



# SONIC™ ADVENTURE



# SONIC™ ADVENTURE

**Sept magnifiques émeraudes au pouvoir étrange et pénétrant,  
Reliques d'une civilisation de guerriers disparue.  
Un récit épique émaillé de joies et de peines.  
Une page se tourne,  
L'histoire se répète au gré de l'aventure.**

Vous venez d'acquérir Sonic Adventure, félicitations ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console de jeux Dreamcast. Il est recommandé de lire les instructions du présent manuel avant de commencer à jouer à Sonic Adventure.

## TABLE DES MATIERES

CONSOLE ET MANETTE .....	40	CREATURES CHAO .....	53
COMMENCER UNE PARTIE .....	42	JOUER A "CHAO ADVENTURE" AVEC VOTRE VM .....	54
MODE ADVENTURE .....	45	PRESENTATION DES PERSONNAGES	56
MODE TRIAL .....	52		

## AVERTISSEMENT

Sonic Adventure est un jeu compatible carte mémoire - la carte Visual Memory (VM) est vendue séparément. Le nombre de blocs de mémoire nécessaires à la sauvegarde de fichiers jeu varie en fonction du type de logiciel utilisé et du contenu des fichiers à sauvegarder. Sonic Adventure nécessite 10 blocs mémoires pour la sauvegarde des fichiers jeu et 128 blocs mémoire pour la sauvegarde des créatures Chao par le système de vie artificiel. Pour jouer à Chao Adventure (mini-jeu) avec votre carte VM, vous devez disposer de 128 blocs mémoires disponibles. Etant donné que la sauvegarde des "Action Stages" (les étapes actions), des événements et des victoires sur les boss s'opère automatiquement, vous ne devez jamais éteindre votre Dreamcast, ôter la carte mémoire ni déconnecter la manette au cours d'une partie.

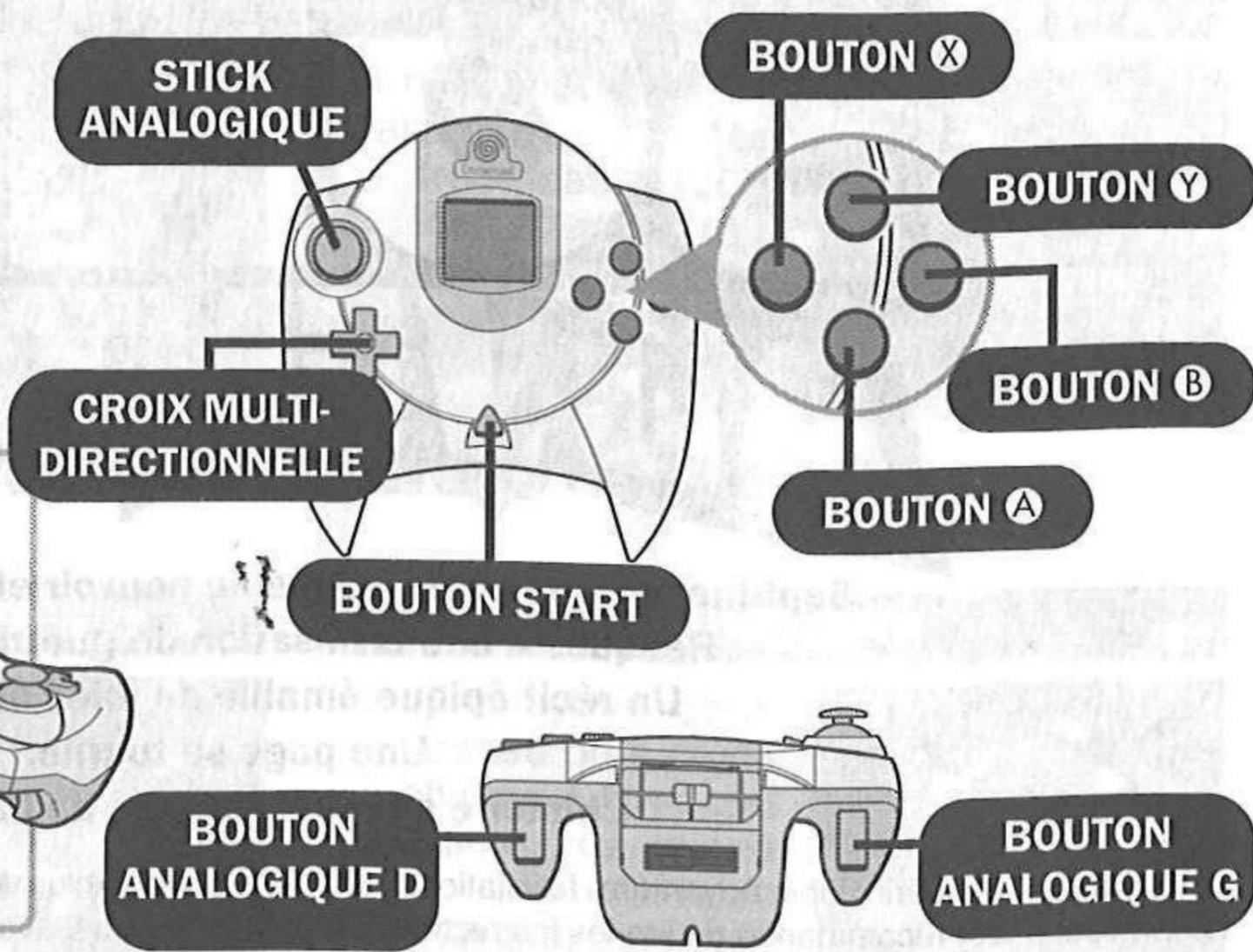
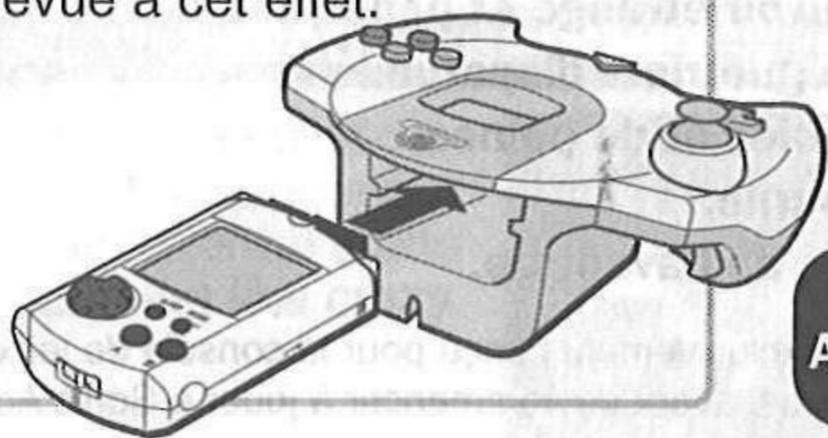
# CONSOLE ET MANETTE

## MANETTE DE LA DREAMCAST

▼ Sonic Adventure est un jeu à un seul joueur. Branchez la manette dans le port A de la Dreamcast.

▼ Vous pouvez retourner à l'écran d'accueil à tout moment en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et sur le bouton Start.

▲ Insérez la carte mémoire dans la fente de la manette prévue à cet effet.



## COMMANDES DE BASE

### DEMARRAGE DU JEU

Bouton Start

### SELECTION DES OBJETS

Croix multidirectionnelle/stick analogique [Sélectionner]

Bouton A [Entrée/Ecran suivant]

### ANNULER/ECRAN PRECEDENT

Bouton B /Bouton X

### ACTIONS COMMUNES A TOUS LES PERSONNAGES

#### MARCHER ET COURIR

Stick analogique

Pour avancer, appliquez une légère pression sur le stick analogique dans la direction voulue. Maintenez la pression si vous souhaitez courir. Changez de direction pour ralentir brutalement.

#### SAUTER

Bouton A

La hauteur du saut varie d'un personnage à l'autre.

▼ Pour plus de détails sur les performances spécifiques à chaque personnage, veuillez lire la section "Présentation des personnages", p. 56.

**REGARDER ALENTOUR**

Croix multidirectionnelle 

Immobilisez votre personnage et appuyez sur la croix multidirectionnelle, vers le haut et/ou vers le bas, pour obtenir un champ de vision vertical de 180°. Ceci vous permet d'avoir une vue sur l'environnement du personnage. Dans certaines zones, vous pouvez utiliser ce bouton pour effectuer des zooms avant/arrière. La caméra reprend sa position initiale dès que le personnage se met en mouvement.



**VUE PANORAMIQUE**

Bouton analogique G ou D

Utilisez les boutons analogiques D et G pour faire tourner la caméra à 360°. Il arrive que cette opération soit impossible lorsque votre personnage se trouve près d'un mur ou dans un espace clos, par exemple.



**PORTER DES OBJETS**

Boutons **B**, **X**, ou **Y**

Pour ramasser des objets tels que des bombes ou des œufs, placez-vous devant et appuyez sur le bouton **B**, **X** ou **Y**. Il est tout à fait possible d'effectuer des actions communes à tous les personnages, telles que courir et marcher, tout en portant un objet. Toutefois, les personnages ne peuvent pas porter d'objet pendant qu'ils effectuent un mouvement qui leur est propre - le Spin Dash (course acrobatique) pour Sonic ou le vol pour Tails, par exemple.



**SECOUER OU REMUER UN OBJET**

Boutons **B**, **X**, ou **Y** et le Stick analogique

Utilisez cette commande pour "secouer" les objets ne pouvant pas être déplacés, pour les "remuer" ou pour "câliner" votre Chao. Il est recommandé d'utiliser le bouton **Y** lorsqu'il s'agit d'un Chao.



**LANCER OU POSER UN OBJET**

Boutons **B**, **X**, ou **Y**

Pour lancer un objet, appuyez sur le bouton **B**, **X**, ou **Y** tout en vous déplaçant. Pour poser un objet, arrêtez votre personnage et appuyez sur le bouton **B**, **X**, ou **Y**.

**AVERTISSEMENT**

Ne touchez jamais le stick analogique ni les boutons analogiques D/G pendant que vous mettez l'interrupteur sur ON. Vous risqueriez d'interrompre l'initialisation de la manette, ce qui conduirait à des dysfonctionnements.

# COMMENCER UNE PARTIE

## COMMENCER UNE PARTIE

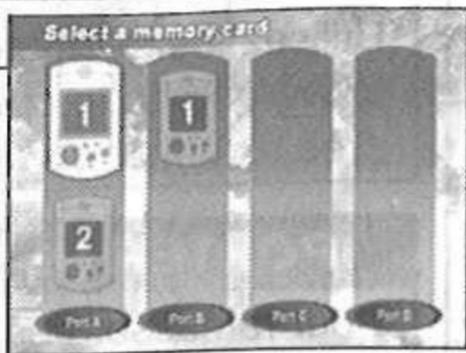
Après avoir allumé la console (interrupteur sur ON) et inséré le GD ROM Sonic Adventure, vous apercevez l'écran de paramétrages de la télévision. Saisissez la fréquence (en Hz) de votre téléviseur. Si vous n'êtes pas certain de la fréquence exacte, sélectionnez "TEST". Si une image plein écran de Sonic s'affiche pendant 3 secondes, votre téléviseur est compatible 60 Hz. Dans le cas contraire, sélectionnez le paramètre 50 Hz. Une fois ces réglages effectués, l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur le bouton Start.



## SELECTION DE LA CARTE MEMOIRE/SELECTION DU FICHIER

**SELECTION DE LA CARTE MEMOIRE** ↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

L'écran de sélection de la carte mémoire s'affiche au démarrage du jeu. Parmi les VM connectés, sélectionnez la carte mémoire contenant le fichier jeu "Sonic Adventure" auquel vous souhaitez jouer.



**SELECTION D'UN FICHIER** ↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

L'écran de sélection du fichier jeu s'affiche une fois la carte mémoire sélectionnée. Choisissez le fichier voulu. Appuyez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler) dans la fenêtre de confirmation. Une carte mémoire peut compter jusqu'à trois fichiers jeu Sonic Adventure indépendants. Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez un fichier vide. Pour continuer une partie, faites en sorte de bien sélectionner le même fichier jeu à chaque enregistrement pour remplacer les anciennes données par les nouvelles.

## ▼ SUPPRESSION D'UN FICHIER

Sélectionnez le jeu que vous souhaitez supprimer et appuyez sur le bouton A. Utilisez le Stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour sélectionner la commande "Delete" (Supprimer) puis appuyez sur le bouton A. Lorsque que la fenêtre de confirmation s'affiche, sélectionnez "OK" ou "Cancel" (Annuler).

▲ Une fois que vous avez sélectionné un fichier et commencé à jouer, vous n'avez plus accès à la carte mémoire ni aux écrans de sélection du fichier même si vous retournez à l'écran d'accueil. Dans ce cas, vous êtes directement dirigé vers le menu principal.

▲ Pour passer à un autre fichier jeu en cours de partie, sélectionnez "Options" dans le menu principal puis "File Change" (Changer de fichier). Pour plus de détails, reportez-vous à la page 44.

**Personnage actif au cours de la dernière sauvegarde**

**Personnages disponibles pour jouer/sauvegarder**

**Prochain Adventure Stage (Etape d'aventure)**

**Dernier Action Stage (Etape d'action) réussi, dernière victoire sur un boss etc.**

**Temps total de jeu**

**Nombre d'emblèmes collectés**

**Numéro de fichier jeu**

## MENU PRINCIPAL

↑↓←→+A = Entrée, B or X = Annuler



Une fois la carte mémoire et le fichier jeu sélectionnés, le menu principal s'affiche. Choisissez un mode de jeu pour commencer à jouer.

### ADVENTURE (AVENTURE) (voir page 45)

Sélectionnez cette option pour jouer en mode Aventure. Ce mode vous permet d'incarner l'un des six personnages.

**REMARQUE** : Sonic est le seul personnage disponible au début d'une nouvelle partie.

### TRIAL (EPREUVE) (voir page 52)

Activez cette option pour rejouer l'étape d'action ou le niveau bonus de votre choix, que vous avez mené avec succès en mode Aventure. Vous pouvez également visionner la liste des emblèmes collectés par chaque personnage.

### OPTIONS (voir page 44)

Cette option vous permet de modifier certains paramètres de jeu et d'effectuer des tests son.

## INTERNET

Sélectionnez cette option pour accéder au site Web de Sonic Adventure. Vous y trouverez un certain nombre d'informations relatives à Sonic Adventure.

### ▼ AVERTISSEMENTS RELATIFS A L'ACCES INTERNET

Ce logiciel n'est pas doté des fonctions nécessaires à l'installation d'un environnement de communication.

Pour accéder au site Web de Sonic Adventure, vous devez utiliser la Dream Key fournie avec la Dreamcast pour vous enregistrer en ligne ou pour vérifier l'enregistrement de l'utilisateur.

Une fois l'enregistrement de l'utilisateur vérifié, l'écran de menus s'affiche. Sélectionnez "Sonic Adventure Home Page" pour accéder au site Web de Sonic Adventure. Ce site comporte un certain nombre d'informations au sujet de Sonic Adventure. Pour plus de détails sur le courrier électronique ou des opérations spécifiques, reportez-vous au manuel de la Dream Key.

## COMMENCER UNE PARTIE

### OPTIONS

Tous les paramètres peuvent être modifiés. Sélectionnez l'icône des paramètres que vous souhaitez changer.



↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

### PARAMETRAGE DES MESSAGES

Les messages peuvent être diffusés en mode "Voice and Text" (Voix et texte) ou "Voice Only" (Voix seulement). Utilisez ←→ pour sélectionner un paramètre et le bouton A pour le modifier.

### CHANGER DE FICHER

Pour sélectionner un autre fichier jeu Sonic Adventure ou en supprimer un, activez cette commande qui affichera les écrans de la carte mémoire et de sélection des fichiers. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Sélection d'un fichier" page 42.

### TEST SON

Appuyez sur "Sound Test" (Test Son) pour afficher le menu du test son.

Sélectionnez une catégorie à l'aide de ↑↓ puis appuyez sur le bouton A. Le contenu de la catégorie sélectionnée s'affiche sous forme de pistes. ↑↓ vous



permet de sélectionner l'une d'entre elles. Appuyez ensuite sur le bouton A pour la lire. Cliquez sur le bouton B ou X pour arrêter la lecture et retourner au menu Test son. Pour accéder au menu principal, activez la commande "To Main Menu" (Retour au menu principal) ou appuyez sur le bouton B ou X. Sélectionner "S.E." pour rejouer des effets sonores de n'importe quelle étape du jeu. ←→ vous permet de sélectionner une touche et ↑↓ de sélectionner un chiffre. Appuyez sur le bouton A pour lancer la lecture et sur le bouton B ou X pour l'arrêter et retourner au menu Test son.

### SELECTION DE LA LANGUE

Sonic Adventure prend en charge les langues suivantes :

Anglais      Français      Japonais,  
Espagnol      Allemand

Avant de jouer à Sonic Adventure, vous devez choisir la langue dans laquelle sera affiché le texte du jeu. Pour ce faire, activez la commande "Settings" (Paramètres) dans le menu de la Dreamcast, sélectionnez "Language" (Langue) puis la langue de votre choix et confirmez.

### SORTIE SON

Le son peut sortir en stéréo comme en mono. ←→ vous permet de sélectionner un paramètre, que vous modifierez à l'aide du bouton A.

### REGLAGES DE LA TELEVISION

Si votre téléviseur est en mesure de recevoir des signaux 60 Hz, vous pouvez jouer à Sonic Adventure en plein écran. Sélectionnez cette commande pour modifier les paramètres ou pour savoir si votre poste de télévision est compatible 60 Hz.

### RETOUR AU MENU PRINCIPAL

Pour vous rendre au menu principal, activez la commande "To Main Menu" (Retour au menu principal) ou appuyez sur le bouton B ou X.

# ADVENTURE MODE (MODE AVENTURE)

## STRUCTURE DE L'AVENTURE

Le mode Aventure constitue la partie centrale du jeu Sonic Adventure. Le mode Aventure est scindé en deux parties. L'une, appelée "Adventure Field" (Espace aventure), comporte un certain nombre d'"Events" (Événements) auquel le joueur est confronté au cours du scénario global. L'autre est nommée "Action Stage" (Etape d'action). Dans une Etape d'action, les personnages doivent réaliser un "goal" (objectif) unique à l'issue de quoi ils remportent l'étape. Le mouvement général du jeu peut être défini comme suit :



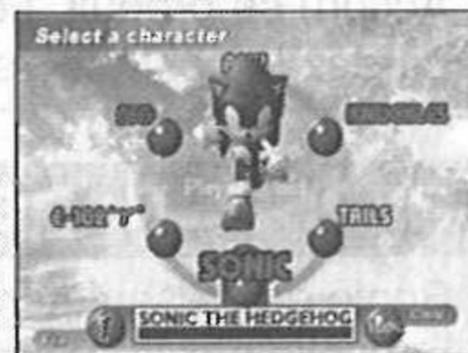
...et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque personnage ait réussi le "Final Stage" (Etape finale).

## SELECTION DU PERSONNAGE

↑ ↓ ← → + A = Entrée, B ou X = Annuler

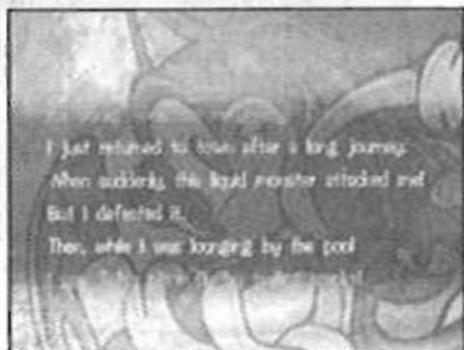
Les commandes "Game" (Jeu), "Instruction" et "Cancel" (Annuler) s'affichent lorsque vous sélectionnez un personnage. Activez l'une d'entre elles.

Sonic est le seul personnage à pouvoir être sélectionné au début d'une nouvelle partie. Les autres personnages seront disponibles au fil de votre progression dans le scénario. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 10.



## INSTRUCTIONS DU JEU

Les instructions de base permettant de commander le personnage sélectionné s'affichent, accompagnées du résumé de l'"objectif" que le personnage doit atteindre au cours de l'Etape d'action. Il est recommandé de prendre connaissance de ces informations avant de commencer à jouer. Appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran suivant et sur le bouton B pour retourner à l'écran précédent.



## LES ECRANS DU SCENARIO

Ces écrans fournissent un résumé du scénario concernant le personnage sélectionné. Appuyez sur le bouton B ou X pour retourner à l'écran de sélection du personnage.

**REMARQUE** : ces résumés ne s'affichent pas la première fois que le personnage est sélectionné.

## MODE AVENTURE

### ESPACE AVENTURE

Etant donné que vous n'êtes pas limité par le temps ni par des objectifs, prenez la liberté d'explorer à votre guise l'Espace aventure. Pour progresser dans le scénario, il est toutefois nécessaire de trouver des Level Up Items, qui dotent votre personnage de pouvoirs spéciaux, et de localiser les différentes entrées des Etapes d'action. Chacune des trois zones de l'Espace Aventure comporte un "Chao Garden" (Jardin Chao). Il s'agit d'un lieu particulier conçu pour élever les créatures Chao. Pour plus de détails sur les créatures Chao, veuillez vous reporter à la page 53.



### EVENEMENTS

Lorsque vous découvrez une nouvelle entrée d'Action Stage ou que vous rencontrez un nouveau personnage dans l'Espace Aventure, un "événement" sous forme de séquence FMA (Full Motion Action) se produit. Les événements apparaissent automatiquement. Pendant ces séquences, vous perdez le contrôle de votre personnage.

### PERSONNAGES

Sonic est le seul personnage à pouvoir être sélectionné au début d'une nouvelle partie. Vous aurez accès aux autres personnages au fil de votre progression dans le scénario.

Les cinq autres personnages sont Tails, Knuckles, Amy, Gamma et Big. Ils peuvent être sélectionnés immédiatement après leur présentation.



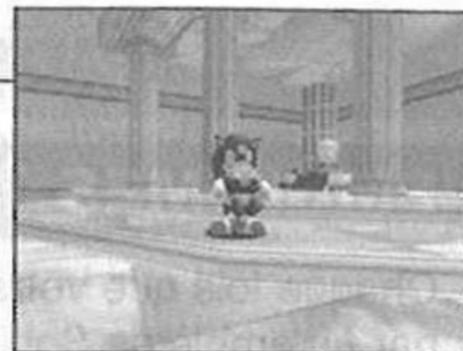
### COMBAT CONTRE LES BOSS

Il arrive qu'un "Boss" (monstre) surgisse dans un Espace aventure après que vous avez réussi une Etape d'action. Vous devez absolument le repérer et le vaincre pour passer à l'étape suivante. La bataille débute dès que le nom du boss et sa jauge de vie s'affichent. Vous devez ramasser au moins un anneau pour éviter à votre personnage de mourir au cours d'une attaque. Lorsque la jauge de vie du boss atteint zéro, vous avez remporté la bataille.



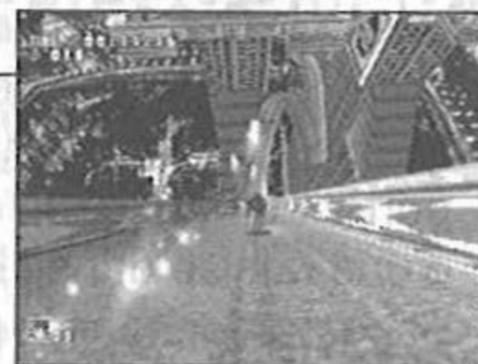
## CREATURES CHAO

Vous pouvez élever des espèces de créatures appelées "Chao". Une créature Chao est un animal domestique virtuel que vous rencontrez pour la première fois sous forme d'œuf dans l'Espace aventure. Lorsque vous trouvez un œuf, apportez-le dans un jardin Chao, laissez-le éclore et élevez votre créature Chao. Toutes les zones de l'Espace aventure comportent un jardin Chao. Un jardin Chao est un lieu protégé, sans ennemi, conçu pour élever ces petites créatures. Avertissement à tous les futurs parents ! L'éducation et l'attention que vous porterez à votre Chao seront non seulement déterminantes pour ses caractéristiques physiques mais aussi pour son comportement et sa personnalité. Pour plus d'informations sur les créatures Chao, veuillez vous reporter à la page 53.



## ACTION STAGES (ETAPES D'ACTION)

Chaque personnage doit atteindre un objectif qui lui est propre afin de réussir l'Action Stage. L'objectif est affiché au début de chaque Etape. L'objectif de chaque étape est divisé en trois niveaux (A, B et C). Faites de votre mieux pour les réussir tous les trois et bonne chance ! Pour plus de détails sur les objectifs des Etapes d'action et pour obtenir un diagramme des Action Stage de chaque personnage, reportez-vous à la section "Présentation des personnages" page 56.



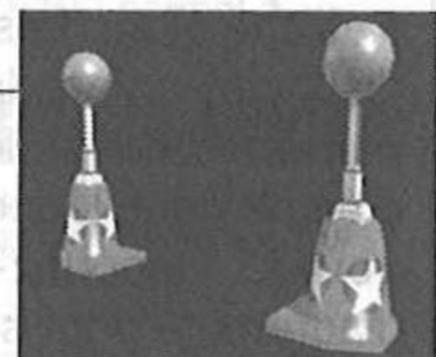
## LES ANNEAUX ET LES VIES BONUS

Vous trouverez un certain nombre d'anneaux au cours des Etapes d'action. Les personnages peuvent survivre aux dommages qui leur sont infligés tant qu'ils portent au moins un anneau. Attaqués, ils perdent automatiquement tous leurs "rings". Un personnage démuné d'anneau perd une vie à la moindre attaque. Lorsqu'un personnage a ramassé 100 anneaux, il reçoit une vie supplémentaire. Il arrive en outre qu'on trouve des boîtes comportant une vie bonus dans les Etapes d'action.



## POINT MARKERS (POSTES DE SAUVEGARDE)

Vous en trouverez un certain nombre dans chaque Etape d'action. Ces postes de sauvegarde vous permettent d'enregistrer le temps et la position de votre personnage. Si ce dernier perd une vie, sa prochaine vie débutera au dernier poste de sauvegarde touché, avec le temps qu'il avait alors à son actif. Le moment exact auquel le poste a été touché s'affiche brièvement en bas à droite de l'écran Action Stage.



## MODE AVENTURE

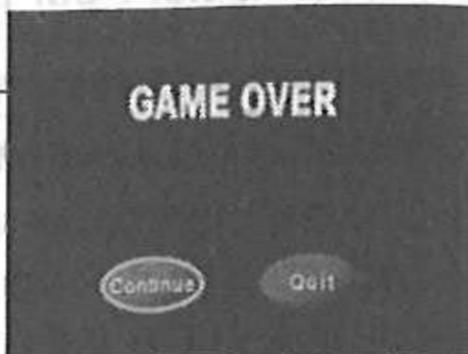
### EMBLEMES

Chaque fois que votre personnage réussit une Etape d'action, vous êtes récompensé par un emblème Sonic. Etant donné que l'"objectif" de chaque Action Stage se décompose en trois niveaux, vous pouvez recevoir 3 emblèmes Sonic par Etape. Vous trouverez des emblèmes Sonic supplémentaires dans les niveaux bonus et ça et là dans l'Espace Aventure. Le nombre total d'emblèmes que vous avez ramassés s'affiche dans l'écran de sélection du fichier. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 42.



### GAME OVER ET CONTINUER

Votre personnage perd une vie s'il ne porte pas d'anneau au moment où on le blesse. Les personnages peuvent également perdre une vie, même s'ils portent un anneau, lorsqu'ils échouent à leur Etape d'action ou qu'ils tombent d'une falaise dans l'Espace aventure. L'écran "Game Over" s'affiche lorsque votre personnage a perdu toutes ses vies. Sélectionnez "Continue" pour reprendre\* la partie au début de la même étape ou "Quit" (Quitter) pour retourner à l'écran d'accueil.



\*Dans les Etapes d'action, les batailles contre les boss et les niveaux bonus, votre personnage recommence au début de l'étape.

\*Dans l'Espace Aventure, votre personnage redémarre à l'endroit où il se trouvait au moment de la dernière sauvegarde.

### METTRE LA PARTIE EN PAUSE

Start = Pause, = Sélectionner, = Entrée, ou = Annuler

Pour mettre le jeu en pause au cours d'une partie, appuyez sur le bouton Start. La fenêtre de pause s'affiche alors. Les options disponibles dans la fenêtre de pause varient en fonction du type d'étape dans laquelle vous vous trouvez. Reportez-vous à ce diagramme pour sélectionner une option de la fenêtre de pause.

#### METTRE EN PAUSE DANS L'ESPACE AVENTURE

- ▼ **Continue (Continuer)** = Pour continuer la partie.
- ▼ **Quit (Quitter)** = Pour quitter la partie et retourner à l'écran d'accueil.

#### METTRE EN PAUSE DANS L'ETAPE D'ACTION

- ▼ **Continue (Continuer)** = Pour continuer la partie.
- ▼ **Restart (Recommencer)** = Pour confisquer les anneaux de votre personnage et recommencer à l'endroit de la dernière sauvegarde.
- ▼ **Quit (Quitter)** = Pour quitter le jeu et retourner à l'entrée de l'Etape d'action de l'Espace aventure.



## OBJETS

Il existe deux types d'"objets" pouvant être ramassés dans Sonic Adventure. Les "Item Boxes" (Boîtes à objets) sont dispersées dans les Etapes d'action et les "Level Up Items" sont cachés dans l'Espace aventure.



### CHAUSSURES SUPERSONIQUES

Ces chaussures offrent un surcroît de vitesse limité dans le temps à votre personnage.



### INVINCIBILITE

Cet objet vous permet de détruire vos ennemis pendant une période limitée sans vous faire blesser.



### 5 ANNEAUX

Ajouter 5 anneaux à votre collection.



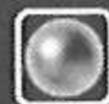
### 10 ANNEAUX

Ajouter 10 anneaux à votre collection.



### ANNEAUX SURPRISE

Ajoutez 1, 5, 10, 15, 20 ou 40 anneaux à votre collection.



### BOUCLIER

Protège votre personnage des blessures (une fois seulement).



### BOUCLIER MAGNETIQUE

Aimante tous les anneaux environnants sauf lorsque votre personnage est blessé.



### VIE SUPPLEMENTAIRE

Ajoute une vie aux vies supplémentaires



### BOULES A ASTUCES

Ces boules illuminées fournissent des conseils lorsqu'on les consulte.

Les Level Up Items sont des objets offrant une capacité ou une défense améliorée pouvant être utilisée pour le reste du jeu. Pour plus de détails sur le ou les Level Up Item(s) spécifique(s) à chaque personnage, veuillez vous reporter à la page 56.



### CHAUSSURES LUMINEUSES ET RAPIDES [SONIC]

Ces chaussures spéciales permettent à Sonic d'effectuer son Light Speed Dash (Course lumineuse et rapide).



### ANCIENNE LUMIERE [SONIC]

Ce pouvoir sacré permet à Sonic de lancer sa Light Speed Attack (Attaque lumineuse et rapide).



### SYMBOLE RYTHMIQUE [TAILS]

Ce vestige d'une ancienne race de guerriers permet à Tails d'effectuer une Rapid Attack (Attaque Rapide).



### GRIFFES EXCAVATRICES [KNUCKLES]

Knuckles peut déterrer des objets enfouis dans le sol grâce à ces griffes fixées à ses gants.



### PLUME DE GUERRRIER [AMY]

Cette ancienne amulette de guerrier permet à Amy de lancer sa Spin Hammer Attack (Attaque acrobatique au Marteau).



### REACTEUR DE JET [GAMMA]

Ce réacteur de jet E100 permet à Gamma de voler.



### BOUEE DE SAUVETAGE [BIG]

Cette bouée de sauvetage permet à Big de flotter dès qu'il se trouve dans l'eau.

▲ Il existe d'autres Level Up Items, cherchez bien, vous les trouverez !

## MODE AVENTURE

### NIVEAUX BONUS

Au fil de votre progression dans le scénario, vous rencontrez des “mini-games” (niveaux bonus). Vous gagnerez des objets bonus en exécutant certaines missions qui vous seront confiées dans le cadre de ces niveaux bonus. Une fois réussi, le niveau bonus est enregistré en Mode Trial (pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 52) ce qui vous permet de rejouer le jeu aussi souvent que vous le souhaitez. Certains niveaux bonus peuvent être joués par tous les personnages, d'autres par certains d'entre eux seulement.

#### SKY CHASE (ACT I/II) (POURSUITE AERIENNE)

Dans l'avion de Tails, le “Tornado”, partez à l'attaque du vaisseau spatial ennemi “Egg Carrier” au cours d'un niveau bonus de combat en 3D. Faites de votre mieux pour détruire votre ennemi avant que la jauge de vie du Tornado ne tombe à zéro !



PERSONNAGES	Sonic, Tails
COMMANDES	Manœuvrer l'avion/Viseur = Stick analogique Mitrailleuse = Appuyez sur le bouton <b>A</b> , <b>B</b> ou <b>X</b> Réglage du missile = Maintenir le bouton <b>A</b> , <b>B</b> ou <b>X</b> enfoncé pendant que vous visez à l'aide du viseur Envoyer le missile = Relâchez le bouton <b>A</b> , <b>B</b> ou <b>X</b> après avoir visé

#### SAND HILL (DUNES DE SABLE)

Filez sur les ruines recouvertes de sable à bord d'un “sandboard” (skate des sables) spécialement conçu à cet effet, tout en évitant les nombreux obstacles qui jonchent votre route. Pour atteindre tout en beauté l'objectif de ce niveau bonus, appuyez sur le bouton A lorsque vous vous trouvez sur les rampes de saut.

PERSONNAGES	Sonic, Tails
COMMANDES	Manœuvrer le skate des sables = Stick analogique Sauter = Appuyez sur le bouton <b>A</b>



## "WHACK-A-SONIC" GAME (JEU "FRAPPER-DU-SONIC")

Jouez à "Whack-A-Sonic", un jeu où tous les coups sont permis, avec la seule et l'unique Amy et son marteau spécial.

Gagnez des points en dégommant les poupées à l'effigie de Sonic qui surgissent de trous disposés en cercle. Vous obtiendrez des points bonus en abattant les "Super Sonic", mais méfiez-vous des "Dr Robotnik" qui vous font perdre des points. Battez les records et vous sortirez vainqueur.

PERSONNAGES	Amy
COMMANDES	Manœuvrer Amy = Stick analogique Frapper = Appuyez sur le bouton <b>B</b> ou <b>X</b>

## TWINKLE CIRCUIT

Aux commandes de votre automobile volante, appuyez sur le champignon et faites montre de vos qualités de pilote au cours de cette course en 3D.

Faites courir chaque personnage indépendamment puis enregistrez leur meilleur temps pour déterminer le gagnant.



PERSONNAGES	Tous les personnages
COMMANDES	Accélérateur = Bouton <b>A</b> Frein (marche arrière) = Bouton <b>B</b> ou <b>X</b> Dérapages = Stick analogique et boutons analogiques D et G

## CHAO RACES (COURSES DE CHAO)

Faites participer la Créature Chao que vous avez élevée avec amour à l'une des nombreuses courses contre d'autres Chao. Pour plus de détails, veuillez vous reporter à la page 53.

**REMARQUE :** Les courses de Chao ne sont pas disponibles en mode Trial.



# TRIAL MODE (MODE EPREUVE)

## TRIAL MODE (MODE EPREUVE)

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

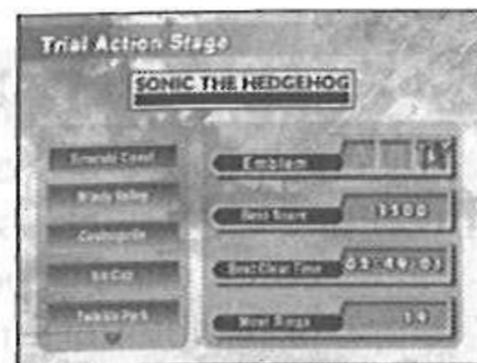
Le mode Trial vous permet de sélectionner et de rejouer les Etapes d'action et les niveaux bonus précédemment réussis, indépendants du scénario. Sélectionnez "Trial" dans l'écran d'accueil pour afficher les commandes "Action Stage" et "Mini-game". Activez-en une pour accéder à l'écran de sélection des personnages.



## ACTION STAGE (ETAPE D'ACTION)

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

Sélectionnez "Action Stage" pour afficher l'écran de sélection du personnage. Toutes les Etapes d'action précédemment réussies par le personnage sélectionné s'affichent. Choisissez l'Action Stage à laquelle vous souhaitez jouer.



Lorsque s'affiche l'écran de confirmation indiquant l'étape et le personnage choisis, cliquez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler).

## MINI-GAME (NIVEAUX BONUS)

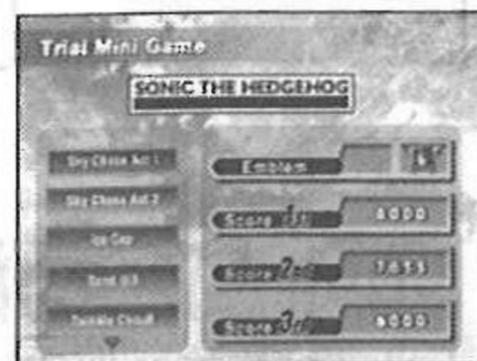
↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

Sélectionnez "Mini-game" pour afficher l'écran de sélection du personnage puis choisissez votre personnage.

Tous les niveaux bonus disponibles pour le personnage choisi s'affichent.

Sélectionnez celui auquel vous souhaitez jouer.

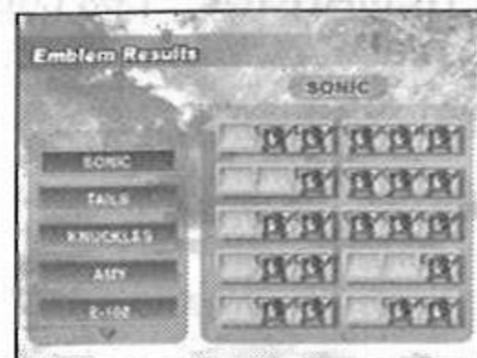
Lorsque s'affiche l'écran de confirmation indiquant l'étape et le personnage choisis, cliquez sur "OK" ou "Cancel" (Annuler).



## LISTE DES EMBLEMES

↑↓←→+A = Entrée, B ou X = Annuler

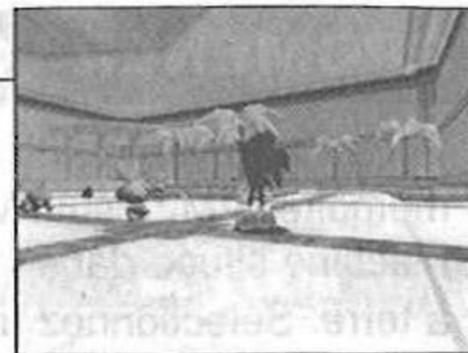
Sélectionnez "Emblem Results" pour afficher la liste de tous les emblèmes remportés par un personnage. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour sélectionner un personnage et afficher les emblèmes qu'il a obtenus. Appuyez sur le bouton B pour retourner au menu du mode Trial.



# CREATURES CHAO

## ELEVER DES CREATURES CHAO DANS LES JARDINS CHAO

Le système de vie artificielle abrité dans des environnements protégés appelés "Chao Gardens" (Jardins Chao) sont tout à fait spécifiques à Sonic Adventure. Ce système vous permet de faire éclore, d'élever et d'interagir avec une espèce unique de créatures virtuelles appelées "Chao". Prenez au sérieux votre rôle de parent car l'éducation et l'attention que vous accorderez à votre Chao seront déterminantes tant pour leur développement physique que pour la construction de leur personnalité, leur comportement et leur qualité de vie. **REMARQUE** : Dans les jardins Chao, le temps ne passe que lorsque le personnage est présent. Lorsque ce dernier quitte le jardin, le temps s'arrête.



### ELEVER DES CREATURES CHAO

Les Chao sont issus d'œufs que l'on trouve dans les jardins Chao ou dans l'Espace Aventure. Le cycle de vie du Chao comprend trois étapes : Œuf ➔ Enfance ➔ Maturité. Votre créature Chao peut améliorer ses aptitudes et ses caractéristiques physiques en absorbant celle des petits animaux que l'on sauve au cours d'Action Stages. Appuyez sur le bouton **Y** pour ramasser un petit animal. Placez-le devant votre Chao. Lorsque le processus d'absorption se met en place, votre créature Chao se transforme à vue d'œil. Chao traverse des évolutions physiques et comportementales



Heureux



Effrayé



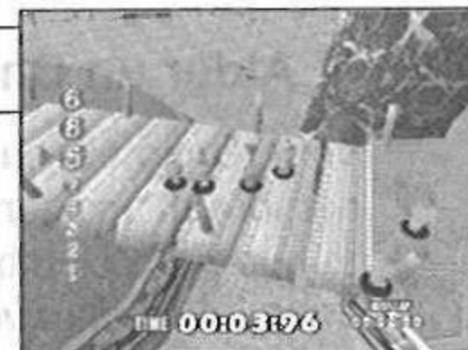
Troublé

Surveillez le moral et la santé de votre Chao à l'aide de ces indicateurs.

différentes en fonction de la nourriture et du traitement que vous lui réservez. A l'âge adulte, votre Chao peut se lier d'amitié avec un autre Chao. Un œuf résulte de ce rapprochement. Il vous suffit de le laisser éclore et de l'élever. Voilà à quoi ressemble la vie d'un Chao !

## COURSE DE CREATURES CHAO DANS LE STADE CHAO

Lancez votre Chao contre sept autres dans une course effrénée dans le stade Chao. Choisissez un niveau et un style et régalez-vous ! N'oubliez pas de féliciter votre Chao s'il remporte la course...



### PARTICIPER A UNE COURSE DE CHAO

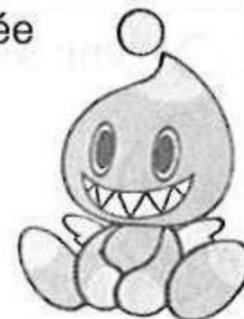
Sautez sur le bouton "Entry" situé à l'entrée du Stade Chao. Lorsque le menu de la course s'affiche, sélectionnez les options voulues et lancez-vous dans la course.

#### Sélection du Mode Race

- Chao Race (Jewel, Pierre Précieuse) : Une pierre précieuse revient au gagnant de cette course avancée (une seule entrée).
- Chao Race (Beginner, Débutant) : Course pour débutant (une seule entrée).
- Multi-entry (Entrées multiples) : Ce mode vous permet de lancer un certain nombre de Chao les uns contre les autres.

**Racecourse Selection** = Sélectionnez une course parmi toutes les options disponibles.

**Chao Selection** = Sélectionnez la position de votre Chao parmi les options disponibles.



# JOUER A "CHAO ADVENTURE" AVEC VOTRE VM

## PROMENER VOTRE CHAO

Votre Chao veut partir à l'aventure ? Transférez-le vers une unité de carte mémoire (VM, Visual Memory). Pour ce faire, portez\* votre Chao à la Transporter Machine située dans le jardin Chao. Sautez sur le bouton rouge et posez le Chao à terre. Sélectionnez un VM et appuyez sur le bouton **A**. Le Chao est automatiquement transféré vers votre VM.

Lorsque plusieurs VM sont connectés, vous devez sélectionner celui vers lequel vous souhaitez transférer votre Chao.

Un VM ne peut comporter qu'un seul Chao et un œuf à la fois.

**\*ATTENTION** : pour éviter d'attaquer votre Chao par inadvertance, il est recommandé d'utiliser le bouton **Y** pour le ramasser.



## JOUER A "CHAO ADVENTURE"

"Chao Adventure" est un niveau bonus indépendant auquel vous pouvez jouer en utilisant le VM. Après avoir transféré votre Chao vers le VM, ôtez le VM de la manette pour commencer une partie.

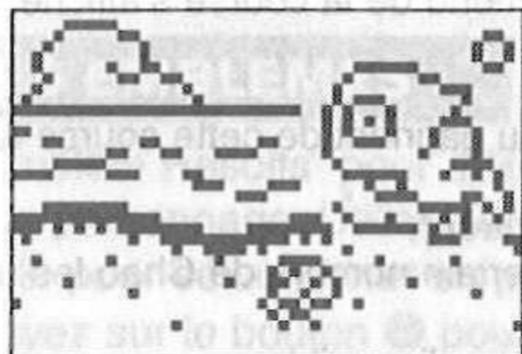
### COMMENT JOUER

↑↓ et **A** : Sélectionner  
**B** : Retour à l'écran précédent

Sélectionnez le mode de jeu et, lorsque l'écran d'accueil s'affiche, appuyez simultanément sur le bouton **A** et **B** pour commencer une partie. Pour quitter le jeu, Appuyez sur le bouton Sleep (interrupteur VM sur OFF).

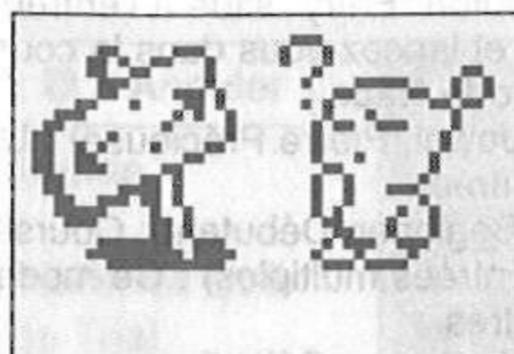
### ▼ Aider un Chao en détresse

Votre Chao est susceptible d'avoir un certain nombre d'"accidents", il peut par exemple trébucher ou tomber au cours d'une aventure. Lorsque cela arrive, prêtez-lui main forte en appuyant sur le bouton **A**.



### ▼ Indiquer la voie à suivre

Lorsque votre Chao arrive à un croisement, il faut prendre une décision. Et qui la prendra, telle est la question !

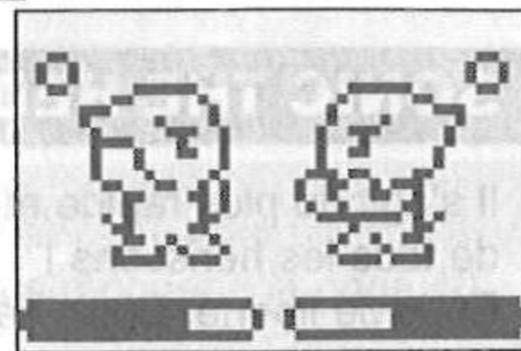


## JOUER A "CHAO ADVENTURE"

### ▼ Flying Fists Battle (Bataille au poing)

Lorsque vous rencontrez un "Bully Chao", un gros dur, la bagarre ne tarde pas à suivre. Pour donner un coup de poing, appuyez sur le bouton **A**, ce qui permet d'arrêter la roue affichée sur la barre blanche. Chaque coup affaiblit le HP (Hit Points) de l'ennemi. Vous avez gagné lorsque sa jauge de vie est nulle.

Si votre Chao a eu trop d'accident ou perdu trop de batailles, l'aventure se termine. Alors faites de votre mieux pour aider votre Chao et gagner.



### MENU

↑↓ et **A** : Sélectionner  
**B** : Retourner à l'écran précédent

Vous pouvez appuyer sur le bouton **A** à n'importe quel moment de l'aventure pour afficher l'écran de menus. Les commandes disponibles sont les suivantes :

- ▲ STATUS (ETAT) : affiche le statut de votre Chao.
- ▲ ITEMS (OBJETS) : vérifie les provisions de votre Chao ou nourrit ce dernier.
- ▲ GAME (JEU) : vous avez trois essais pour gagner un prix.
- ▲ MATING (RENCONTRE) : permet de se connecter à un VM en vue d'une rencontre avec un autre Chao...
- ▲ BATTLE (BATAILLE) : permet de se connecter à un autre VM en vue d'une bataille de Chao...
- ▲ OWNER (PROPRIETAIRE) : affiche vos données personnelles.
- ▲ FRIEND (AMI) : affiche des données concernant les amis de votre Chao.
- ▲ MAP (CARTE) : affiche la progression de votre Chao dans le scénario.
- ▲ SETTINGS (PARAMETRES) : active/Désactive le son, les échanges de données ou édite les données personnelles.
- ▲ NAME (NOM) : pour inscrire ou afficher le nom du Chao.

### RAMENER VOTRE CHAO AU JARDIN CHAO

Après avoir reconnecté votre VM à la manette, sautez sur le bouton rouge de la Transporter Machine. Sélectionnez le Chao que vous souhaitez ramener au jardin et appuyez sur le bouton **A**. Votre Chao sort alors de l'engin. Prenez-le et caressez-le.

**ATTENTION** : Le VM doit être au mode temps ou fichier adéquat avant d'être branché à la manette.



### ASTUCES

- ▲ Il est sain de rencontrer des gens alors n'hésitez pas à inviter le Chao de votre ami à passer vous voir. Il jouera avec votre Chao dans son jardin.
- ▲ Il existe des portes magiques que les personnages peuvent emprunter pour passer d'un des trois jardins Chao à l'autre... Pour les trouver, vous devez tout d'abord découvrir les jardins. Bonne chance !



# PRESENTATION DU PERSONNAGE

## SONIC THE HEDGEHOG

Il s'agit du plus rapide et du plus supersonique de tous les hérissons !

Epris de liberté, Sonic se bat bec et ongles contre l'oppression.

Malgré un tempérament soupe au lait, c'est un garçon très serviable qui fait tout son possible pour aider les personnes en difficulté.

Le scénario commence au moment où Sonic rentre d'un long voyage...

### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

Détruire la capsule pour sauver les animaux qui y sont retenus prisonniers.



▼ Sautez sur le bouton situé au-dessus de la capsule pour libérer les animaux prisonniers et réussir l'étape.

**REMARQUE :** dans certains scénarios, il arrive que la capsule soit remplacée par un autre objet.

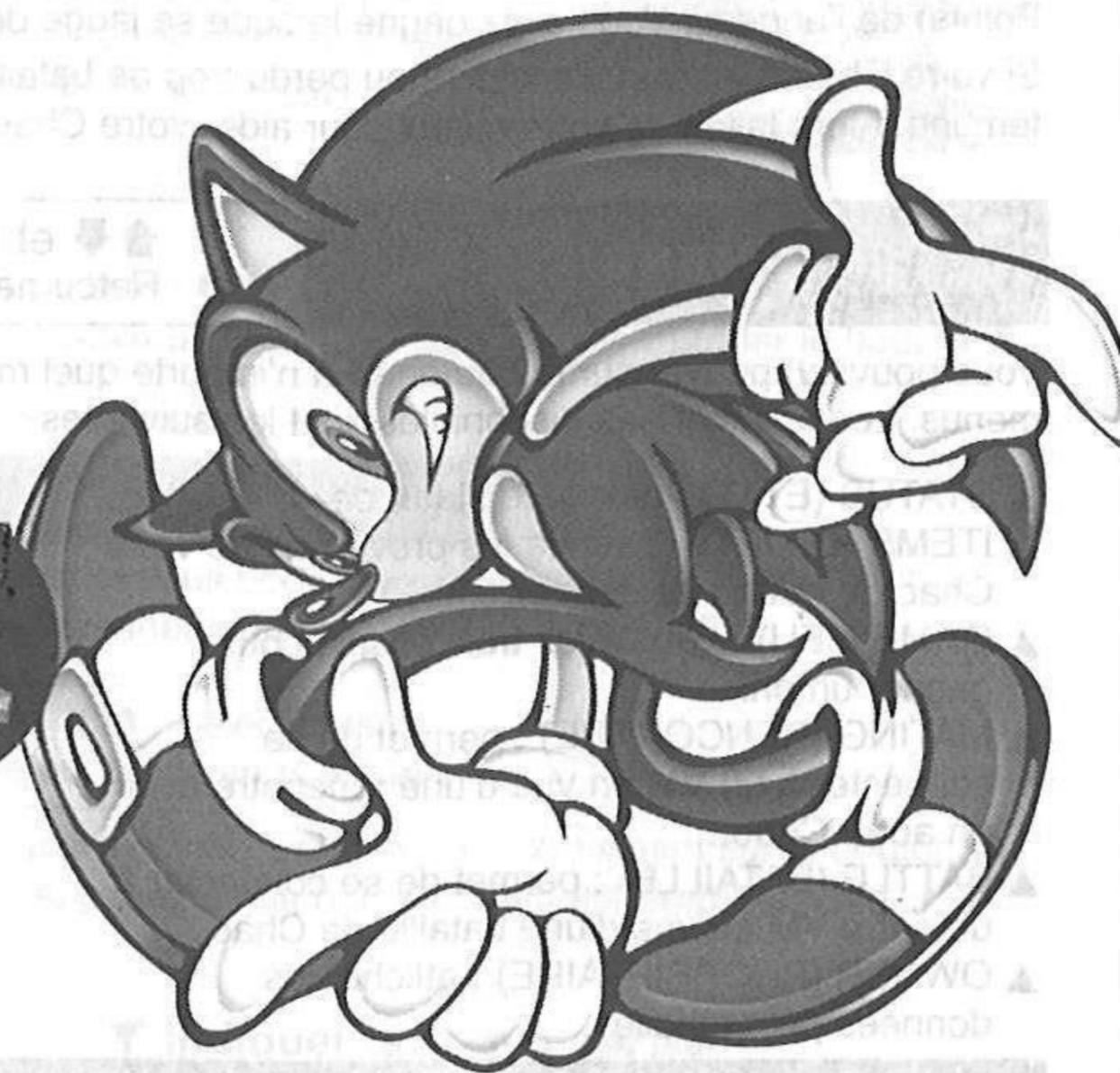
### ASTUCES

Pour varier les plaisirs, chaque étape comporte différents raccourcis.

### AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



- ① Temps écoulé
- ② Nombre d'anneaux ramassés
- ③ Nombre de vies restantes
- ④ Nombre d'animaux sauvés



## ACTIONS SPECIFIQUES A SONIC

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40.

### SPIN ATTACK (ATTAQUE ACROBATIQUE)

Bouton **A**

Placez Sonic près d'un ennemi et faites-le sauter de façon à ce qu'il pique violemment son ennemi au moment de retomber à terre.

### HOMING ATTACK (ATTAQUE AUTOGUIDEE)

Bouton **A** en cours de saut

Cette attaque permet à Sonic de s'approcher rapidement de ses ennemis et d'en frapper un grand nombre. S'il n'y a pas d'ennemi en vue, Sonic peut effectuer un "Jump Dash", un grand saut.

### SPIN DASH (COURSE ACROBATIQUE)

Bouton **B** ou **X**

Que Sonic soit arrêté ou en mouvement, maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour le faire tournoyer sur place. Lorsque vous relâchez le bouton, le héros part à une vitesse supersonique. Utilisez le stick analogique le diriger. Regardez comme c'est beau !

## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR SONIC

### HOLD

Maintenir le bouton **B** ou **X** enfoncé

Les "Light Speed Shoes" permettent à Sonic d'effectuer des acrobaties plus évoluées. Lorsque vous appuyez sur le bouton **B** ou **X**, de petites lumières bleues se mettent à tournoyer autour du héros jusqu'à ce que toute sa personne irradie de bleu. Dans cet état, Sonic peut effectuer les actions suivantes :

CHAUSSURES  
LUMINEUSES  
ET RAPIDES



#### ATTAQUE LUMINEUSE ET RAPIDE

Relâcher le bouton **B** ou **X**

Partez en quête de l'"Ancient Light" (Lumière Ancienne) pour permettre à Sonic de détruire tous les ennemis qui lui tombent sous la main, grâce à sa puissante Homing Attack (Attaque autoguidée).

#### COURSE LUMINEUSE ET RAPIDE

Relâcher le bouton **B** ou **X**

Lorsqu'il n'y a pas d'ennemi à portée de main, cette action propre à Sonic lui permet de se déplacer en laissant sur son passage des anneaux lumineux en suspension dans l'air.

LUMIERE  
ANCIENNE



## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### MILES "TAILS" PROWER

Cet adorable renard est un mécanicien très doué dont la spécificité est de voler très haut dans le ciel à l'aide de deux queues spéciales. Admirateur et ami de longue date de Sonic, Tails a passé le plus clair de son temps à bricoler dans son atelier pendant que Sonic était en voyage. L'aventure de Tails commence un beau jour, alors qu'il teste l'un de ses tout derniers engins volants et qu'il se trouve confronté à quelques petits problèmes...

#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

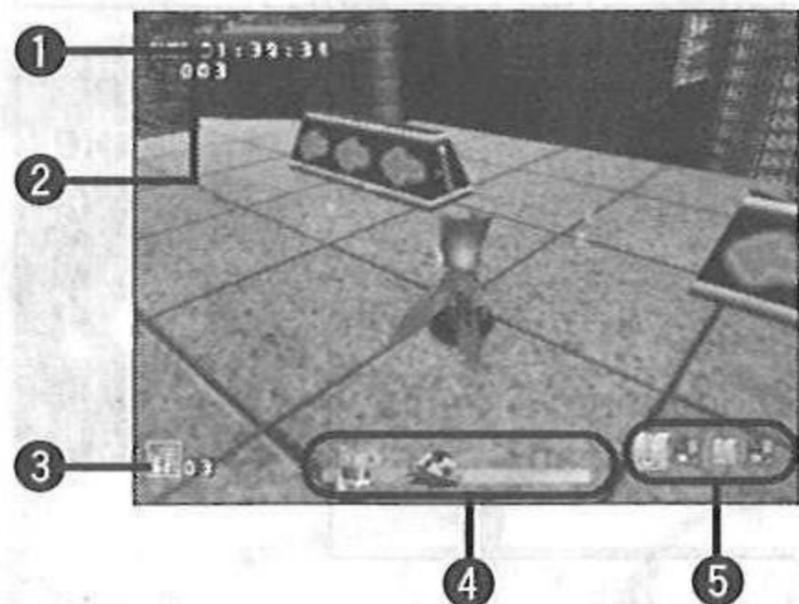
Trouver la capsule et la détruire avant Sonic.

▼ Dans certains scénarios, il arrive que la capsule soit remplacée par un autre objet.

#### ASTUCES

L'essentiel est de battre Sonic. N'oubliez pas de tirer parti de l'hélice, la spécificité de Tails, et de prendre des raccourcis pour atteindre la capsule le plus rapidement possible.

#### AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



- ① Temps écoulé
- ② Nombre d'anneaux ramassés
- ③ Nombre de vies restantes
- ④ Cette jauge affiche la progression de Sonic/Dr Robotnik et de Tails dans la course. La partie gauche représente le point de départ et la partie droite la ligne d'arrivée.
- ⑤ Nombre d'animaux sauvés



## ACTIONS SPECIFIQUES A TAILS

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40.

### PROPELLER FLIGHT (HELICOPTERE)

Appuyer sur le bouton **A** en cours de saut

Appuyez sur le bouton **A** en cours de saut pour permettre à Tails de voler à une altitude honorable, mais prenez garde ! S'il vole trop longtemps, il va se fatiguer et s'écraser.

▼ Commande du vol hélicoptère

Maintenir le bouton <b>A</b> enfoncé	Permet de gagner de l'altitude
Bouton <b>B</b> ou <b>X</b>	Permet de perdre de l'altitude (Si vous n'appuyez sur aucune touche, vous perdez également de l'altitude à cause de la gravité.)

### LES ATTAQUES DE TAILS

Bouton **B** ou **X**

Que Tails soit à l'arrêt ou en mouvement, appuyez sur le bouton **B** ou **X** pour lui permettre de s'en prendre à tous les ennemis alentour avec un angle d'attaque 360°.

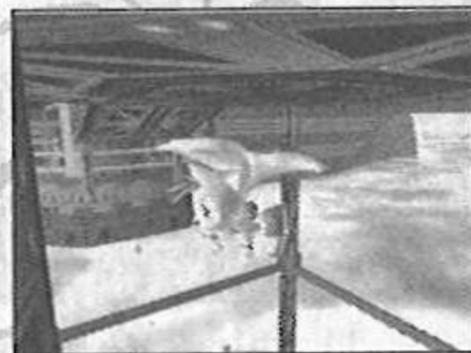
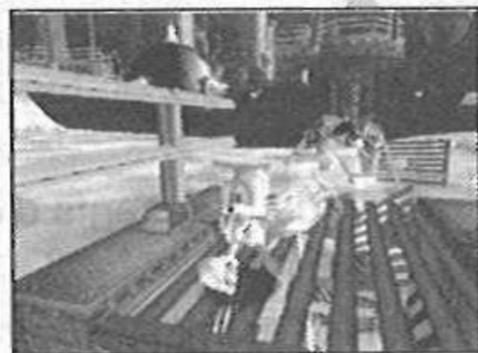
## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR TAILS

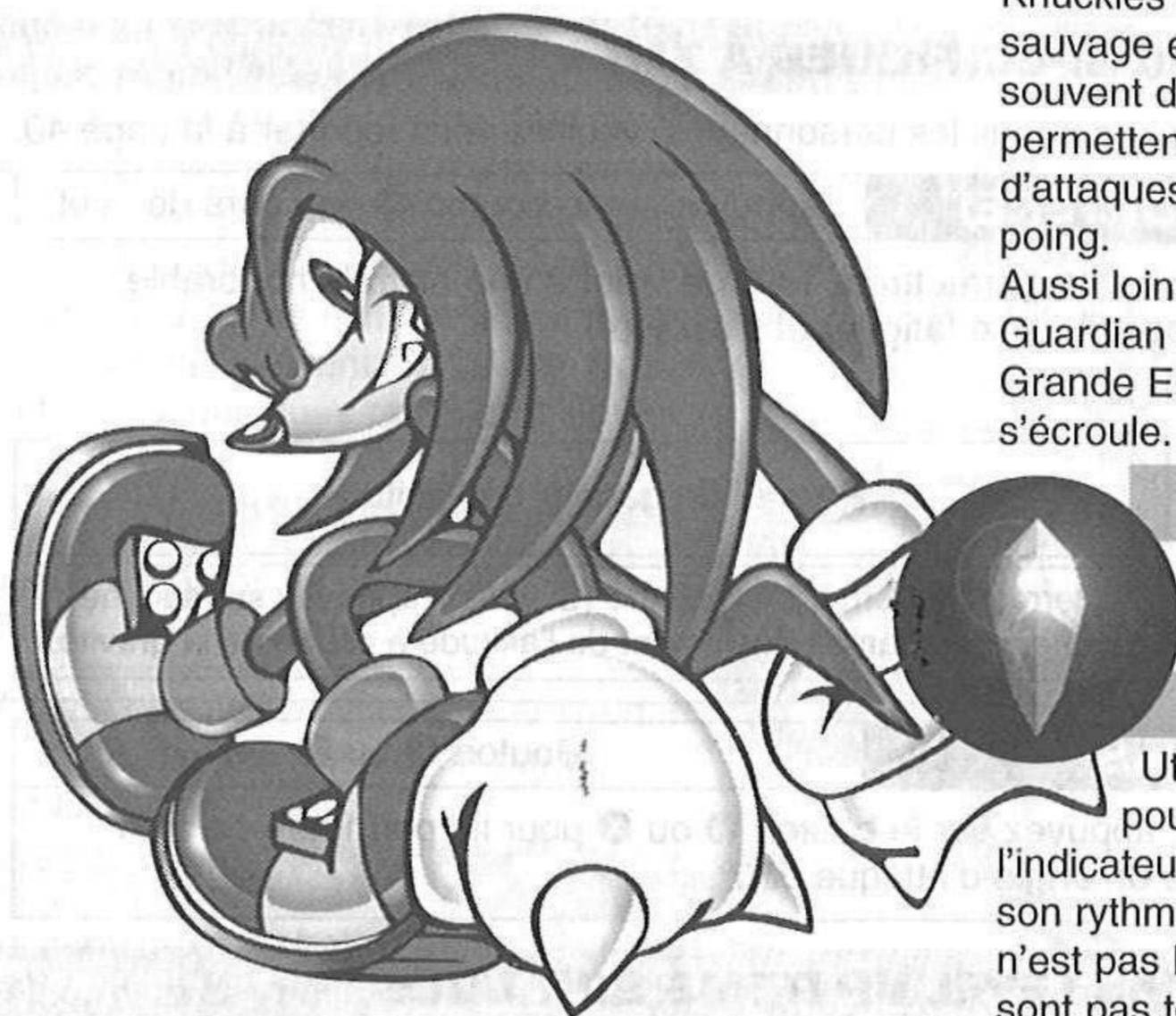
**BADGE  
RYTHMIQUE**

### RAPID TAILS ATTACK (ATTAQUES RAPIDES DE TAILS)

Maintenir le bouton **B** ou **X** enfoncé

Le Badge rythmique permet à Tails d'exécuter une attaque continue foudroyante.



**PRESENTATION DU PERSONNAGE****KNUCKLES THE ECHIDNA**

Knuckles est un petit animal hérissé de piquants, sauvage et puissant. Honnête et droit, il manque souvent de flexibilité. Ses bras costauds lui permettent d'effectuer des vols planés en vue d'attaques et de distribuer de sacrés coups de poing.

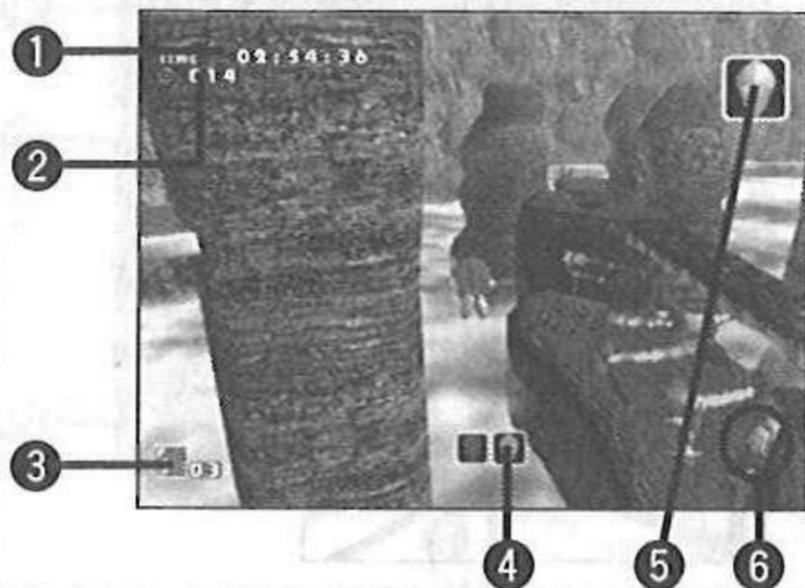
Aussi loin qu'il s'en souvienne, il a toujours été le Guardian of the Master Emerald (Gardien de la Grande Émeraude). Mais un beau jour, sa vie s'écroule. C'est le début de l'aventure...

**OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION**

Récupérer trois des morceaux de la Grande Émeraude.

**ASTUCES**

Utilisez le radar à émeraudes de Knuckles pour localiser les fragments. Lorsque l'indicateur du radar passe du rouge au bleu et que son rythme s'accélère, le morceau d'émeraude n'est pas loin. Mais les fragments d'émeraude ne sont pas tous détectables ! Il arrive qu'ils soient enfouis dans le sol ou cachés au sein même des ennemis. Alors, ouvrez l'œil !

**AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION**

- ① Temps écoulé
- ② Nombre d'anneaux ramassés
- ③ Nombre de vies restantes
- ④ Radar à émeraudes – La couleur et la vitesse du signal lumineux varient en fonction de la proximité des morceaux d'émeraude.
- ⑤ Nombre de fragments d'émeraude collectés – S'affiche lorsqu'un fragment est ramassé.
- ⑥ Nombre d'animaux sauvés

## ACTIONS SPECIFIQUES A KNUCKLES

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40.

### GLIDING JUMP (SAUT GLISSE)

Maintenir le bouton **A** enfoncé en cours de saut

Le stick analogique vous permet de commander Knuckles au cours d'un saut glissé. Donnez des coups de poing à l'ennemi - Knuckles se blesse si vous frappez avec toute autre partie de son corps. Relâchez le bouton **A** pour reposer Knuckles à terre. Pour sauter à nouveau, appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé.

### CLIMBING (GRIMPER)

S'accrocher au mur en cours de saut

Pour grimper, Knuckles doit s'accrocher au mur au cours d'un saut glissé. Effectuez un saut glissé en visant le mur auquel vous souhaitez grimper. Une fois que Knuckles est fixé au mur, dirigez-le à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton **A** pour le faire sauter.

### PUNCH ATTACK (ATTAQUE AU POING)

Bouton **B** ou **X**

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** pour donner un coup de poing. Lorsque Knuckles parvient à donner une succession rapide de deux coups de poing, il peut en enchaîner un troisième, bien plus puissant, le "dash punch".

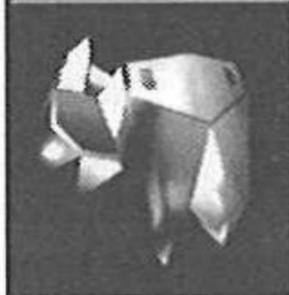
## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR KNUCKLES

GRIFFES  
EXCAVATRICES

### DIGGING (CREUSER)

Appuyez simultanément sur le bouton **X** ou **Y** et le bouton **A**

Placez Knuckles sur de la terre ou un sol herbeux et appuyez simultanément sur le bouton **X** ou **Y** et le bouton **A**. Il creuse puis refait surface avec les objets qu'il a déterrés.



**PRESENTATION DU PERSONNAGE****AMY ROSE**

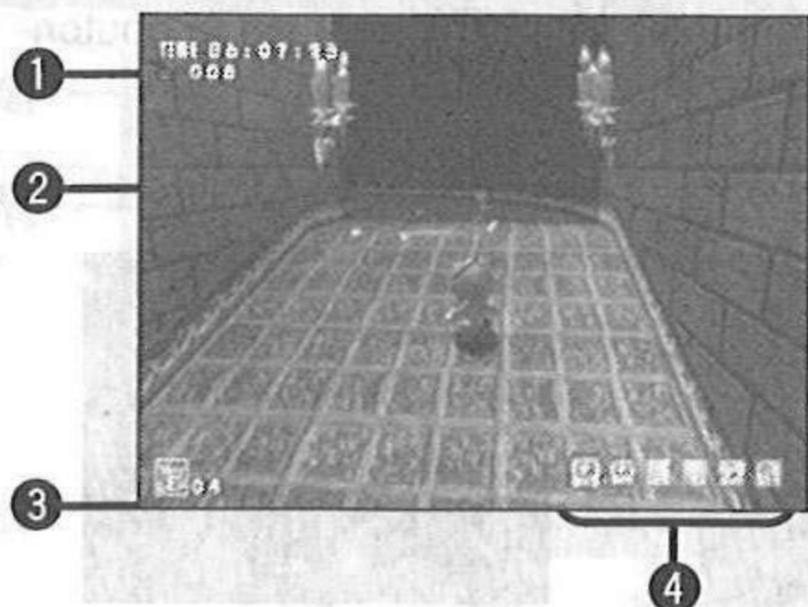
Vive et joyeuse, Amy est amoureuse de Sonic. Cette jeune femme très combative excelle dans l'art de manier le Piko Piko Hammer, un marteau très spécial. N'ayant jamais oublié la belle époque où elle était en quête de Sonic, elle est ravie lorsque leur destin se croise à nouveau sous forme d'un immense vaisseau spatial...

**OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION**

Partez à la recherche du ballon en évitant de vous faire capturer par le méchant robot ZERO.

**ASTUCES**

Amy et son compagnon l'oiseau doivent absolument s'échapper ensemble. Au besoin, vous pouvez vous cacher dans des tonneaux ou n'importe quel abri de ce genre. ZERO est indestructible mais on peut l'assommer momentanément. N'abusez pas de ce recours car si vous le mettez K.O. trop souvent, ZERO devient invincible. Alors calculez bien votre coup !

**AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION**

- ① Temps écoulé
- ② Nombre d'anneaux ramassés
- ③ Nombre de vies restantes
- ④ Nombre d'animaux sauvés

## ACTIONS SPECIFIQUES A AMY

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40.

### HAMMER ATTACK (ATTAQUE AU MARTEAU)

Bouton **B** ou **X**

Qu'Amy soit en mouvement ou arrêtée, appuyez sur le bouton **B** ou **X** pour lui permettre d'attaquer avec son Piko Piko Hammer. Si elle peut s'attaquer à ZERO et le vaincre momentanément, ce dernier est toutefois indestructible. De plus, il ne peut être mis hors d'état de nuire qu'un nombre limité de fois.

### HAMMER JUMP (SAUT AU MARTEAU)

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** en courant

Pendant qu'Amy court, appuyez sur le bouton **B** ou **X** pour qu'elle fasse tourner son marteau, frappe le sol et soit catapultée dans les airs. Pour réussir ce saut, Amy doit être en pleine vitesse. Attendez donc que son marteau apparaisse avant d'appuyer sur le bouton **B** ou **X**. Cette technique particulière lui permet de sauter plus haut que d'habitude.

### JUMP ATTACK (ATTAQUE AU SAUT)

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** en cours de saut

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** en cours de saut pour qu'Amy fasse tourner son marteau et attaque ses ennemis en l'air.

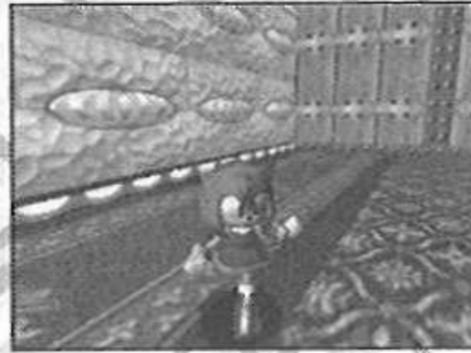
## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR AMY

### PLUME DU GUERRIER

### SPIN HAMMER ATTACK (ATTAQUE ACROBATIQUE AU MARTEAU)

Bouton **B** ou **X** et stick analogique

Maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé tout en appliquant un mouvement de rotation sur le stick analogique pour qu'Amy fasse rapidement tourner son marteau dans une attaque à 360°. Arrêtez de faire tourner le stick et relâchez le bouton **B** ou **X** pour mettre un terme à cette attaque. N'oubliez pas que si Amy tourne trop longtemps, elle a mal au cœur et se met à tituber.



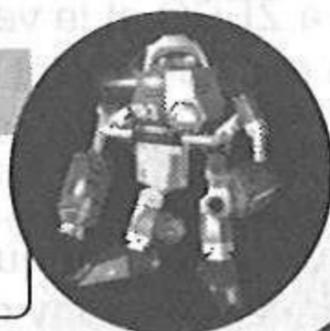
## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### E-102 GAMMA

Créé par le redoutable Dr Robotnik, E-102 Gamma est un robot artilleur de la série E-100. Peu après sa "naissance", Gamma doit se soumettre à un test lui permettant de rejoindre une unité de robots d'élite. Son destin prend un tournant définitif lorsqu'il rencontre une certaine grenouille à la queue étonnante...

#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

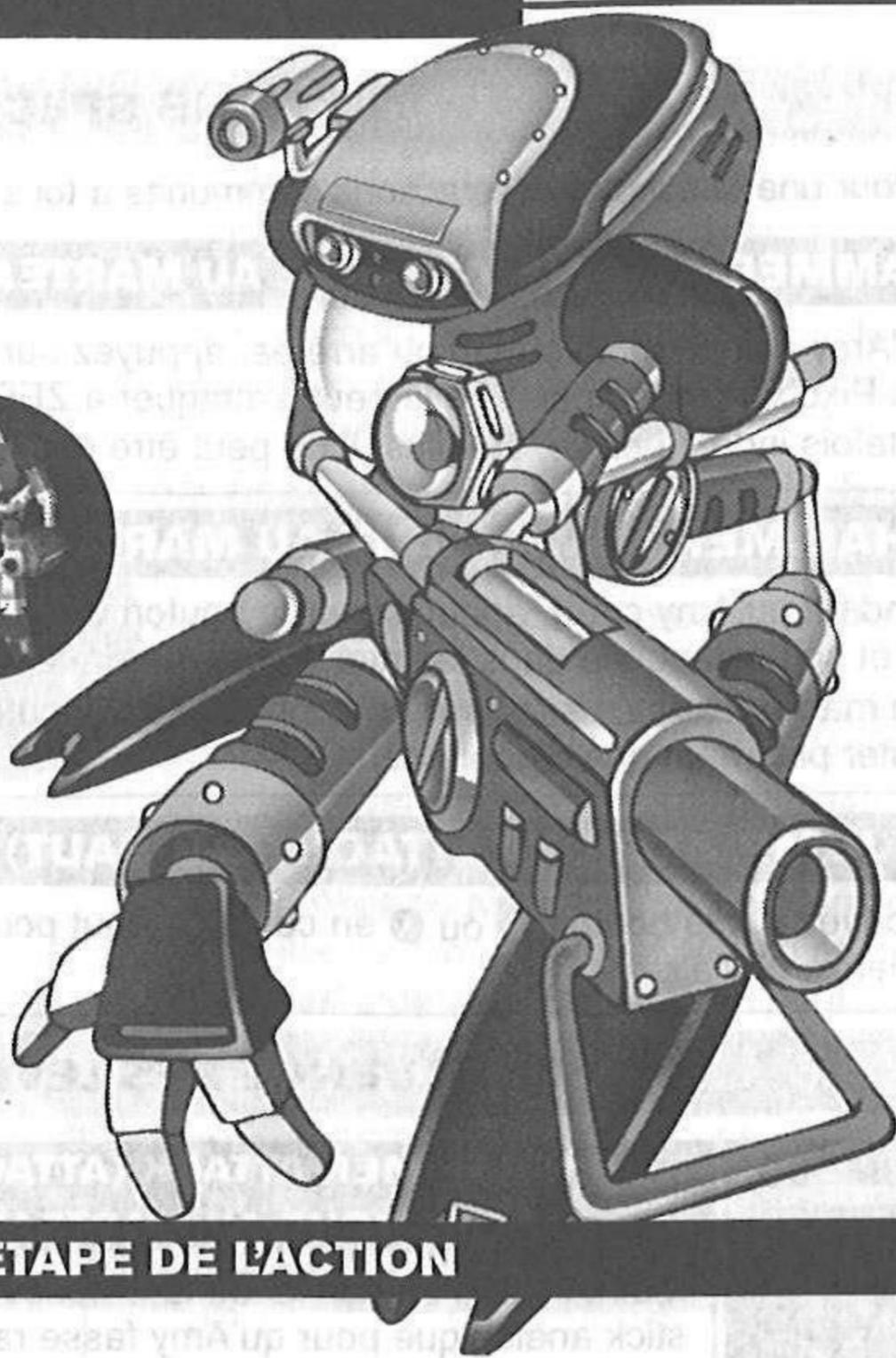
Trouver et détruire la cible finale dans les délais impartis.



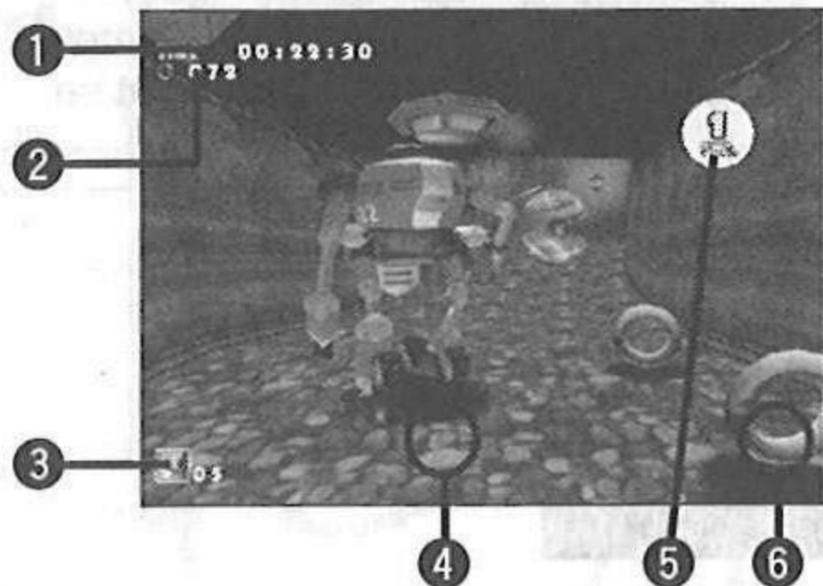
▼ Tuez le plus d'ennemis possibles en chemin pour gagner des bonus temps, ce qui vous sera utile pour détruire la cible finale.

#### ASTUCES

Vous pouvez rallonger le délai imparti en tuant des ennemis. Toutefois, s'attaquer aux méchants un par un vous fait perdre plus de temps qu'il ne vous en fait gagner, c'est pourquoi il est préférable d'en viser plusieurs à la fois.



#### AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION



- ① Affichage du temps imparti
- ② Nombre d'anneaux ramassés
- ③ Nombre de vies restantes
- ④ Compte à rebours (Il commence 5 secondes avant la fin.)
- ⑤ Temps bonus (Ajouté au délai imparti lorsque vous tuez des ennemis.)
- ⑥ Nombre d'animaux sauvés

## ACTIONS SPECIFIQUES A GAMMA

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40.

### LASER GUN (PISTOLET LASER)

Bouton **B** ou **X**

Maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour activer le pistolet laser. Pointez le rayon laser sur l'ennemi. Le coup part automatiquement. Utilisez le stick analogique pour manier le rayon et viser. Lorsque vous avez tiré, le point d'impact apparaît sur l'ennemi. Vous pouvez tirer sur plusieurs méchant à la fois en agitant le laser dans une zone pleine d'ennemis. Le rayon laser et l'indicateur de cible disparaissent au bout de quelques secondes.

### HOMING MISSILE LAUNCH (LANCEMENT DE MISSILES AUTOGUIDES)

Relâchez le bouton **B** ou **X** après avoir accroché la cible

Après avoir accroché la cible à l'aide du pistolet laser, relâchez le bouton **B** ou **X** pour lancer des missiles autoguidés. Gamma peut se déplacer en visant ou en lançant des missiles.

### ROLLING MODE (MODE ROUE)

Stick analogique

Lorsqu'il atteint la vitesse maximale, Gamma prend l'allure d'une roue. Appuyez sur le bouton **A** pour qu'il retrouve sa position verticale.

## L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR GAMMA

### JET BOOSTER



### HOVERING (VOLER)

Bouton **A**

Maintenez le bouton **A** enfoncé pour permettre à Gamma de voler et de planer à l'aide de sa fusée. Lorsque vous relâchez le bouton **A**, le moteur de la fusée s'arrête et Gamma s'écrase. Vous pouvez freiner sa chute et le faire planer en appuyant à nouveau sur le bouton **A**.

## PRESENTATION DU PERSONNAGE

### BIG THE CAT

Ce chat très costaud est un compagnon décontracté et facile à vivre qui adore le poisson. Il ne peut se passer de sa canne à pêche et de ses appâts.

Big mène une vie paisible avec son copain Froggy, dans une petite cabane cachée dans un coin tranquille de la jungle. Mais un beau jour, Froggy est victime d'une transformation étonnante...

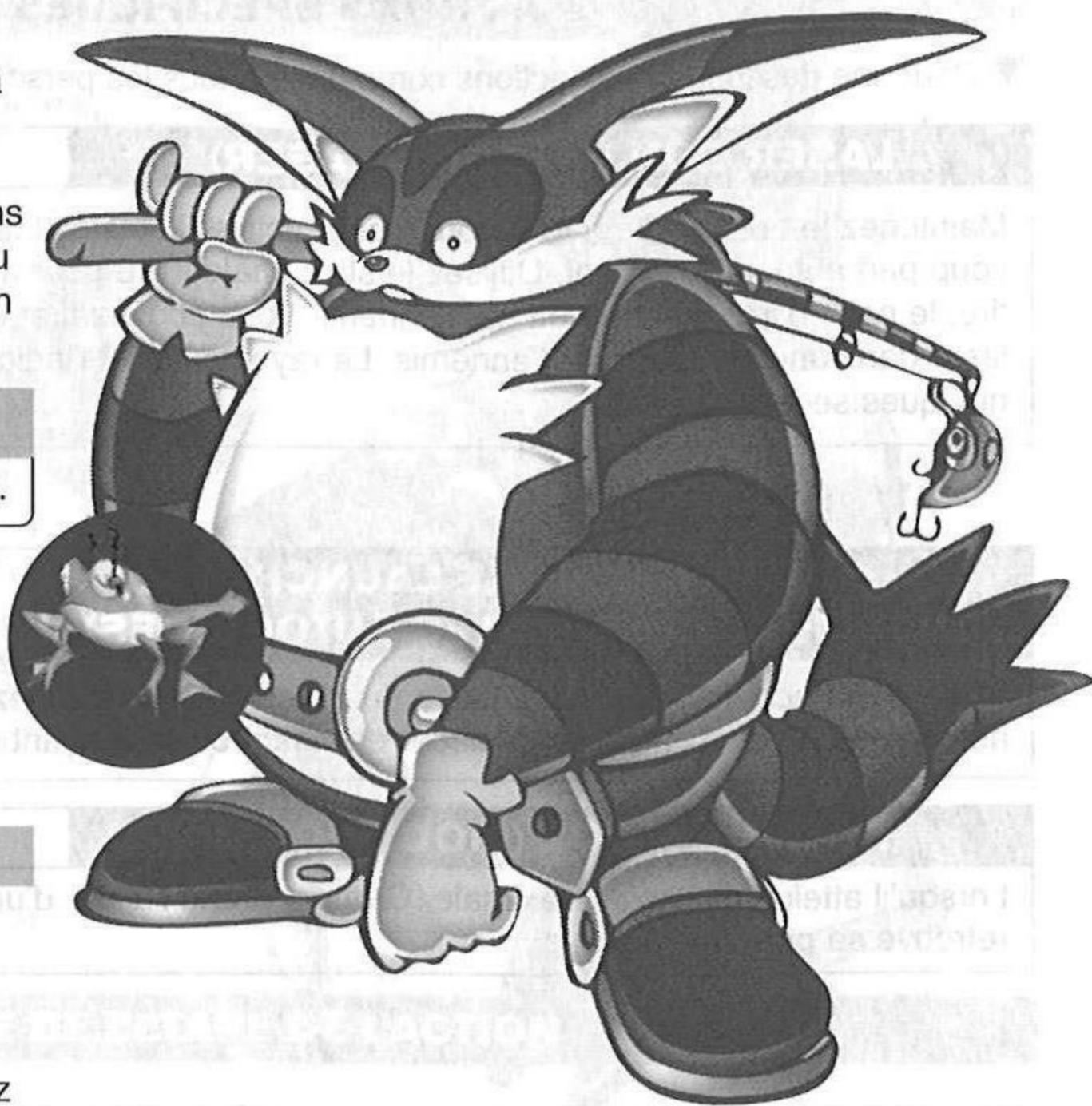
#### OBJECTIF DE L'ETAPE D'ACTION

Pêcher et trouver Froggy, le copain de Big.

▼ Vous trouverez différents coins de pêche regorgeant des poissons de diverses espèces et de toutes les tailles dans l'Espace Aventure. Essayez de pêcher diverses sortes de poissons tout en cherchant Froggy.

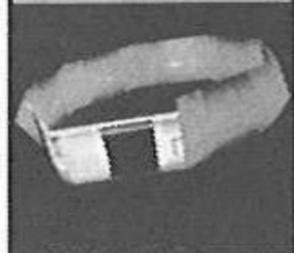
#### ASTUCES

Vous devez attraper les poissons (ou Froggy) à l'aide de votre canne à pêche. Lorsque le poisson ou Froggy mordent à l'hameçon, appuyez sur **↓** du stick analogique pour ferrer votre prise. Ramenez ensuite le fil.



### L'INFLUENCE DES LEVEL UP ITEMS SUR BIG

#### BOUEE DE SAUVETAGE



#### FLOATING (FLOTTER)

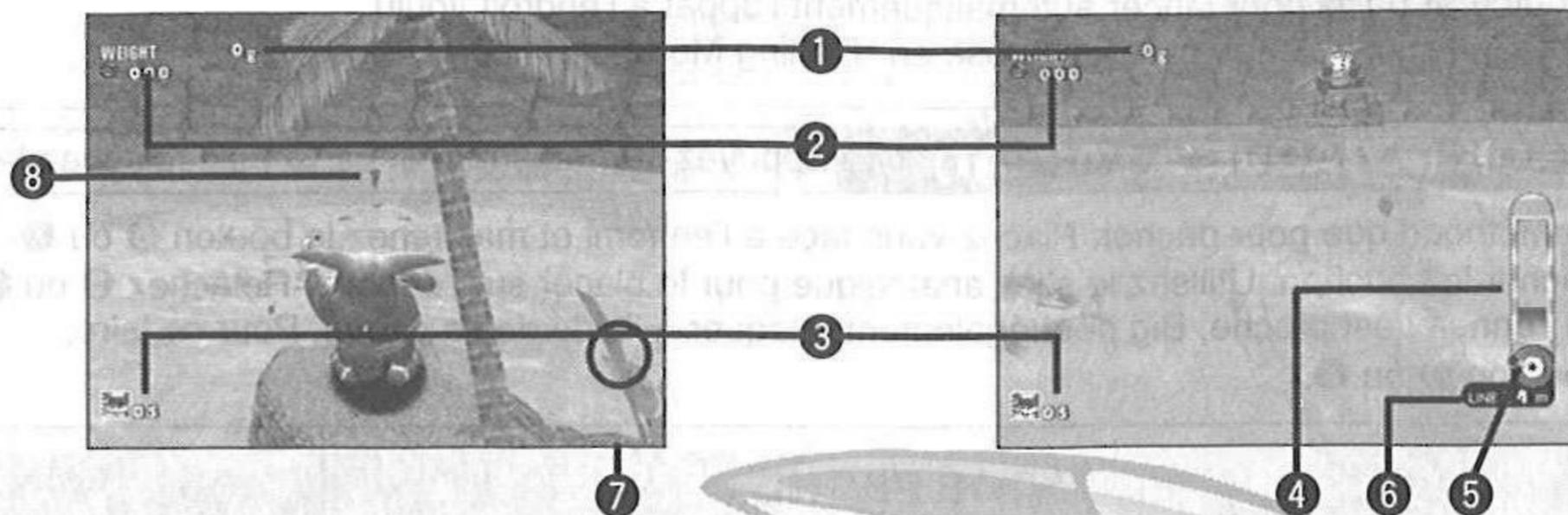
Automatique

Lorsque Big est équipé de sa bouée de sauvetage, il flotte sitôt qu'il se trouve dans l'eau. Utilisez le stick analogique pour déplacer Big ou pour le mettre en situation de pêche. Appuyez sur le bouton **A** pour le faire plonger. Faites-le marcher au fond de l'eau grâce au stick analogique et relâchez le bouton **A** pour le faire flotter.

## AFFICHAGE DE L'ETAPE DE L'ACTION

Mode Normal (Avant le lancer de la ligne) Affichage

Mode Fishing, Pêche (Après le lancer de la ligne) Affichage



- ① Poids en grammes de l'ensemble des prises
- ② Nombre d'anneaux collectés
- ③ Nombre de vies restantes
- ④ Jauge de tension de la ligne
- ⑤ Position du moulinet
- ⑥ Longueur de la ligne
- ⑦ Nombre d'animaux sauvés
- ⑧ Bouchon

## ACTIONS SPECIFIQUES DE BIG

▼ Pour une description des actions communes à tous les personnages, veuillez vous reporter à la page 40.

**POWER MOVES, MOUVEMENTS  
PUISSANTS (CARRYING, THROWING,  
PULLING OR PUSHING, PORTER, LANCER,  
TIRER OU POUSSER)**

Bouton **B** ou **X**

Grâce à sa carrure imposante, Big peut soulever, porter et lancer des objets très lourds, ce qui n'est pas le cas des autres personnages.

## PRESENTATION DU PERSONNAGE

## BIG THE CAT

## CASTING (PECHE AU LANCER)

Bouton **B** ou **X**

Utilisez le bouton **B** ou **X** pour lancer la ligne de Big.

1. Placez Big face au plan d'eau, maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour afficher le bouchon et utilisez le stick analogique pour placer le bouchon à l'endroit voulu.
2. Relâchez le bouton **B** ou **X** pour lancer automatiquement l'appât à l'endroit voulu.
3. Si le poisson mord, l'appât plonge et le jeu passe en "Fishing Mode", le mode Pêche.

## LURE ATTACK (ATTAQUE A L'APPAT)

Appuyez sur le bouton **B** ou **X** puis relâchez-le

Utilisez la même méthode que pour pêcher. Placez-vous face à l'ennemi et maintenez le bouton **B** ou **X** enfoncé pour afficher le bouchon. Utilisez le stick analogique pour le placer sur l'ennemi. Relâchez **B** ou **X** pour attaquer. Si l'ennemi est proche, Big peut également attaquer à l'aide de sa canne. Pour ce faire, appuyez sur le bouton **B** ou **X**.

## MODE PECHE

## PECHE

Reportez-vous au diagramme ci-dessous

Bouton **A**

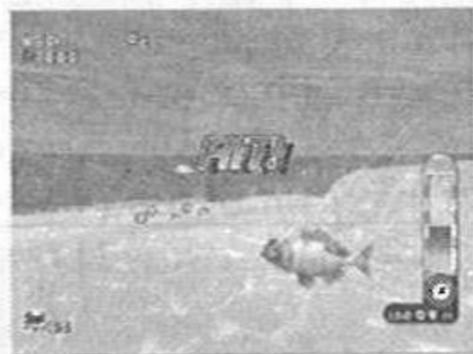
Ramener rapidement le fil

Stick analogique

Tirer la canne

Bouton **B** ou **X**

Ramener doucement le fil



1. Une fois que l'appât a plongé, faites-le bouger pour attirer le poisson (la grenouille). Une fois que l'animal a mordu, appliquez un mouvement vers le bas sur votre stick analogique pour accrocher le poisson (la grenouille).



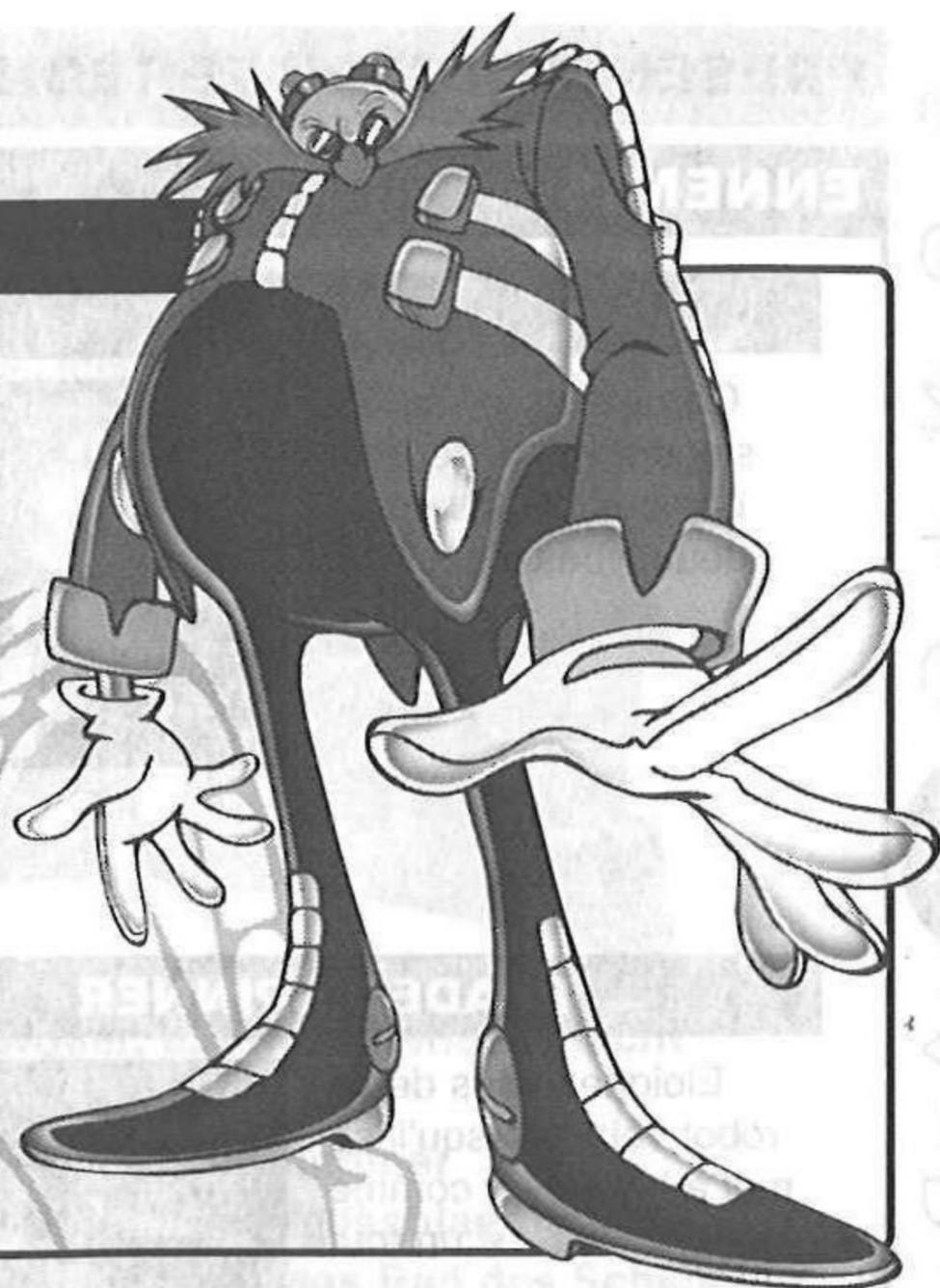
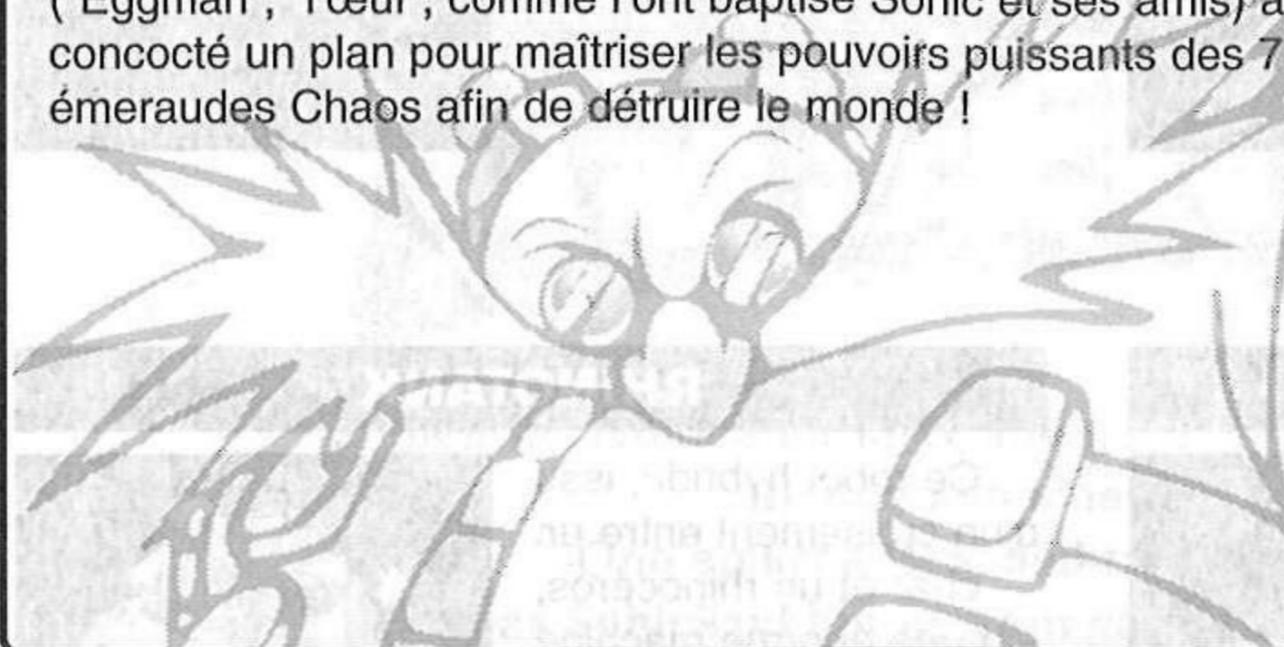
2. Utilisez le stick analogique pour agiter la canne afin de ferrer l'animal. Ramenez délicatement le fil pour ne pas perdre votre prise.



3. Lorsque vous avez tiré suffisamment de fil, Big sort automatiquement sa prise de l'eau.

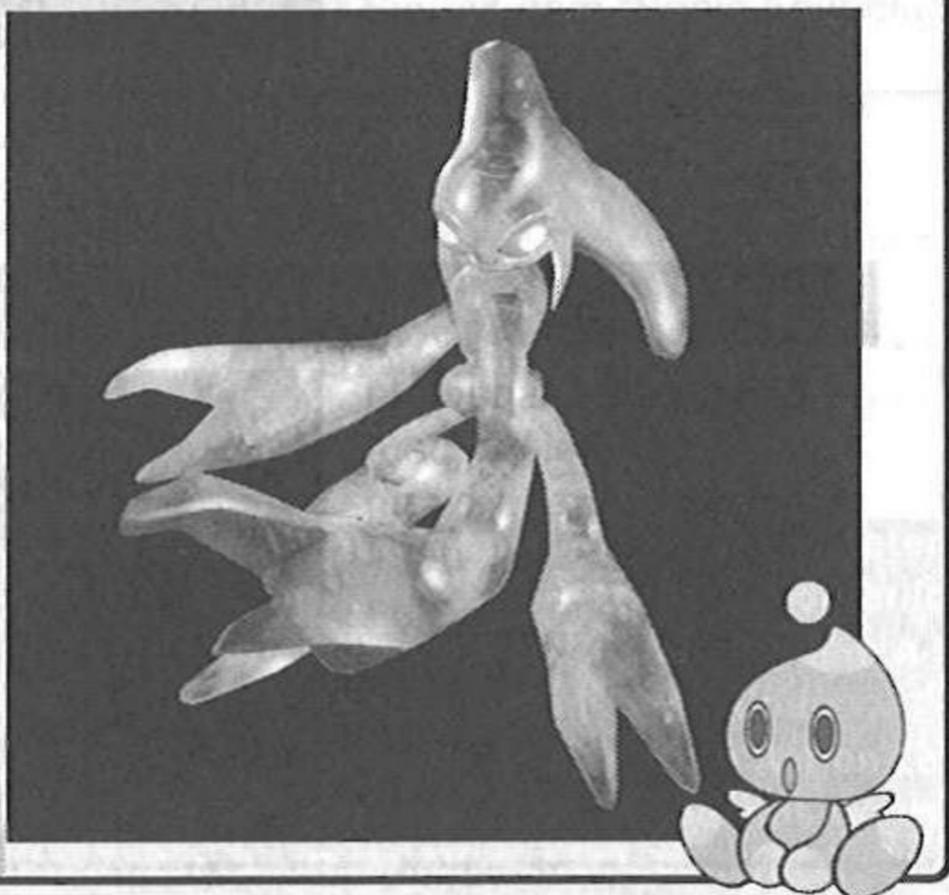
## DR. ROBOTNIK

Nous le craignons tous : le scientifique fou répondant au nom de docteur Robotnik est de retour, plus impitoyable que jamais. De par le passé, Sonic et ses amis ont réussi à faire échouer ses plans diaboliques. Cette ère serait-elle révolue ? Une nouvelle bataille s'engage et cette fois-ci, Dr Robotnik ("Eggman"; "l'œuf", comme l'ont baptisé Sonic et ses amis) a concocté un plan pour maîtriser les pouvoirs puissants des 7 émeraudes Chaos afin de détruire le monde !

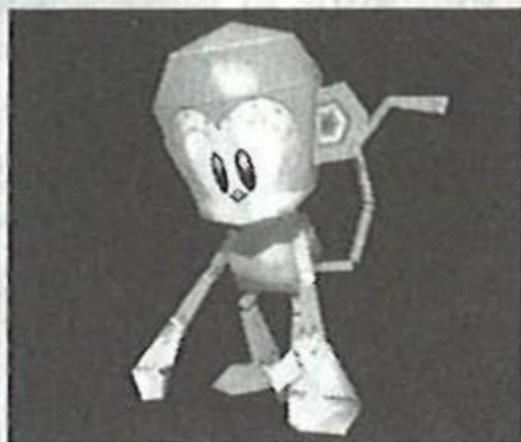


## CHAOS

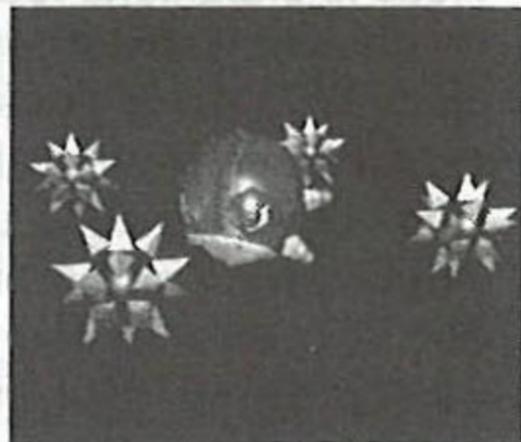
Cette mystérieuse forme de vie liquide, prisonnière de la Master Emerald, la Grande Émeraude, a été libérée par le docteur Robotnik pour réaliser ses plans diaboliques. Chaos gagne en taille et en pouvoir à chaque fois que le docteur lui donne une émeraude. Qu'advient-il du monde si Robotnik parvient à trouver les sept émeraudes Chaos ?



Gardez un œil sur ce singe-robot poseur de bombes disposant de deux types d'explosif.

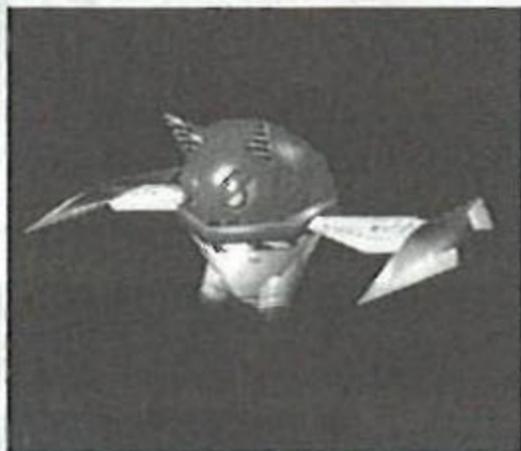


Armé de balles et de chaînes, ce robot flottant peut attaquer à distance.



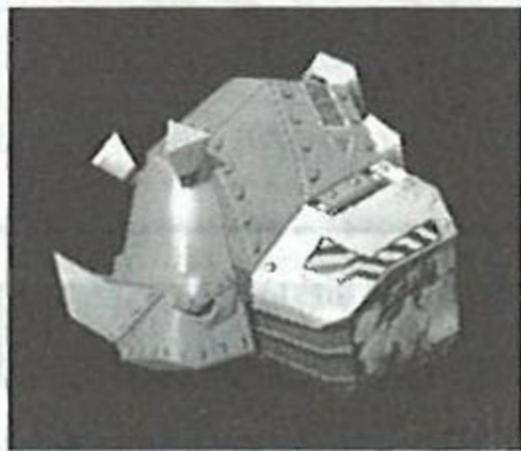
### BLADED SPINNER

Eloignez-vous de ce robot volant lorsqu'il se met à tourner comme un fou.



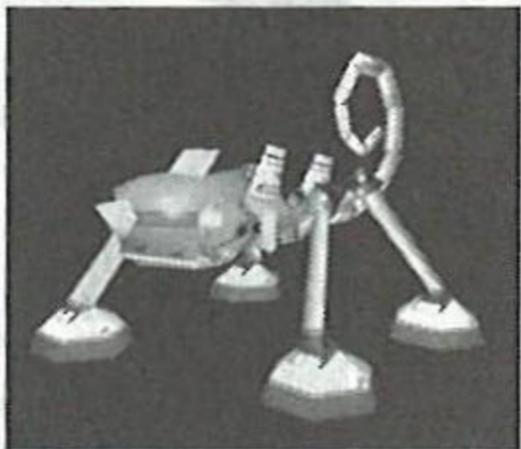
### RHINOTANK

Ce robot hybride, issu d'un croisement entre un char et un rhinocéros, est une énorme machine sans état d'âme.



### LEON

Ce robot à l'aspect de caméléon peut disparaître et resurgir en un clin d'œil, alors prenez garde !



### EGG KEEPER

Faites votre possible pour éviter ce dangereux robot de la série E-100, armé d'un rayon paralysant.





# Dreamcast™

©SEGA Enterprises, Ltd., 1998.

SONIC ADVENTURE is either a registered trademark or trademark of Sega Enterprises Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5

**SEGA™**

Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd.

810-0008-53