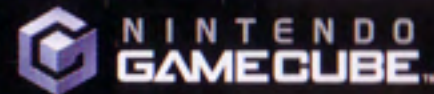


SEGA

# SONIC RIDERS™



DISPONÍVEL NA  
PRIMAVERA DE 2006



IMPRIME EN UE

MAN-NTR-ASCP-FRA

SEGA, the SEGA logo, Sonic Riders and Sonic Rush are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA Corporation, 2005. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SEGA EUROPE, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex TW8 9BW, United Kingdom.

NASCPFRA1M



NTR-ASCP-FRA

# SONIC RUSH™

NINTENDO DS™



SEGA

MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.



**JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS**  
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.



**JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS**  
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.

**IMPORTANT :** Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS™, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

LICENSED BY

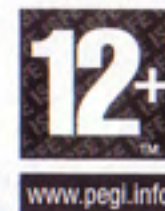
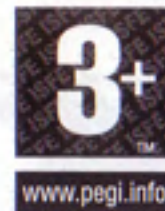


© 2005 NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



**BAD LANGUAGE**  
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE



**DISCRIMINATION**  
LA DISCRIMINATION



**DRUGS**  
LES DROGUES



**FEAR**  
LA PEUR



**SEXUAL CONTENT**  
LE CONTENU SEXUEL



**VIOLENCE**  
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

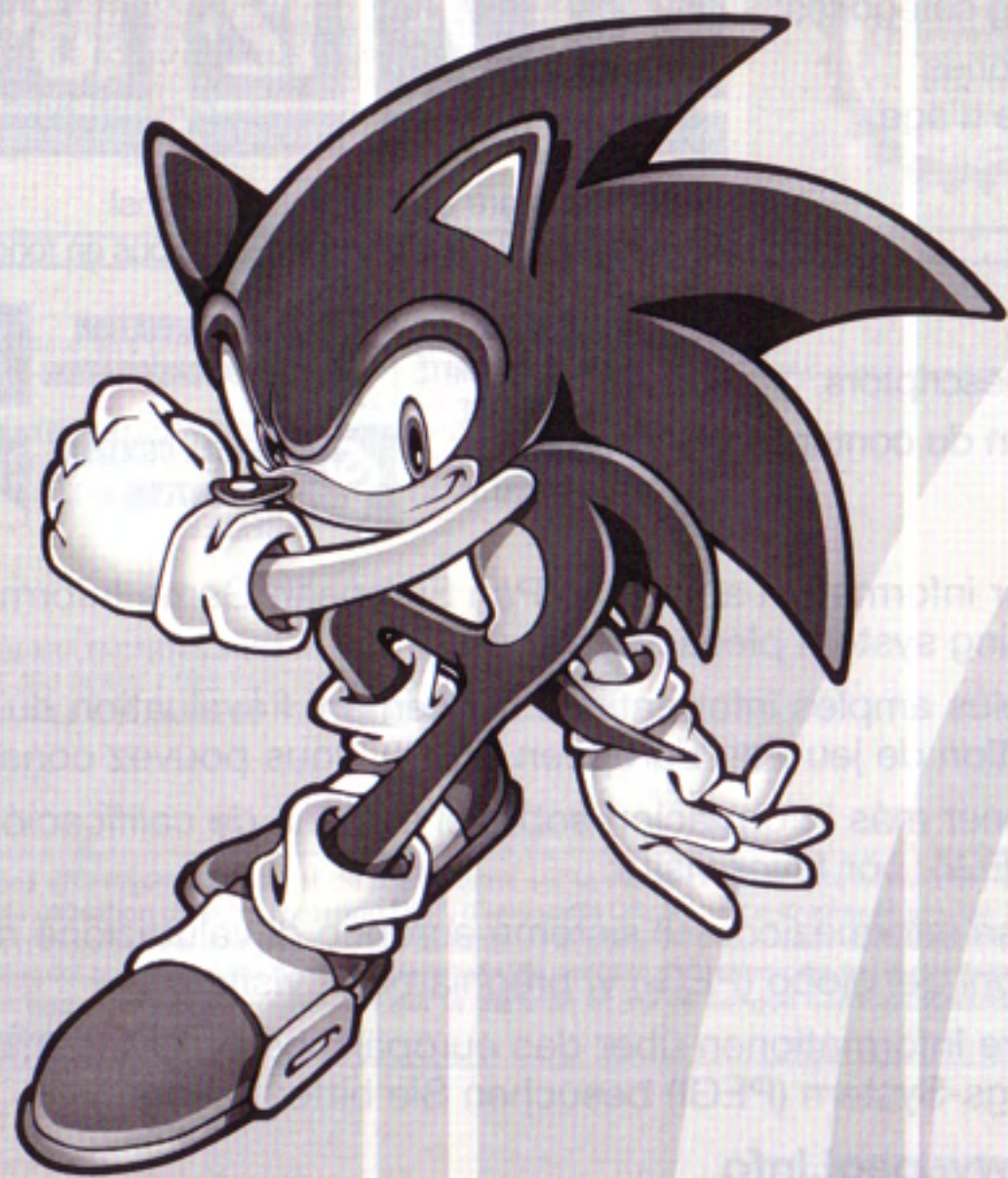
Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>



Merci d'avoir acheté Sonic Rush™. Ce logiciel a été conçu pour être utilisé avec la console Nintendo DS™. Il est recommandé de bien lire ce manuel avant de commencer à jouer.



## TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE ET LES PERSONNAGES .....	4
COMMANDES .....	8
LANCER LE JEU .....	14
OPTIONS .....	15
JEU .....	16
COMBAT .....	27
CONTRE-LA-MONTRE .....	36
CRÉDITS .....	37
GARANTIE / SUPPORT PRODUIT.....	39

### ⚠ ATTENTION – l'utilisation du stylet

Afin d'éviter toute gêne et toute fatigue quand tu utilises le stylet, ne le serre pas trop fort et ne le presse pas trop contre l'écran. Garde ta main, tes doigts et ton poignet relâchés. Utilise le stylet de manière calme et précise ; cela marche mieux que les petits coups rapides.

Le Dr. Eggman recommence ses tours pendables.

Heureusement, Sonic est là pour l'arrêter !

*Hé, Eggman ! Qu'est-ce que tu mijotes encore, cette fois-ci ?*

*Ha ! Parce que tu crois que je vais te le dire ?*

Après un rapide échange de coups, Eggman s'enfuit, laissant derrière lui une étrange Emerald qui ne ressemble pas du tout aux Chaos Emeralds.

Mais alors que Sonic s'apprête à la ramasser, on la lui subtilise sous le nez.

*Et voilà, ça m'en fait deux... »*

Dit une silhouette féminine inconnue de notre héros, avant de disparaître à son tour.

*Hein ? Mais qu'est-ce que c'est que ça ? »*

Se demande Sonic alors que commence une nouvelle aventure passionnante...

### **Sonic the Hedgehog**

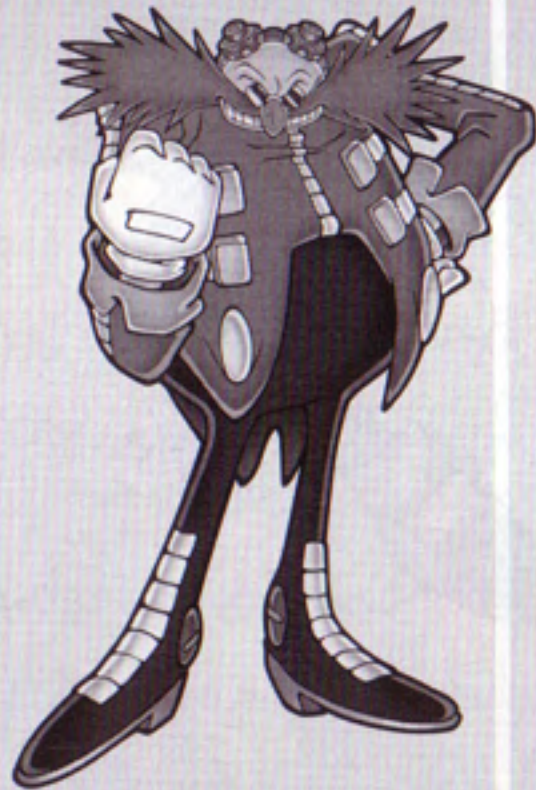
Rapide et toujours joyeux, Sonic n'en veut qu'aux méchants. Il s'énerve parfois un peu vite, mais il accepte toujours d'aider les gens qui ont des ennuis. Et personne ne peut arrêter le hérisson le plus rapide du monde !



### **Blaze the Cat**

Blaze est la gardienne des Sol Emeralds. Elle traque actuellement le Dr. Eggman, qui s'en est emparé. Le plus souvent calme et posée, elle cache parfois ses sentiments.

Entièrement vouée à son rôle, il lui arrive de s'enliser dans les règles qu'elle s'est elle-même fixées, ce qui peut expliquer pourquoi elle paraît un peu renfermée.



### **Dr. Eggman**

Un génie arrogant, prétentieux et malfaisant, passionné de robotique et qui rêve de devenir le maître du monde en le transformant selon ses désirs. Sonic arrive toujours à déjouer ses plans diaboliques, mais cela ne l'empêche pas de réessayer à chaque fois.



### **Eggman-Nega**

Cet individu froid et calculateur a un langage et des manières étonnamment polis. De prime abord, il ressemble à Eggman... mais à l'intérieur ?



### **Miles « Tails » Prower**

Ce gentil renard à deux queues adore Sonic et le suit partout, comme si c'était son grand frère. Dans ce jeu, Tails aide Sonic.



### **Cream the Rabbit**

Cream est une lapine qui emmène son ami Cheese avec elle partout où elle va. Elle est très polie et travaille dur. Elle peut voler en battant des oreilles. Elle est devenue l'amie de Blaze, qu'elle aide dans ce jeu.

### **Amy Rose**

Amy Rose répète à qui veut l'entendre qu'elle est la petite amie de Sonic, et elle le poursuit partout où il va. Joyeuse et énergique, c'est une hyperactive à la volonté de fer.

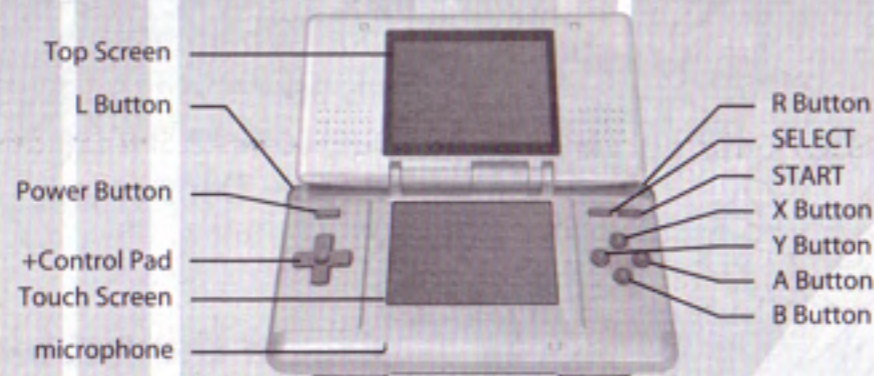


### **Knuckles the Echidna**

Ce puissant échidné se bat toujours avec Sonic, son grand rival. Il est tellement sérieux et direct qu'il est facile de le mener en bateau.

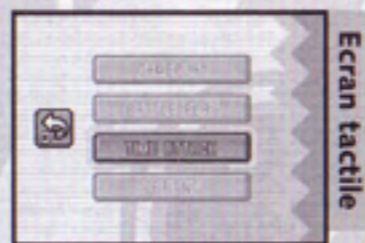


Ce jeu utilise principalement la manette + et les boutons. Tu n'auras presque pas besoin de te servir de ton stylet.



## Commandes des menus

Tous les éléments sélectionnables (menus, sélection de personnage, etc.) s'affichent sur l'écran tactile. Utilise la manette + pour sélectionner l'élément souhaité et appuie sur le bouton A ou touche l'élément de menu sur l'écran tactile à l'aide du stylet pour confirmer ton choix.



Certains menus contiennent des flèches affichées à côté de certains éléments. Si tu utilises le stylet, touche une des flèches pour changer d'élément et touche l'élément de menu pour valider.



Pour annuler ou revenir en arrière, appuie sur le bouton B ou touche l'icône de retour de l'écran tactile (voir à droite).



## Actions normales

### Marcher/courir et freiner

Manette + ← / →

Appuie sur la manette + ← / → pour marcher, et maintiens-la enfoncée dans la direction où tu veux aller pour accélérer. Appuie rapidement dans la direction opposée pour freiner.



### Faire défiler l'écran

Manette + ↑ / ↓

Pendant que tu es immobile, garde la manette + ↑ / ↓ enfoncée pour faire défiler l'écran et voir ce qu'il y a juste au-dessus ou en dessous de toi, en fonction de l'écran sur lequel tu te trouves. Si ton personnage se trouve sur l'écran supérieur, tu ne peux faire défiler que vers le haut, et inversement.



### Pause

START

Appuie sur START pour mettre le jeu sur pause. Selon le mode de jeu et la situation, un menu de pause s'affiche parfois. Cela te sera expliqué plus loin. Note qu'il n'est pas possible de mettre le jeu sur pause en mode Combat (voir page 27).

## Actions de Sonic

### Spin Jump Bouton A/B

Utilise le bouton A/B pour sauter et/ou pour attaquer tes ennemis.



### Jump Dash

Spin Jump, bouton R

Saute et appuie sur le bouton R dans les airs pour foncer au-dessus du sol ou charger un ennemi.



### Spin Dash

↓ + bouton A/B, relâcher ↓

Pendant que tu es immobile, garde la manette + ↓ enfoncée, puis appuie sur le bouton A/B pour te mettre à tourbillonner, et relâche la manette +. Sonic fonce en tournant sur lui-même et repousse tous les ennemis qu'il croise sur son passage.



### Super Boost

Bouton X/Y

Appuie sur le bouton X/Y pendant que Sonic se trouve au sol. Cette action est disponible tant que ta jauge de tension (page 12) est chargée.



## Actions de Blaze

### Axel Jump Bouton A/B

Utilise le bouton A/B pour sauter et/ou pour attaquer tes ennemis.



### Burst Hover

Axel Jump, bouton R

Saute et appuie sur le bouton R dans les airs pour foncer au-dessus du sol.



### Burst Dash

↓ + bouton A/B, relâcher ↓

Pendant que tu es immobile, garde la manette + ↓ enfoncée, puis appuie sur le bouton A/B pour te mettre à tourbillonner, et relâche la manette +. Blaze fonce en tournant sur elle-même et repousse tous les ennemis qu'elle croise sur son passage.



### Fire Boost

Bouton X/Y

Appuie sur le bouton X/Y pendant que Blaze se trouve au sol. Cette action est disponible tant que ta jauge de tension (page 12) est chargée.



## Actions de type trick

### Trick de base/trick complexe

#### Bouton B-B-B/A

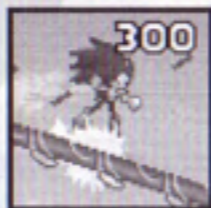
Appuie rapidement sur le bouton B pendant que tu es dans les airs. Tu peux aussi appuyer sur le bouton A pour ta troisième action. Dans ce cas, attends-toi à réussir un final incroyable !



### Trick de type grind

#### Bouton R-R-R

Appuie rapidement sur le bouton R pendant que tu effectues un grind sur un rail pour exécuter ce trick.



### Trick de type just

#### Bouton A

Appuie sur le bouton A juste avant de décoller d'un tremplin ou d'un rail. Ce trick est le plus efficace de tous pour recharger ta jauge de tension.



### Tricks et jauge de tension

Chaque fois que tu exécutes un trick ou que tu bats un ennemi, ta jauge de tension (visible à gauche de l'écran) se recharge (jusqu'à un maximum de 300%). Cela te permet de tenter un Super Boost. La jauge de tension se vide au fil des minutes, ou quand tu subis des dégâts. Note que les points de tricks que tu marques en exécutant un gimmick donné (page 17) diminuent à chaque fois que tu réutilises le même. Si tu t'en sers trop, il ne te rapportera plus rien.



### Saut vertical (Sonic)

#### ↑ + bouton R

Utilise les tremplins ou les rampes pour sauter dans les airs et appuie en même temps sur la manette + ↑ et le bouton R pour effectuer un saut vertical.



### Saut vrombissant (Sonic)

#### ←/→ + bouton R

Utilise les tremplins ou les rampes pour sauter dans les airs et appuie en même temps sur la manette + ←/→ et le bouton R pour effectuer un saut horizontal, en attaquant les ennemis qui se trouvent sur ton chemin.



### Tornade d'Axel (Blaze)

#### ↑ + bouton R

Utilise les tremplins ou les rampes pour sauter dans les airs et appuie en même temps sur la manette + ↑ et le bouton R pour effectuer un saut vertical, en attaquant les ennemis qui se trouvent sur ton chemin.



### Saut horizontal (Blaze)

#### ←/→ + bouton R

Utilise les tremplins ou les rampes pour sauter dans les airs et appuie en même temps sur la manette + ←/→ et le bouton R pour effectuer un saut horizontal.





## LANCER LE JEU

Insère la carte DS « Sonic Rush » dans ta console Nintendo DS™ et appuie sur le bouton POWER pour allumer la console. Quand l'écran titre s'affiche, appuie sur START pour accéder à l'écran du menu principal.

### JEU (PAGE 16)

Joue au jeu en suivant l'histoire.

### COMBAT (PAGE 27)

Une partie à deux dans laquelle le vainqueur est le premier à finir l'acte sélectionné.

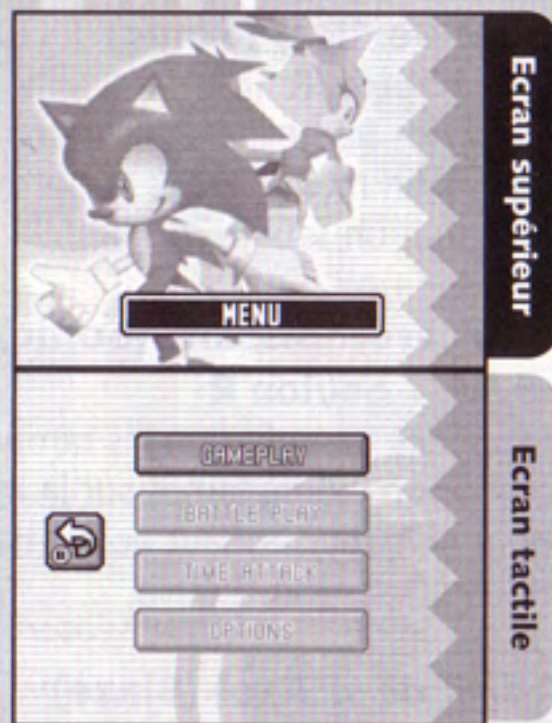
### CONTRE-LA-MONTRE (PAGE 36)

File comme le vent pour finir l'acte sélectionné dans le temps imparti.

Ce mode devient disponible dès que tu atteins la fin de l'histoire avec l'un des personnages.

### OPTIONS (PAGE 15)

Cet écran te permet de modifier certains paramètres du jeu.



## OPTIONS

Cet écran te permet de consulter les records et de changer certains paramètres du jeu.

### DONNÉES JOUEUR

Pour voir tes records en mode Combat ou Contre-la-montre.

### DIFFICULTÉ

Pour déterminer la difficulté de la partie.

### LIMITE DE TEMPS

Pour choisir si tu perds une vie ou non à la fin du temps imparti.

### TEST AUDIO

Pour écouter la musique et les bruitages du jeu. Cette option devient disponible dès que tu termines le jeu avec un des deux personnages en mode Jeu.

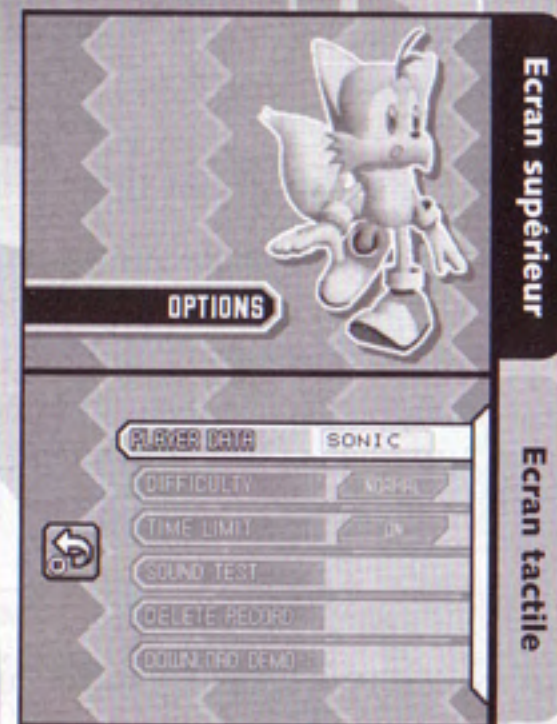
### EFFACER RECORD

Pour effacer toutes les données enregistrées sur ta carte DS.

### TÉLÉCHARGER DÉMO

Pour permettre à tes amis de télécharger la démo du jeu. Lis les instructions en rapport avec le jeu une carte (page 34) pour voir comment faire.

**Note :** la langue de jeu ne peut être modifiée qu'à partir de l'écran de menu de la console DS.



Joue au jeu en suivant l'histoire. Tu peux pour cela incarner deux personnages différents : Sonic ou Blaze.

## Lancer la partie

Si tu joues pour la première fois, la partie démarre automatiquement à l'acte 1 de la zone 1, en te faisant jouer Sonic. Tu pourras jouer Blaze dès que tu auras terminé la zone 1 en battant le boss de fin de zone.

Par la suite, quand tu sélectionnes ce mode, tu choisis le personnage que tu veux jouer. La partie reprend à partir de l'écran de la carte des zones (page 22).



## Ecran de l'acte

- ① Nombre de Rings ramassés
- ② Compteur de temps  
Le temps qui s'est écoulé depuis le début de l'acte.
- ③ Jauge de tension  
(Ne s'affiche pas pendant les actes de boss.)
- ④ Nombre de vies restantes



## Comment jouer

### ● Gimmicks

Les gimmicks sont là pour t'aider à progresser dans l'acte en cours. Certains te permettent de sauter et d'effectuer des tricks aériens (page 12). Quelques-uns sont très faciles à repérer. Voici ceux que tu trouveras en début de partie.

#### Elastique

Quand tu essaies de descendre, il se noue à ta jambe et te renvoie violemment dans les airs.

#### Corde à ressort

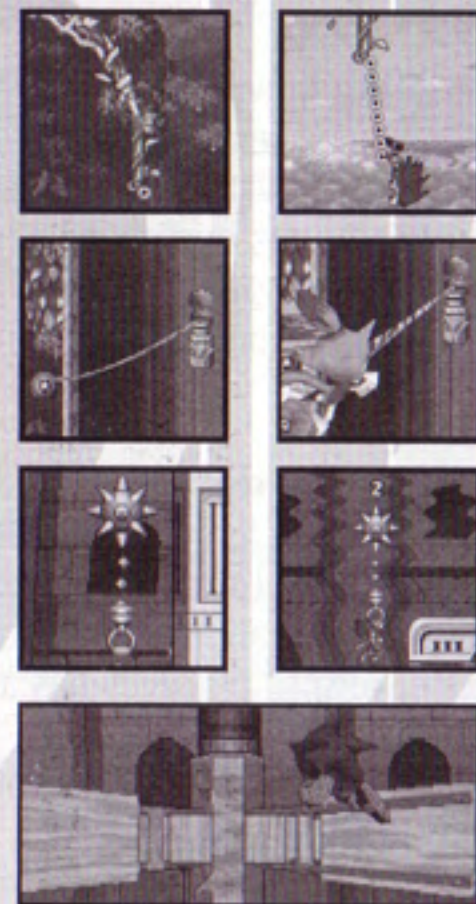
Si tu l'attrapes, elle te fera tourner sur toi-même et te projettera vers le haut.

#### Mine sous-marine

Attrape sa poignée et elle te fera remonter. Mais attention, parce qu'elle finit par exploser toute seule, alors, pense bien à la lâcher avant !

#### Roue à aubes géante

Approche de cette roue à aubes sous-marine et elle te fera tourner en te faisant monter ou descendre, selon l'endroit où tu te trouves. Elle te permet de sortir plus vite.



### ● Point de contrôle

Si jamais tu vois un point de contrôle, touche-le, surtout ! Cela te permettra de reprendre la partie à cet endroit si tu venais à perdre une vie.



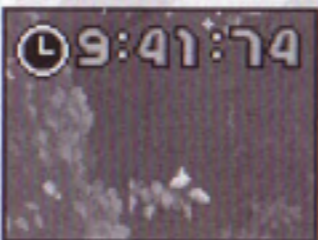
### ● Rings

Si tu as ne serait-ce qu'un seul Ring, il t'empêchera de perdre une vie si tu subis des dégâts. Chaque fois que tu encaisses des dégâts, tu perds tous les Rings que tu avais en ta possession, ce qui te rend vulnérable. Tu gagnes une vie supplémentaire si tu arrives à ramasser 100 Rings.



### ● Limite de temps

Si tu actives le paramètre Temps écoulé à partir du menu des options (page 15), le compteur de temps se met à clignoter quand le temps imparti touche à sa fin. Tu perds une vie si tu n'arrives pas à terminer l'acte avant la fin de la limite de temps.



### ● Respirer sous l'eau

Certains actes contiennent des passages sous-marins. Tu ne peux pas rester longtemps sous l'eau, ce qui signifie qu'il faut que tu remontes à la surface de temps en temps, ou encore que tu trouves une bulle d'air qui te permettra de respirer. Un compte à rebours commence si tu retiens trop longtemps ton souffle. Tu perds une vie dès qu'il s'achève.



### ● Acte terminé

Atteins l'objectif avant la fin du temps imparti pour terminer l'acte. Ta performance sera alors évaluée et s'affichera sur l'écran des résultats.



### Pause

En cours de partie, appuie sur START pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu de pause. Sélectionne **CONTINUER** ou appuie une nouvelle fois sur START pour continuer l'acte en cours. Sélectionne **RETOUR** pour le quitter et revenir à l'écran de la carte des zones.



**NOTE** : le menu de pause ne s'ouvre pas dans les actes qui n'ont pas été activés à partir de l'écran de sélection des actes (page 23). Dans ce cas, tu ne peux que mettre le jeu sur pause et reprendre la partie.

## Power-ups

Tu trouveras de nombreux power-ups, ou objets bonus, au fil du jeu. Ils sont cachés dans des boîtes. Touche-les pour recevoir les objets qu'elles contiennent.



### Bonus de 5 Rings

Augmente ton nombre de Rings de 5.



### Invincible

Te rend invincible pendant quelques instants.



### Bonus de Rings aléatoire

Augmente ton nombre de Rings de 1, 5, 10, 30 ou 50.



### Bonus de tension

Augmente ta jauge de tension d'une barre.



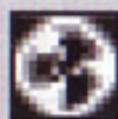
### Barrière

Te protège contre les attaques ennemies (une fois seulement).



### Bonus de tension max

Amène ta jauge de tension au maximum.



### Barrière magnétique

Barrière qui attire également les Rings proches.



### 1 UP

Te donne une vie supplémentaire.



### Boîte d'objet flottante

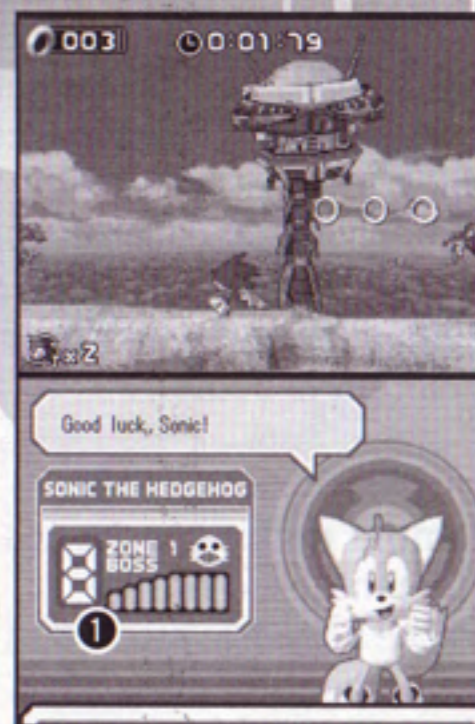
Touche-la pour recevoir un power-up mystère.

## Actes de boss

Les actes de boss ne s'affichent que sur l'écran supérieur. L'affichage est le même que pour les actes normaux, si ce n'est qu'il n'y a pas de jauge de tension (autrement dit, tu ne peux pas utiliser tes tricks, ni ton Super Boost).

Pour vaincre un boss, il faut le toucher à plusieurs reprises. Le nombre de coups nécessaires s'affiche sur l'écran tactile (1).

La zone est terminée dès que tu arrives à battre le boss. A ce moment, ta partie est automatiquement sauvegardée.



Ecran supérieur

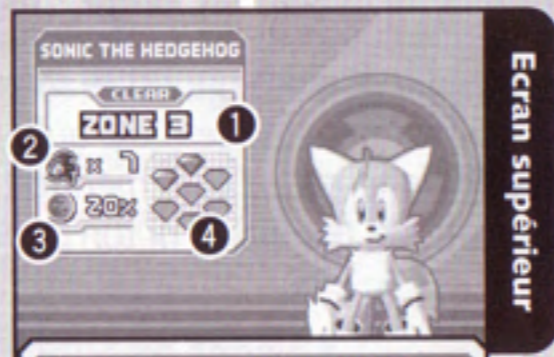
Ecran tactile

## Carte des zones

La carte des zones te montre où tu peux aller. Chaque fois que tu termines une zone, une autre devient disponible. Tu pourras rencontrer d'autres personnages en cours de partie. Pour choisir où aller, touche la destination souhaitée à l'aide du stylet. Tu peux également utiliser la manette + pour déplacer ton personnage et confirmer en appuyant sur le bouton A.

- ❶ Partie du jeu terminée
- ❷ Nombre de vies restantes
- ❸ Pourcentage d'entrée  
Indique en quelle proportion le monde de Blaze est entré dans celui de Sonic.
- ❹ Chaos Emeralds ramassées

Tu peux voir le reste de la carte du monde en Touchant ❺ ou en appuyant sur le bouton X, puis en touchant l'une des quatre flèches (ou en utilisant la manette +).



Écran supérieur



Écran tactile



Écran tactile

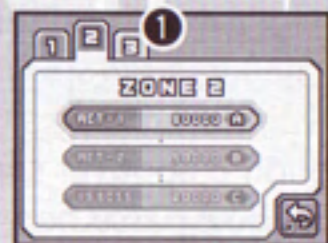
Pour jouer dans une nouvelle zone, tu dois y amener ton personnage et sélectionner la zone. Le jeu te demandera alors de confirmer ton choix. Sélectionne **OUI** si tu es sûr de toi, ou **NON** pour annuler.

Une fois que tu as vaincu le boss de zone, tu peux rejouer l'acte en le sélectionnant à partir de l'écran de sélection des actes. Tu peux aussi toucher les onglets (❶) pour changer de zone.

Appuie sur START pour afficher le menu de pause. Sélectionne **RETOUR À L'ÉCRAN DE TITRE** pour quitter la partie.



Écran tactile



Écran tactile



Écran tactile

## Générateurs spéciaux

Les générateurs spéciaux sont des gimmicks particuliers. Il y en a un par zone et, si tu le trouves, il t'enverra à un tableau spécial (voir page suivante). Note que seul Sonic peut accéder à ces tableaux spéciaux.

### ● Comment utiliser les générateurs spéciaux

Les générateurs spéciaux se trouvent dans les airs. Quand tu en vois un, attrape sa poignée. A ce moment, tu as encore l'option d'appuyer sur le bouton A si tu veux le lâcher sans qu'il ne se passe rien.

Maintiens le bouton X/Y enfoncé pour faire appel à ton Super Boost et te mettre à tourner à toute vitesse. Au bout de quelques instants, une distorsion dimensionnelle se crée. Continue d'appuyer sur le bouton et tu seras automatiquement envoyé au tableau spécial.

Si tu lâches le générateur spécial (en appuyant sur le bouton A) ou si la jauge de tension se vide complètement avant que tu ne sois téléporté, tu n'arrives pas à accéder au tableau spécial et le générateur disparaît.



## Tableaux spéciaux (special stages)

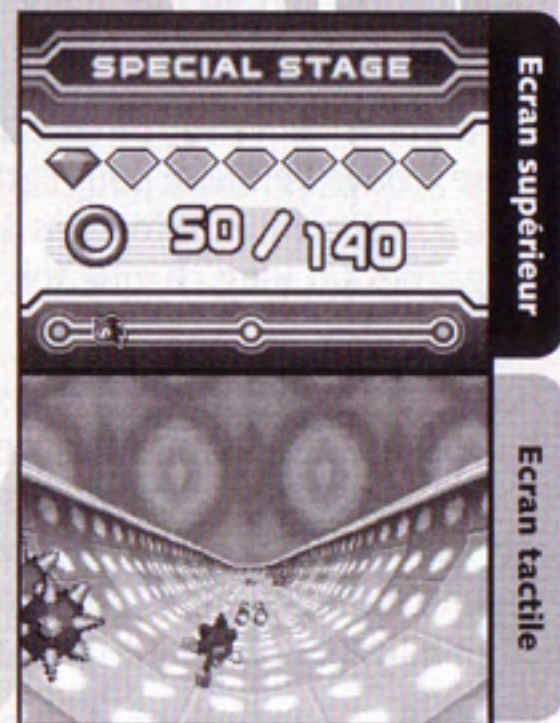
C'est dans les tableaux spéciaux que tu gagnes des Chaos Emeralds. Guide Sonic jusqu'au bout de ce tableau en forme de half-pipe pour avoir droit à une Chaos Emerald.

Il y a un total de 7 Chaos Emeralds dans le jeu. Si tu les obtiens toutes, tu auras droit à un cadeau surprise. Note que seul Sonic peut jouer les tableaux spéciaux.

### ● Ecran de tableau spécial

- ① Chaos Emeralds gagnées
- ② Rings ramassés/requis
- ③ Ta position sur le parcours

De gauche à droite : point de départ, point de contrôle et objectif. L'icône de personnage indique où tu te trouves.



Ecran supérieur

Ecran tactile

● **Comment jouer les tableaux spéciaux**

Les tableaux spéciaux se jouent sur l'écran tactile. Utilise le stylet pour guider Sonic de gauche à droite.

Ramasse les Rings tout en évitant les obstacles. Chaque fois que tu heurtes un obstacle, tu perds des Rings.

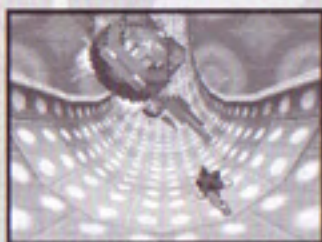
Il y a des ennemis sur certains parcours. Touche l'endroit où se trouve l'ennemi pour l'attaquer. Attention, certains ennemis doivent être touchés à plusieurs reprises. Tu gagnes un Ring chaque fois que tu bats un ennemi.

Passe sur le tremplin et tu seras projeté dans les airs. Quand tu es en l'air, des chiffres et une jauge s'affichent. Touche les chiffres à l'aide du stylet, dans l'ordre, et fais-le vite, avant que la jauge ne se vide. Ton habileté sera ensuite évaluée et te vaudra un certain nombre de Rings, en fonction de la qualité de ta performance.

Si tu n'as pas le nombre de Rings requis quand tu arrives au point de contrôle, le tableau spécial s'arrête. Si tu arrives à aller jusqu'au bout, en ayant le nombre de Rings requis, tu recevras une Chaos Emerald.



Écran tactile



Écran tactile



Écran tactile

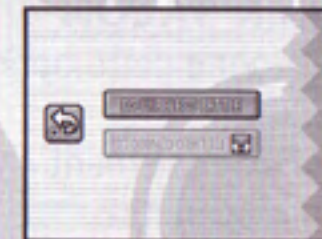


Écran tactile

Un mode de jeu à deux, dans lequel le vainqueur est celui qui termine l'acte le premier.

**Sélection du mode**

Le mode Combat peut être sélectionné en jeu une carte ou multi-cartes. Il n'y a aucune différence entre les deux, si ce n'est que le fait de jouer en jeu multi-cartes permet de gagner du temps en configurant la partie.



Écran tactile

**COMBAT SANS FIL DS (PAGE 28)**

Pour jouer en jeu multi-cartes. Voir la page 33 pour ce qui est des préparatifs à ce mode.

**COMBAT TÉLÉCHARGÉ (PAGE 29)**

Pour jouer en jeu une carte. Voir la page 34 pour ce qui est des préparatifs à ce mode.

### Combat sans fil DS

Il est nécessaire de créer un « salon » pour pouvoir jouer en mode Combat. Le joueur qui crée le salon devient le Joueur 1, celui qui le rejoint, le Joueur 2.

#### CRÉER SALON

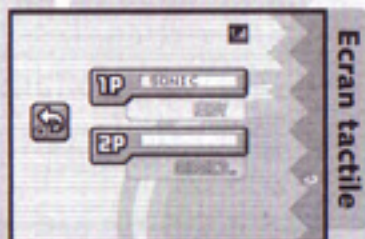
Sélectionne cette option pour créer un salon.

Tu peux également choisir d'annuler ton salon, auquel cas il disparaîtra.

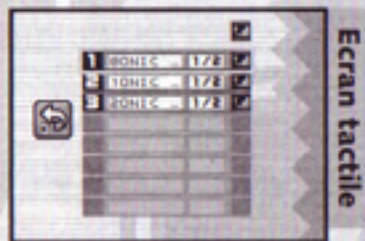
#### PARTICIPER

La liste des salons disponibles s'affiche lorsque tu sélectionnes cette option. Choisis le salon que tu souhaites rejoindre. Tu as également la possibilité de ressortir.

Quand les deux joueurs sont prêts, le Joueur 1 doit appuyer sur START le premier, puis le Joueur 2 doit faire de même pour passer à l'étape suivante.



Ecran tactile



Ecran tactile

Que tu crées un salon ou que tu le rejoignes, le message « Communications sans fil DS ? » s'affiche. Sélectionne **OUI** pour continuer, ou **NON** pour annuler et revenir à l'écran de sélection de mode du mode Combat.

### Combat téléchargé

Si tu sélectionnes Combat téléchargé, le jeu crée automatiquement un salon et attend un participant. Dès qu'un participant possible arrive, le jeu te demande s'il faut ou non transférer le jeu.

Tu peux également annuler le salon.

Le participant doit télécharger le jeu s'il veut jouer. Voir page 34 pour de plus amples précisions.

Une fois le téléchargement terminé, le jeu passe à l'étape suivante.



Ecran tactile



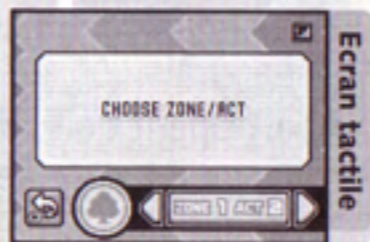
Ecran tactile



### Sélection de personnage

Les deux joueurs choisissent ensuite leurs personnages. Note qu'un même personnage ne peut pas être utilisé par les deux joueurs.

Ensuite, le Joueur 1 sélectionne la zone/l'acte à jouer. Note qu'il n'est possible de sélectionner que les zones/actes terminés en mode Jeu par l'un des deux joueurs.



### Règles

Les deux joueurs s'affrontent dans l'acte sélectionné. Chacun a la possibilité d'obstruer directement l'adversaire ou d'utiliser un objet. Le vainqueur est le premier à finir l'acte. La partie se solde par un match nul si aucun des deux joueurs ne parvient à terminer dans le temps imparti.

#### ● Obstruction volontaire

Il est possible d'attaquer ton adversaire et de le faire tomber. Dans ce cas, le joueur attaqué ne perd pas ses Rings.

#### ● Recommencer

Le nombre de vies n'est pas limité dans ce mode de jeu. Tu recommences automatiquement au début (ou à partir du dernier point de contrôle) chaque fois que tu te retrouves dans une situation où tu perdrais une vie en mode Jeu.

### Ecran de jeu du mode Combat

Ecran de jeu du mode Combat  
Contrairement au mode Jeu, chaque joueur n'utilise qu'un seul écran en mode Combat, l'autre étant utilisé par l'adversaire (les personnages s'affichent sous forme d'icônes). Appuie sur SELECT pour changer d'affichage (par défaut, ton personnage évolue sur l'écran supérieur).

- ❶ Nombre de Rings ramassés
- ❷ Compteur de temps  
Le temps qui s'est écoulé depuis le début de la partie.
- ❸ Jauge de tension
- ❹ Ta position sur le parcours



## Objets du mode Combat

A l'exception du Bonus de Rings aléatoires, les objets de ce mode sont différents de ceux du mode Jeu. Utilise-les pour gêner ton adversaire !

**Bonus de Rings aléatoire**

Augmente ton nombre de Rings de 1, 5, 10, 30 ou 50.

**Confusion**

Ton adversaire ne peut plus contrôler son personnage pendant quelque temps.

**Lenteur**

Ralentit ton adversaire pendant quelque temps.

**Attraction**

Attire ton adversaire à l'endroit où tu te trouves.

**Bonus de tension max**

Amène ta jauge de tension au maximum, tout en vidant celle de l'adversaire.

## Communications sans fil DS (jeu multi-cartes)

Voici comment jouer en jeu multi-cartes.

**Ce dont ton ami et toi avez besoin :**

- Console Nintendo DS™ .....Une par joueur
- Carte DS « Sonic Rush » .....Une par joueur

**Procédure de connexion**

1. Vérifie que les deux consoles Nintendo DS sont bien éteintes et insère une carte DS Sonic Rush dans chaque console.
2. Allume les consoles. Si l'écran de démarrage est en MODE MANUEL, l'écran de menu de la Nintendo DS s'affiche. S'il est en MODE AUTO, passe l'étape suivante et va directement à l'étape 4.
3. Touche le panneau NINTENDO 'SONIC RUSH'.
4. Il ne reste plus ensuite qu'à suivre les instructions des pages 14 et 28.

## Communications sans fil DS (jeu une carte)

Voici comment jouer en jeu une carte.

### Ce dont ton ami et toi avez besoin :

- Console Nintendo DS™ ..... Une par joueur
- Carte DS « Sonic Rush » ..... Une seule


### Procédure de connexion Hôte :

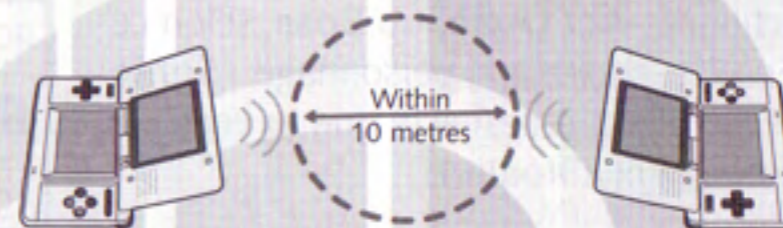
1. Vérifie que les deux consoles Nintendo DS sont bien éteintes. Insère la carte DS Sonic Rush dans ta console.
2. Allume ta console. Si le mode de démarrage est en MODE MANUEL, l'écran de menu de la Nintendo DS™ s'affiche. S'il est en MODE AUTO, passe l'étape suivante et va directement à l'étape 4.
3. Touche le panneau NINTENDO « SONIC RUSH ».
4. Il ne reste plus ensuite qu'à suivre les instructions des pages 14 et 29.


### Client :

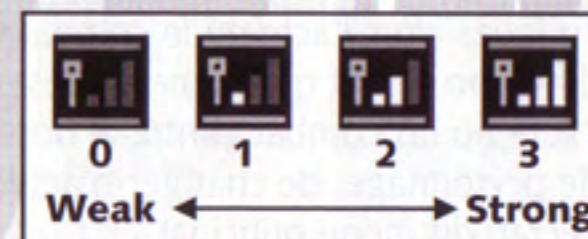
1. Allume ta console. L'écran de menu Nintendo DS™ s'affiche. **NOTE :** vérifie que le mode de démarrage de ta console est bien en MODE MANUEL. Regarde la notice d'instructions de ta Nintendo DS™ pour voir comment configurer le mode de démarrage.
2. Touche le panneau TÉLÉCHARGEMENT DS. L'écran de liste des parties s'affiche alors.
3. Touche le panneau NINTENDO « SONIC RUSH ».
4. Le jeu te demandera ensuite de confirmer ton choix. Touche OUI pour télécharger les informations de jeu à partir de la console de l'hôte.
5. Il ne reste plus ensuite qu'à suivre les instructions des pages 14 et 29.

## Conseil d'utilisation de la communication sans fil

Tu dois bien avoir conscience des points suivants en cas de jeu par communication. L'icône  qui s'affiche sur l'écran du menu Nintendo DS™ et sur les menus de jeu est l'icône de communication sans fil DS (icône sans fil DS). Sélectionne un menu affichant cette icône pour activer la fonction de communication sans fil. Ne sélectionne jamais cette option dans les endroits où les communications sans fil sont interdites, comme par exemple dans les avions, les hôpitaux, les trains et les cars.



L'icône  de puissance de réception t'indique la force du signal. Plus ce dernier est puissant, plus la qualité de jeu sera bonne. La communication sans fil DS s'active quand la diode de puissance clignote de manière irrégulière.



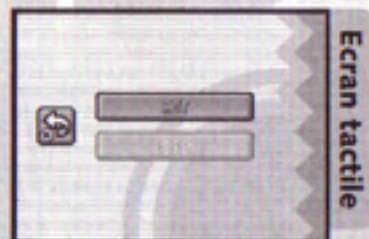
Suivez ces quelques conseils pour obtenir les meilleurs résultats possibles :

- Les joueurs doivent être à moins de 10 mètres les uns des autres, ou l'icône de puissance de réception doit au moins montrer deux antennes.
- N'éloignez jamais les deux consoles de plus de 20 mètres.
- Tournez autant que possible les deux consoles l'une vers l'autre.
- Evitez les obstacles entre les deux consoles Nintendo DS™.
- Certains appareils (réseaux locaux sans fil, micro-ondes, téléphones sans fil, etc.) peuvent causer des interférences en cas de jeu sans fil. Si cela se produit, déplacez-vous ou éteignez l'appareil qui cause la perturbation.

Termine l'acte ou le boss choisi le plus rapidement possible. Les 5 meilleurs scores pour chaque acte ou chaque boss sont gardés en mémoire. Ce mode devient disponible dès que tu atteins la fin du mode Jeu avec l'un ou l'autre des personnages.

## Déroulement de ce mode de jeu

Commence par sélectionner **Act (Acte)** ou **Boss**, selon ce que tu veux jouer. Ensuite, choisis ton personnage : **Sonic** ou **Blaze**. Enfin, sélectionne la zone/l'acte que tu veux jouer (ou le boss que tu veux affronter).



Tu joues alors l'acte ou le combat contre le boss comme en mode Jeu, la différence étant que tu ne disposes que d'une seule vie pour terminer. A la fin de l'acte ou du combat contre le boss, tu auras la possibilité de réessayer, de changer de personnage, de changer d'acte ou de boss à affronter, ou encore de revenir à l'écran du menu principal.

## SEGA OF EUROPE

### CEO

NAOYA TSURUMI

### PRESIDENT AND COO

MIKE HAYES

### DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

GARY DUNN

### CREATIVE DIRECTOR

MATT WOODLEY

### DIRECTOR OF EUROPEAN MARKETING

GARY KNIGHT

### LOCALIZATION PRODUCER

KUNIYO MATSUMOTO

### HEAD OF BRAND MANAGERS

HELEN CAMILLERI

### ASSISTANT BRAND MANAGER

CLAIRE BRUMMELL

### EUROPEAN PR MANAGER

LYNN DANIEL

### EUROPEAN PR EXECUTIVE

KERRY MARTYN

### STRATEGIC PLANNING

MARK SIMMONS

CAROLINE SEARLE

### CREATIVE SERVICES MANAGER

TOM BINGLE

### CREATIVE SERVICES

AKANE HIRAOKA

KEITH HODGETTS

## TRANSLATORS

MARTA LOIS GONZÁLEZ

GIUSEPPE RIZZO

BRIGITTE NADESAN

DANIELA KAYNERT

## QA MANAGER

MARK LE BRETON

## QA SUPERVISOR

DARIUS SADEGHIAN

MARLON GRANT

## TEAM LEAD

NATALIE HOLKHAM

JULIE METIOR

## TESTERS

JIGAR PATEL

RENEE TELOKA

JAMES NICHOLAS

DOMINIC TAGGART

SAMUEL BERHAN

SANDEEP PATEL

RICKY IP

ROHIT GOGNA

MAN LUNG CHEUNG

AARON AVERY

RUSSELL KEAWPANNA

## LANGUAGE TESTERS

CAROLE KUNZELMANN

KATHARINA KINDER

TIZIANO D'AMARIO

HUGO SIEIRO

**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](http://www.sega-europe.com).

Inscrivez-vous en ligne sur [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com) 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 !


# SEGA®

**VOUS ÊTES BLOQUÉ DANS UN JEU SEGA ?  
VOUS VOULEZ CONNAÎTRE TOUTES LES ASTUCES,  
TOUS LES CONSEILS OU OBTENIR UNE SOLUTION ?**

**UN SEUL NUMÉRO  
24H/24 ET 7J/7  
0 892 237 846**

**VOUS VOULEZ PARTICIPER À NOS JEUX CONCOURS  
ET GAGNER NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?**

Fonts used in this game are supported by FONTWORKS International Limited. FONTWORKS product-names and FONTWORKS logos are registered trademarks or trademarks of FONTWORKS International Limited. Copyright 1994-2002 FONTWORKS International Limited. All rights reserved.

™ This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.