extrême, il n'est pas nécessaire de maintenir enfoncée la touche [8] pour avancer.



HISTOIRE

Un soir, à minuit, Sonic et ses amis découvrent une Émeraude Chaos à Metal City. Alors qu'ils l'admirent, un étrange trio équipé d'airboards extrêmes jaillit de nulle part et s'en empare !

Alors que les voleurs s'enfuient, l'un d'eux laisse tomber son airboard et Sonic saute dessus pour les poursuivre. Mais, peu habitué à ce mode de locomotion, il ne parvient pas à les rattraper.

Plus tard, alors que Sonic et ses amis se réunissent sur la place de Metal City, ils sont interrompus par le Dr. Eggman, qui s'adresse à eux depuis l'écran géant d'un immeuble :

« J'ai mis au point un petit quelque chose qui devrait vous passionner ! J'appelle cela l'EX World Grand Prix, un tournoi visant à déterminer qui est le meilleur avec le matériel extrême ! »

Sonic ne peut retenir un grognement d'énervement.

« Encore Eggman ? Qu'est-ce qu'il mijote, cette fois-ci ? »

À ce moment, le nom des trois voleurs de l'Émeraude Chaos

s'affiche parmi les mieux classés de la compétition et l'attitude de Sonic change du tout au tout.

« L'EX World Grand Prix, hein ? D'accord, allons-y ! »

La décision de Sonic est prise. Mais que manigance Eggman, au juste ? Et qui sont les trois étranges voleurs ?



PERSONNAGES



Sonic The Hedgehog

Sonic aime la liberté et déteste les méchants. Il lui arrive de s'énerver, mais il est toujours gentil avec ceux qui ont des ennuis. La plupart du temps, il est insouciant et facile à vivre, même quand les choses se compliquent. Mais lorsqu'il lui faut affronter ses ennemis, il devient extrêmement concentré et agressif ! Sonic est connu pour être le hérisson le plus rapide du monde mais, ne connaissant pas le matériel extrême, il devra lutter pour conserver sa réputation.

Jet the Hawk

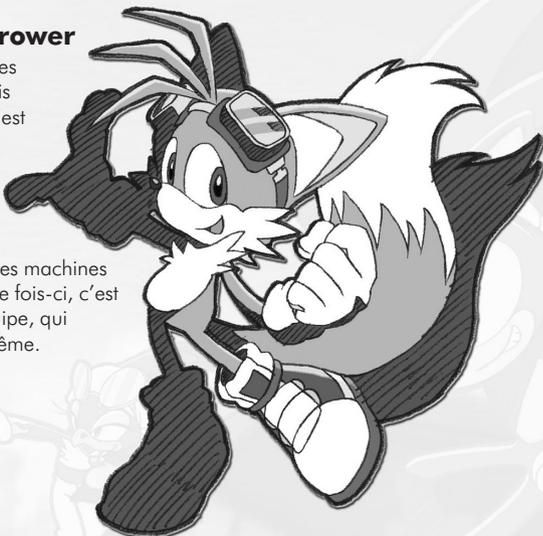
Connu sous le titre de « Légendaire Maître du Vent », Jet dirige les Babylon Rogues, une bande de voleurs extrêmement talentueux. Sa réputation n'est plus à faire avec le matériel extrême. Il a toujours sur lui une étrange « boîte de contrôle » qui proviendrait de l'antique Babylone.



PERSONNAGES

Miles "Tails" Prower

Son vrai nom est « Miles Prower », mais ses amis l'appellent « Tails ». C'est un petit renard à deux queues qui a un cœur d'or. Passionné de bricolage, il a déjà fabriqué de nombreuses machines pour aider Sonic. Cette fois-ci, c'est lui le mécano de l'équipe, qui répare le matériel extrême.



Wave the Swallow

Wave est une excellente mécanicienne qui s'occupe de tout le matériel extrême des Babylon Rogues. Elle est capable de tout réparer ou presque, mais le matériel extrême est de loin sa spécialité, à tel point que son expérience en la matière dépasse même celle de Tails et d'Eggman.



PERSONNAGES

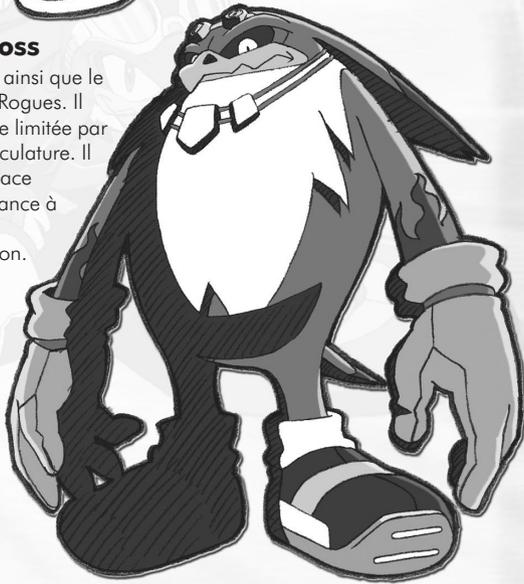


Knuckles the Echidna

Né sur Angel Island, Knuckles passe son temps à garder une pierre précieuse connue sous le nom de Master Emerald pour une raison que lui même ne comprend pas. Souvent fêtu, il peut aussi se montrer très crédule, et Eggman l'a déjà trompé à plusieurs reprises. Très agressif, comme tous les échidnés, Knuckles a la ferme intention de montrer à Eggman que, cette fois, il ne plaisante pas !

Storm the Albatross

Storm est l'adjoint de Jet, ainsi que le plus musclé des Babylon Rogues. Il compense son intelligence limitée par son impressionnante musculature. Il s'énerve vite mais se déplace assez lentement. Il a tendance à bégayer sous le coup de l'excitation ou de l'agitation.





COMMENCER À JOUER

Appuyez sur la touche [F] au niveau de l'écran titre pour accéder au menu principal. La première fois que vous lancez une partie, le jeu vous propose de créer ou de charger des données de jeu. Voir l'encadré « Gestion des données de jeu » p.9 pour de plus amples précisions.



Le menu principal vous offre le choix entre les options suivantes :

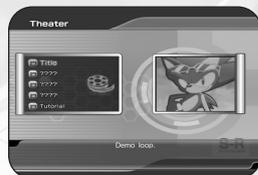
DÉMARRAGE DU JEU Pour ouvrir le menu de sélection de mode et choisir une partie. Voir page 10 pour de plus amples précisions sur les modes de jeu.

EXTRA Pour voir les cinématiques et les clips audio déverrouillés, ou consulter la galerie des planches et les records.

OPTIONS Pour modifier divers paramètres de jeu (vibration, audio, langue) et pour gérer les données de jeu.

THÉÂTRE

Sélectionnez une cinématique de la liste et appuyez sur la touche [X] pour la voir. Appuyez sur la touche [W] ou [F] pour arrêter la lecture et revenir au menu.



SALLE AUDIO

Sélectionnez une catégorie de musique à partir du panneau de gauche, puis une piste sur le panneau de droite. Utilisez les commandes qui s'affichent à l'écran comme celles d'un lecteur de musique classique. Appuyez sur la touche [W] pour mettre la musique sur pause, et faites-le une seconde fois pour revenir au menu.



GALERIE DU MATÉRIEL EXTRÊME

Utilisez les touches directionnelles et la touche [X] pour regarder le matériel extrême que vous avez gagné. Utilisez les touches [Q] et [S] pour changer de page.



COMMENCER À JOUER

RECORDS

Utilisez les touches directionnelles et la touche [X] pour consulter les records du parcours et du tour pour chaque course. Utilisez les touches [Q] et [S] pour changer de mode de jeu.



OPTIONS

Vous pouvez modifier les paramètres suivants :

- Paramètres audio : choisir stéréo ou mono
- Paramètres vibration : activer ou désactiver la fonction Vibration (OUI/NON).
- Paramètres de langue : choisir la langue du jeu
- Données du jeu : choisir les données de jeu à utiliser.

GESTION DES DONNÉES DE JEU

L'écran des données de jeu, auquel on accède par les options ou au démarrage, permet de créer, de charger et d'effacer les données de jeu. Vous pouvez en sauvegarder un maximum de 99 sur votre disque dur.

Sélectionnez des données de jeu parmi celles qui sont disponibles et vous verrez apparaître le détail de votre progression à droite de l'écran. Appuyez sur la touche [X] pour valider, puis sélectionnez Démarrer pour charger les données de jeu ou Effacer pour les supprimer. S'il n'y a pas de données de jeu sur le disque dur, ou si vous voulez en créer de nouvelles, sélectionnez NOUVELLE PARTIE puis Démarrer.



MODES DE JEU

SONIC RIDERS vous propose un grand nombre de modes de jeu, détaillés ci-dessous. Utilisez les touches directionnelles (↑ et ↓) pour sélectionner un mode de jeu à partir du menu et appuyez sur la touche [X] pour continuer.

COURSE NORMALE

Prenez part à l'un des types de course suivants :

- **COURSE LIBRE (1-2 JOUEURS)**
Mesurez-vous à d'autres joueurs et aux participants contrôlés par l'IA sur le parcours de votre choix.
- **CONTRE LA MONTRE (1 JOUEUR UNIQUEMENT)**
Sélectionnez votre parcours et courez contre la montre.
- **WORLD GRAND PRIX (1 JOUEUR)**
Faites la course sur 5 parcours différents pour devenir le champion.



MODE HISTOIRE (1 JOUEUR)

Prenez part à des courses suivant l'histoire du jeu.

MODE MISSION (1 JOUEUR)

Terminez l'une après l'autre les missions qui vous sont confiées. Ce mode est déverrouillé une fois que certaines conditions ont été remplies.

MODE ÉQUIPE (1-2 JOUEURS)

Faites équipe avec un autre joueur en partageant un Air Tank (page 15) avec lui, et affrontez une autre équipe par le parcours sélectionné. Voir page 22 pour de plus amples précisions.



MODE SURVIE (1-2 JOUEURS)

Jouez aux modes suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur :

- **ÉTAPE COURSE (page 22)**
Franchissez la ligne de départ en ayant la Chaos Emerald sur vous pour l'emporter et marquer des points !
- **ÉTAPE BATAILLE (page 23)**
Luttez contre vos rivaux pour survivre.



MAGASIN

Achetez du matériel extrême grâce aux Rings que vous avez ramassées (page 21).

MODES DE JEU

CHOIX DU PARCOURS ET DU PERSONNAGE

Selon le mode de jeu choisi, vous devez sélectionner un parcours et un personnage par joueur.



ÉCRAN DE SÉLECTION DE PISTE

Utilisez les touches directionnelles ← et → pour choisir un parcours et appuyez sur la touche [X] pour valider.

Avec certains modes de jeu, les choix suivants peuvent également s'effectuer à l'aide des touches directionnelles ← et → ainsi que la touche [X].

PARAMÈTRES DE LA COURSE

Utilisez les touches directionnelles ↑ et ↓ pour sélectionner un paramètre, et ← et → pour faire des changements. Les paramètres des règles varient en fonction du mode.

| | |
|----------------------|---|
| Total tours | Pour déterminer le nombre de tours par course (1-99). |
| Commentaire | Pour activer/désactiver (OUI/NON) le commentaire. |
| Fantôme | Pour activer/désactiver (OUI/NON) l'affichage du fantôme (voir ci-dessous). |
| Niveau | Pour activer/désactiver (OUI/NON) la fonction de gain de niveau. |
| Objet | Pour activer/désactiver (OUI/NON) la disponibilité des objets bonus. |
| Stand d'arrêt | Pour activer/désactiver (OUI/NON) la disponibilité des stands d'arrêt. |
| Air perdu | Les personnages doivent Courir/Abandonner quand leur Air Tank est vide. |
| Par défaut | Pour ramener tous les paramètres à leur valeur par défaut. |
| Continuer | Pour sauvegarder tous les paramètres et revenir à l'écran de sélection de parcours. |

CHOIX DE LA COUPE (World Grand Prix)

Utilisez les touches directionnelles ↑ et ↓ pour choisir une série de parcours pour le mode World Grand Prix.

AFFICHAGE DU FANTÔME

Lorsque vous jouez en mode **Contre la montre**, l'image fantôme de votre tentative précédente reproduit votre course afin de vous offrir une référence visuelle. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction à partir des paramètres de la course. Chaque fois que vous terminez une course en mode **Contre la montre**, le jeu vous offre la possibilité de sauvegarder vos nouvelles données de jeu. Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul fantôme par course. Les données fantômes sont automatiquement chargées à chaque course. Il est parfois impossible de sauvegarder les données de jeu si la course excède 3 minutes.

MODES DE JEU

ÉCRAN DE CHOIX DU PERSONNAGE

Utilisez les touches directionnelles et la touche [X] pour choisir votre personnage. Les joueurs supplémentaires doivent eux aussi appuyer sur la touche [X] pour confirmer leur participation à la course. Chaque personnage ne peut être sélectionné que par un seul joueur, les places restantes étant prises par l'IA. Une fois qu'un personnage a été sélectionné, utilisez les touches directionnelles ← et → et la touche [X] pour sélectionner le matériel que vous souhaitez utiliser. La première fois que vous jouez, le matériel de chaque personnage se limite à un seul objet. Une fois votre choix fait, le jeu vous propose de commencer. Appuyez sur la touche [F] pour lancer la course.



CHOIX DE LA MISSION

En Mode Mission, l'objectif est de surpasser les personnages Babylon, en réussissant des figures au bon moment, en fonction de leur agenda. Utilisez les touches directionnelles ↑ et ↓ et la touche [X] pour choisir l'agenda d'un Babylon Rogue, puis affichez l'écran de sélection du mode Mission. Au niveau de l'écran de sélection du mode Mission, utilisez les touches directionnelles ← et → pour sélectionner un parcours, et ↑ et ↓ pour sélectionner une Mission. Les détails de la Mission s'affichent sur la droite, de même que les records précédents. Appuyez sur la touche [A] pour voir les trésors que vous avez gagnés, le cas échéant. Enfin, appuyez sur la touche [X] pour commencer après un rapide briefing. Le nombre de missions disponibles augmente au fur et à mesure que vous remplissez certaines conditions dans le jeu.

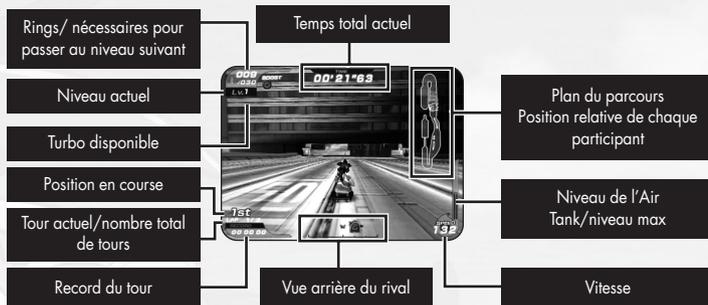




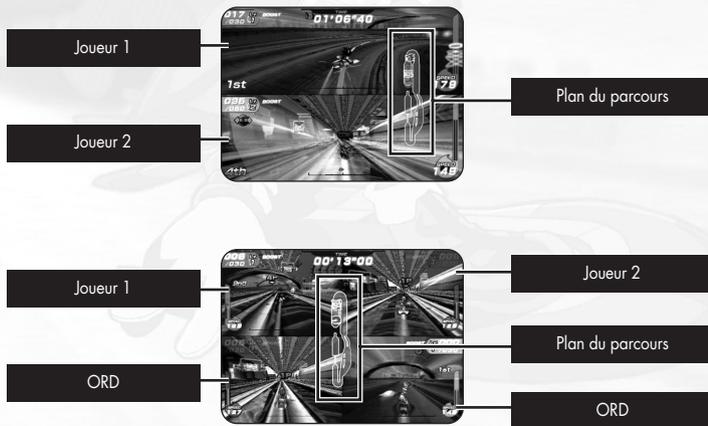
COMMENT JOUER

VOIR LES ÉCRANS DE JEU

ÉCRAN DE JEU DU MODE SOLO

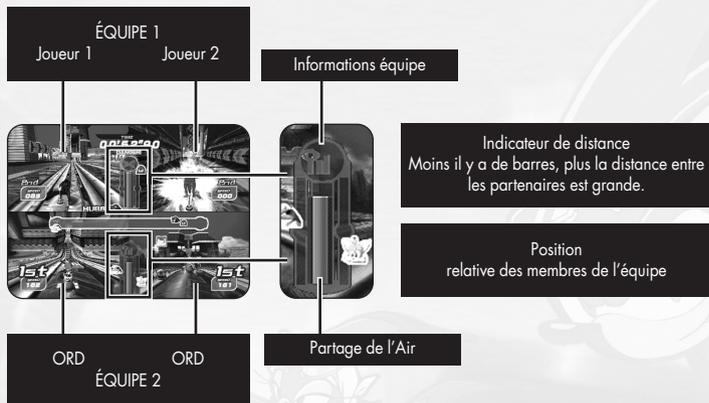


ÉCRAN DE JEU DU MODE MULTI-JOUEURS

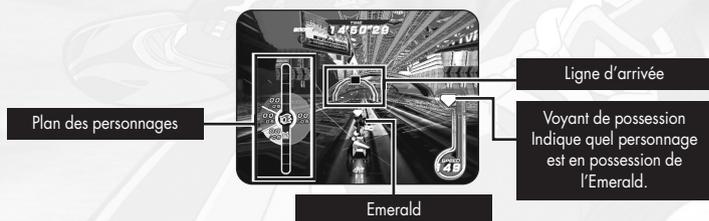


COMMENT JOUER

ÉCRAN DE JEU DU MODE PAR ÉQUIPE



ÉCRAN DE JEU DU MODE COURSE DE SURVIE



- Le plan des personnages indique la position de chaque participant par rapport à l'Emerald.

ÉCRAN DE JEU DU MODE BATAILLE DE SURVIE



COMMENT JOUER

SYSTÈME D'AIR DU MATÉRIEL EXTRÊME

Tous les participants concourent à l'aide de matériel extrême qui utilise l'air stocké dans l'Air Tank comme carburant. A vitesse normale, cet air est consommé assez lentement, mais des manoeuvres spéciales telles que la glissade ou le turbo en consomment bien plus. Vous en récupérez en ramassant des objets d'air, en réussissant des figures et des techniques, ou encore en appuyant rapidement sur les touches directionnelles ◀ et ▶ dans les zones automatiques. Une fois votre Air Tank vide, il vous faudra rentrer au stand pour faire le plein, ou encore exécuter une figure ou ramasser un objet bonus d'air.

STAND D'ARRÊT

Un arrêt au stand vous permet de remplir votre Air Tank. Il y a plusieurs stands autour du parcours, et il suffit de passer dessus pour remplir votre Air Tank. Lorsque ce dernier est plein, vous ressortez automatiquement dans la bonne direction pour reprendre la course. Si vous êtes pressé, appuyez sur la touche [X] pour quitter le stand sans attendre.



- Certains circuits n'ont pas de stand d'arrêt.

COMMANDES

TOURNER TOUCHES DIRECTIONNELLES ◀ ▶

Lorsque vous vous servez du matériel extrême, utilisez les touches directionnelles ◀ ▶ pour tourner à gauche ou à droite sur le circuit. Il n'est pas nécessaire de maintenir enfoncée la touche directionnelle ↑.



TURBO TOUCHES [W]

Appuyez sur la touche [W] pour bénéficier d'une accélération supplémentaire. Le turbo vous permet également d'attaquer vos rivaux situés devant vous et de les désorienter temporairement, ce qui leur fait perdre du temps. Attention toutefois, car cette technique dépense beaucoup d'air, alors, ne l'utilisez pas trop.

COMMENT JOUER

GLISSADE [Q] OU [S]

Certains virages sont trop serrés pour pouvoir être pris à grande vitesse. Le fait d'appuyer sur la touche [Q] ou [S] tout en tournant projette un jet d'air qui vous aide à manœuvrer. Une glissade consomme beaucoup d'air.



FREINER [Q] OU [S]

Appuyez sur les touches [Q] ou [S] pour freiner rapidement.

TORNADE TOUCHES [Q] ET [S] SIMULTANÉMENT

Si un autre participant se trouve tout près derrière vous, il risque de vous attaquer ou de vous dépasser. Appuyez simultanément sur les touches [Q] et [S] pour faire apparaître une mini-tornade qui stoppera votre rival. Faire apparaître une tornade vous coûte de la vitesse et de l'air, alors, faites attention à ce que les autres joueurs n'en tirent pas profit.



COURSE TOUCHES DIRECTIONNELLES

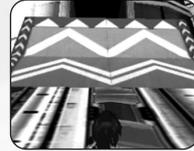
Au début de la course, vous pouvez partir plus vite en courant vers la ligne de départ avant la fin du compte à rebours. Mais attention à ne pas franchir la ligne trop tôt, ou vous serez électrocuté et immobilisé pendant un petit instant. Pendant la course, si jamais vous venez à manquer d'air pour votre matériel, il vous faudra continuer à pied jusqu'au stand, à moins d'exécuter une figure ou de ramasser un objet bonus d'air.

COMMENT JOUER

ASTUCES

ZONES DE FIGURES

Ces zones sont situées en divers endroits de chaque parcours. Elles agissent comme des tremplins, qui vous permettent d'exécuter toute une série de figures. Pour effectuer une figure, appuyez sur la touche [X] pour sauter en passant sur une zone de figures. Pour réaliser un saut plus long permettant de tenter des combos de figures, maintenez la touche [X] enfoncée en approchant de la zone de figures, et relâchez-la lorsque vous passez dessus. Attention à bien trouver le bon timing ! Une fois dans les airs, utilisez les touches directionnelles ↑, ↓, ← et → pour vous tourner dans toutes les directions. Plus vous tentez des figures complexes, plus votre rang augmente, ce qui vous permet de récupérer davantage d'air. Quand les touches directionnelles sont au point mort, votre personnage se remet automatiquement droit et tourné vers l'avant, prêt à atterrir. Si vous ratez votre atterrissage, votre rang diminue et vous gagnez moins d'air. Il existe deux sortes de figures de base, que voici :



SAUT PÉRILLEUX ARRIÈRE

Maintenez la touche directionnelle ↓ en relâchant la touche [X]. Les sauts périlleux arrière vous propulsent haut dans les airs, ce qui permet d'atteindre les raccourcis situés très hauts.

SAUT PÉRILLEUX AVANT

Maintenez la touche directionnelle ↑ en relâchant la touche [X]. Les sauts périlleux avant vous envoient plus loin vers l'avant, ce qui permet d'atteindre les raccourcis situés loin devant.

GLISSER SUR UN RAIL



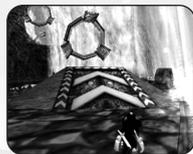
Glisser de la sorte vous permet d'aller plus vite que la vitesse normale. Approchez d'un tuyau ou d'un rail sur lequel il est possible de glisser (ils sont signalés par une lumière bleue) et appuyez sur la touche [X]. Vous devez approcher de cette surface par au-dessus, aussi est-il souvent nécessaire de commencer par sauter (touche [X])

ou de faire usage d'une rampe. Vous devrez donc sauter deux fois pour atterrir correctement sur un rail. Seuls les personnages de Type: Speed (page 19) peuvent glisser de la sorte.

COMMENT JOUER

ACCÉLÉRATEURS

Empruntez un accélérateur et vous serez propulsé vers l'avant à une vitesse supérieure à la normale, parfois dans le cadre d'un raccourci permettant de couper une partie du circuit. Utilisez les touches directionnelles pour essayer d'emprunter autant d'accélérateurs que possible afin de gagner de la vitesse et de l'air bonus. Seuls les personnages de Type: Flight (page 19) peuvent utiliser les accélérateurs. On appelle également ce mode de déplacement Air Ride.



EXCLUSION

Certains passages sont bloqués par des obstacles tels que des tonneaux ou des véhicules stationnaires, qu'il est nécessaire de détruire pour pouvoir passer. Essayez d'en détruire autant que possible à la suite pour recevoir le plus d'air en bonus. Seuls les personnages de Type: Power (page 19) peuvent accéder aux zones d'exclusion.

ZONES AUTOMATIQUES

Certaines portions des circuits sont contrôlées automatiquement, ce qui signifie que vous n'avez pas besoin d'utiliser votre manette lorsque vous y arrivez. Pourtant, dans certains cas, vous pouvez augmenter votre vitesse et votre air en appuyant sur les touches directionnelles ← et → aussi vite que possible dans ces portions.



RACCOURCIS

L'utilisation des figures et des techniques des personnages (voir page ci-contre), telles que les glissades sur rail, peuvent vous permettre d'atteindre des raccourcis cachés. Empruntez-les pour prendre la tête de la course.

COMMENT JOUER



TURBULENCE

À grande vitesse, il arrive que votre matériel laisse derrière vous des turbulences sur lesquelles les autres personnages peuvent surfer. Pour surfer sur les turbulences d'un rival, approchez-vous en par l'arrière ou par le côté, puis baissez-vous vers la gauche et la droite pour augmenter votre vitesse. Si vous arrivez à remonter les turbulences jusqu'à leur source, vous aurez la possibilité de dépasser le rival concerné. Selon les conditions, des zones

de figures peuvent apparaître au milieu des turbulences. Si votre positionnement est correct quand elles apparaissent, vous exécuterez automatiquement des figures augmentant votre vitesse et votre air.

DÉVELOPPER VOS DONS DE PILOTE

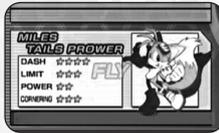
TYPES DE PERSONNAGE

Chaque personnage peut être d'un des types suivants : Speed, Power ou Flight. Selon le type de votre personnage, d'autres techniques deviennent disponibles, qui vous permettent de gagner de l'air bonus et de prendre l'avantage.



Type: Speed

Possibilité de glisser sur les tuyaux et les rails.



Type: Flight

Possibilité de décoller sur les rampes et d'utiliser les accélérateurs.



Type: Power

Possibilité de détruire les obstacles tels que les voitures et les tonneaux, ce qui permet parfois de trouver des raccourcis.

COMMENT JOUER

MATÉRIEL EXTRÊME

Un matériel extrême d'une grande variété vous est proposé. Chaque objet a ses propres caractéristiques en termes de vitesse, d'accélération, de rayon de braquage, de durabilité, etc. Chaque personnage et chaque combinaison de matériel a différentes forces et faiblesses qu'il vous faudra prendre en considération en définissant votre style de pilotage. Les caractéristiques des personnages et du matériel sont les suivantes :

| | |
|---------------------|--|
| Accélération | Vitesse d'accélération. |
| Limite | Vitesse maximale pouvant être atteinte. |
| Puissance | Tenue de la vitesse sur les terrains difficiles. |
| Virage | Capacité à prendre des virages serrés. |

Plus il y a d'étoiles, plus la caractéristique est élevée.

- En mode Course normale, il est possible que tout le matériel ne soit pas disponible pour certaines courses.

OBJETS BONUS

Il y a des boîtes à objets bonus sur chaque circuit. Il suffit de toucher une de ces boîtes pour gagner un objet. Les objets existants sont les suivants :



Rings

Vous donne des Rings, en quantité variable.



Vitesse + *

Accélération soudaine.



Air

Remplit votre Air Tank d'une quantité d'air variable.



Vitesse - *

Vous ralentit fortement.



Barrière magnétique*

Attire les Rings tel un aimant.



Explosion

Lance une bombe sur les joueurs situés devant vous, ce qui les déséquilibre.



Barrière d'invincibilité *

Protection contre toutes les attaques et tous les



Point d'interrogation

Contient un objet bonus mystère.

obstacles.

*Effets à durée limitée.

COMMENT JOUER

GAIN DE NIVEAU

Essayez de ramasser les Rings disposées autour du circuit. Quand votre total de Rings est suffisamment élevé, vous gagnez un niveau, ce qui augmente vos paramètres et vos capacités. Si vous êtes attaqué ou si vous tombez du parcours, votre nombre de Rings retombe à 0 et vous retombez au niveau 1.

Les Rings que vous détenez à la fin de chaque course sont automatiquement accumulées, et vous pouvez par la suite les échanger contre du matériel au magasin (voir ci-dessous).



MAGASIN

Utilisez les Rings que vous avez accumulés pour acheter du matériel extrême. Une fois entré dans le magasin, sélectionnez Échange et appuyez sur la touche [X]. Puis, utilisez les touches directionnelles

↑ et ↓ pour consulter le matériel. Les paramètres de chaque objet s'affichent sur le panneau de droite. Si vous trouvez un objet qui vous intéresse et que vous avez assez de Rings, appuyez sur la touche [X] pour procéder à l'échange. L'objet peut ensuite être sélectionné à partir de l'écran d'inscription et regardé dans la galerie du matériel extrême (page 8).



MENU DE PAUSE

Quel que soit le mode, appuyez sur la touche F en cours de partie pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu de pause. Les options suivantes vous y sont proposées :

- | | |
|--------------------|---|
| Réessayer : | Pour recommencer la partie depuis le début. |
| Quitter : | Pour terminer la partie en cours et revenir au menu de mode. |
| Annuler : | Pour quitter le menu de pause et reprendre la course. |

COMMENT JOUER

MODE RÈGLES SPÉCIALES

MODE PAR ÉQUIPE

Le mode Par équipe est sélectionné à partir du menu de sélection de mode (page 10). Le but du jeu est de faire équipe avec un autre joueur ou un personnage joué par l'IA et de faire la course contre une autre équipe en partageant un seul et unique Air Tank avec votre coéquipier. Les joueurs 1 et 2 constituent la première équipe, les personnages joués par l'IA, la seconde. Dès que l'un des quatre joueurs franchit la ligne d'arrivée, son équipe gagne. Les commandes sont les mêmes que dans les autres modes de jeu, mais les raccourcis et les techniques ne sont pas disponibles. Surveillez en permanence la progression de votre coéquipier, car si vous êtes trop en avance par rapport à lui, vous vous retrouverez immobilisé le temps qu'il vous rattrape. Si vous restez suffisamment proches l'un de l'autre, votre Air Tank commun se remplit peu à peu. La distance séparant les deux membres de l'équipe et leur position relative sont faciles à saisir en se référant aux informations qui s'affichent au centre de l'écran. Astuce : pourquoi ne pas utiliser mutuellement vos turbulences avec votre coéquipier pour prendre la tête ?

COURSE DE SURVIE

Le mode Course de survie est sélectionné à partir du menu de sélection de mode (page 10). Le but est de franchir un nombre défini de points de passage avant les autres joueurs en ayant en votre possession la seule et unique Chaos Emerald du jeu. Les commandes sont les mêmes que dans les autres modes de jeu, mais les raccourcis et les techniques ne sont pas disponibles. Consultez le plan des personnages pour voir où vous trouvez par rapport à la Chaos Emerald. Si la pierre précieuse est entre les mains d'un autre personnage, touchez-le pour la lui arracher. Mais dès que vous la récupérez, c'est vous qui avez de fortes chances de vous faire attaquer, alors, surveillez vos arrières !

- Le temps est limité lorsque l'Emerald est en votre possession

COMMENT JOUER

BATAILLE DE SURVIE

Le mode Bataille de survie est sélectionné à partir du menu de sélection de mode (page 10). Le but consiste à attaquer les autres personnages sur les parcours spéciaux, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Les commandes sont les mêmes que dans les autres modes de jeu. Chaque personnage débute la partie avec 3 vies et en perd chaque fois qu'il subit des dégâts. Un personnage n'ayant plus de vies se retrouve éliminé. Les objets bonus vous permettent de remplir votre Air Tank, d'augmenter votre vitesse au maximum, ou encore d'augmenter votre puissance d'attaque ou votre défense. Consultez le plan du parcours pour voir où se trouvent les objets et les autres personnages.

- Dans l'étape Space Theater, les adversaires ne peuvent être endommagés qu'en les envoyant sur les clôtures électrifiées ou en les faisant tomber de l'étape.

TERMINER LE JEU

A la fin d'une course, son résultat s'affiche. Les temps au tour sont indiqués, ainsi que le temps total de la course, puis le temps total et la position de chaque personnage. Selon le mode, le fait d'appuyer sur la touche [X] affiche le menu suivant :



- | | |
|-----------------------|---|
| Redémarrer | Lancer une nouvelle course avec les mêmes paramètres et conditions. |
| Replay | Voir une rediffusion d'une course terminée |
| Retour au menu | Quitter et retourner au menu |



CRÉDITS

Vous trouverez ci-dessous la liste du personnel responsable de la localisation, du marketing et de la production de Sonic Riders™. Vous pouvez consulter la liste complète du personnel de développement dans le jeu.

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 Peat

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

GARANTIE

GARANTIE : SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de 90 jours à compter de la date du premier achat. Si vous constatez au cours de cette période de 90 jours que le jeu présente un défaut couvert par la présente garantie, votre revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu sans frais, conformément au processus stipulé ci-dessous (interdictions strictes). Cette garantie limitée: (a) ne s'applique pas si le jeu est utilisé dans une entreprise ou à des fins commerciales; (b) est nulle si le jeu a été endommagé suite à un accident, un usage abusif, un virus ou une utilisation inappropriée. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

POUR BÉNÉFICIER DE LA GARANTIE : Les demandes de réparation sous garantie doivent être présentées au revendeur auquel vous avez acheté le jeu. Vous devez lui fournir le jeu accompagné d'un exemplaire du ticket d'achat d'origine et expliquer en quoi le jeu est défectueux. Le revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu. Tout jeu fourni en remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie d'origine ou pour une période de 90 jours à compter de sa réception, la période la plus longue s'appliquant. Si pour quelque raison que ce soit, le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à être remboursé des dommages directs (et uniquement directs) encourus en situation de confiance raisonnable, le montant total des dommages et intérêts étant limité au prix d'acquisition du jeu. Les mesures susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages et intérêts limités) constituent votre seul recours.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, SEGA EUROPE LIMITED, SES REVENDEURS ET SES FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCIDENTELS, PUNITIFS, INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS LIÉS À LA POSSESSION, À L'UTILISATION OU AU DYSFONCTIONNEMENT DE CE JEU.

Les prix peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Ce service peut être indisponible dans certaines zones. La longueur de l'appel est déterminée par l'utilisateur. Les messages peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références à des sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modification sans préavis. Sauf mention contraire, les exemples de sociétés, d'organisations, de produits, de personnes et d'événements décrits dans le jeu sont fictifs et toute ressemblance avec des sociétés, des organisations, des produits, des personnes ou des événements réels serait tout à fait fortuite. L'utilisateur est tenu d'observer la réglementation relative aux droits d'auteur applicable dans son pays. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou introduite dans un système de restitution, ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans la permission expresse et écrite de SEGA Europe Limited.

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support produit disponible dans votre région, visitez www.sega-europe.com/support

Inscrivez-vous en ligne sur www.segafrance.fr pour lire les news en exclusivité, participez aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

Visitez la SEGA CITY dès aujourd'hui !

MAN-5051-FR

SONIC THE HEDGEHOG™



www.segafrance.fr

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.