NTR-A3YE-CAN

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

SONIC RUSH ADVENTURE™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTION

SEGA®

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV–E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal ®

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

Wireless DS Single-Card Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.

Wireless DS Multi-Card Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

LICENSED BY

Nintendo®

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

NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

Thank you for purchasing *Sonic Rush Adventure*™. Please note that this software is designed for use with the Nintendo DS™ system. Be sure to read this instruction booklet thoroughly before you start playing.

CONTENTS

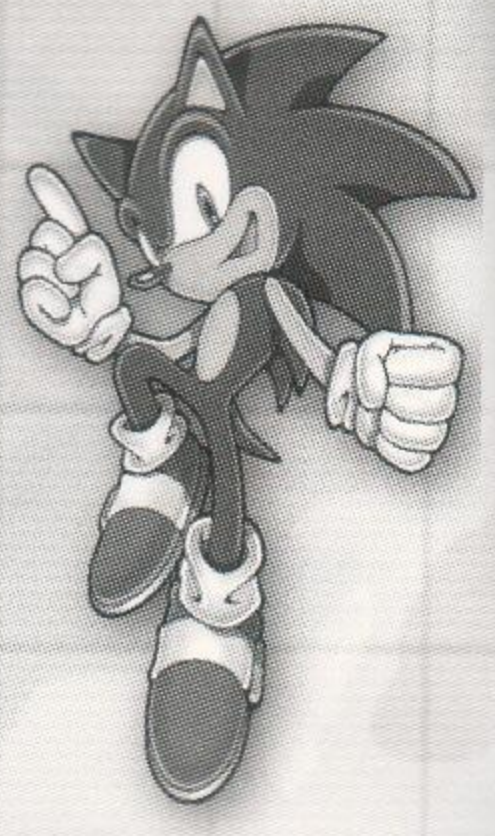
CHARACTERS 4
CONTROLS 6
STARTING THE GAME 12
ADVENTURE MODE 15
BATTLE MODE 24
TIME ATTACK 33
CREDITS 34

⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

CHARACTERS

SONIC THE HEDGEHOG



The world's fastest hedgehog, who has a heroic habit of defeating Dr. Eggman, will now lend a hand to restore a disaster-struck island where he and Tails accidentally landed. Traveling across the sea might not be what the spiky hero is accustomed to, but with the awesome ships that Tails will build, he'll be able to reach various islands and do what he does best.

BLAZE THE CAT

A Princess who is tracking down a group of pirates that looted her valuable possessions. Blaze is normally calm and level-headed, but she has the ability to outdo her opponents by manipulating flames.

MILES "TAILS" PROWER

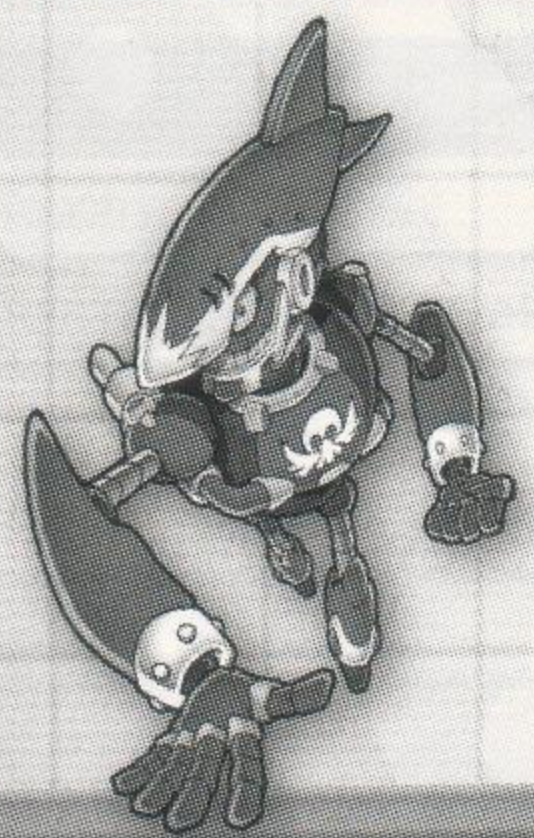
A friendly fox who is like a kid brother to Sonic. Tails is an expert when it comes to machinery, and he will support Sonic in this adventure by building new ships with the "Materials" found on the various islands.

MARINE THE RACCOON

Marine is an adventurous little rascal from Southern Island. She loves to talk, but never listens. She is stubborn at times, and a natural when it comes to creating a scene. Sonic and Tails must keep an eye on this spunky girl to keep her out of trouble before something happens.

CAPTAIN WHISKER

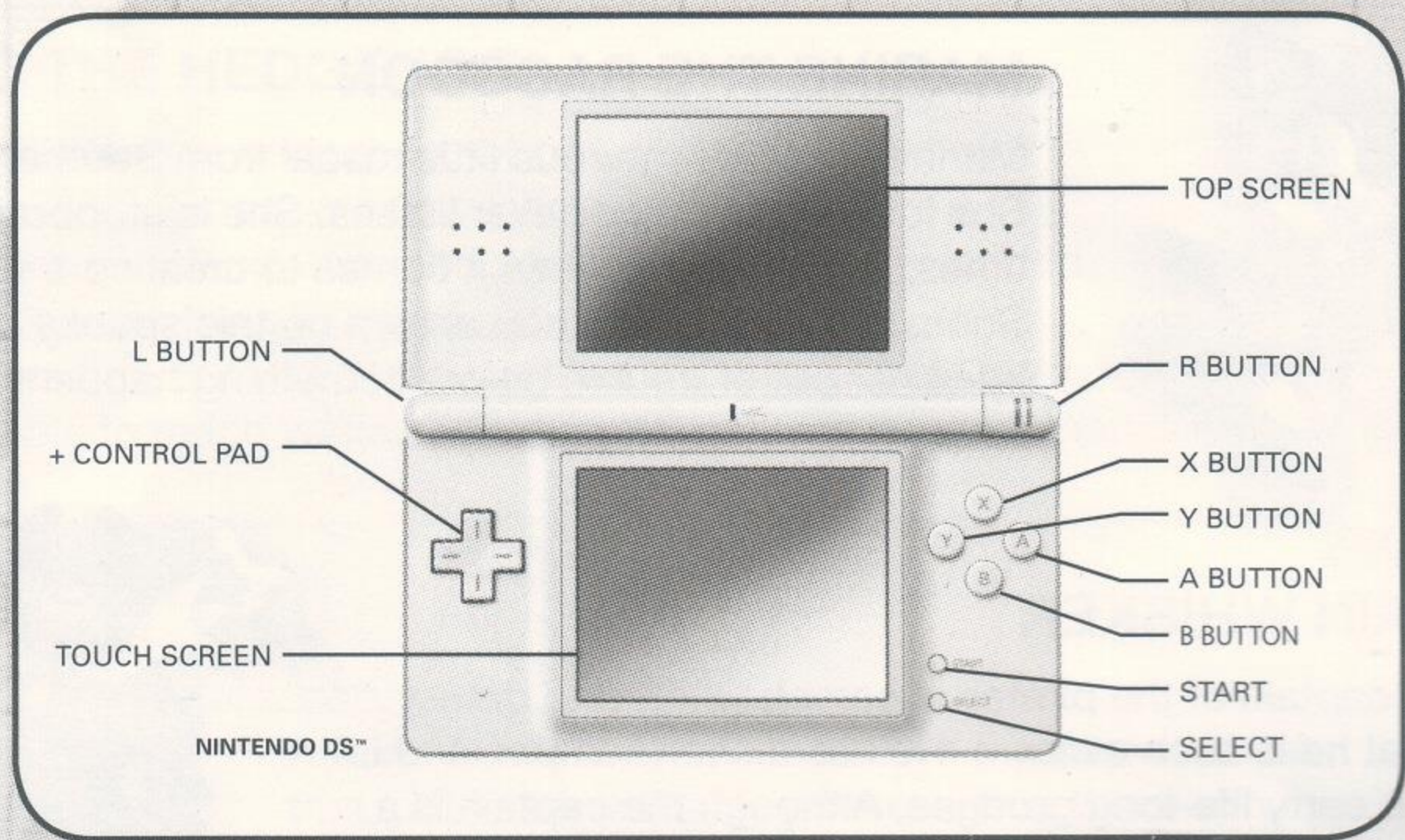
This evil captain of the pirates is somehow hard to detest being that he is such a clown. He has a short temper, and is known to carry life-long grudges. Although the captain is a bit smarter than the rest of the crew, he appears to be less stern without the backing of his shipmates.



JOHNNY

He is the right-hand man of Captain Whisker, and a feisty competitor on the sea. Johnny is a speed demon who refuses to finish second, seeing Sonic as his archrival whom he must outperform on his waterbike.

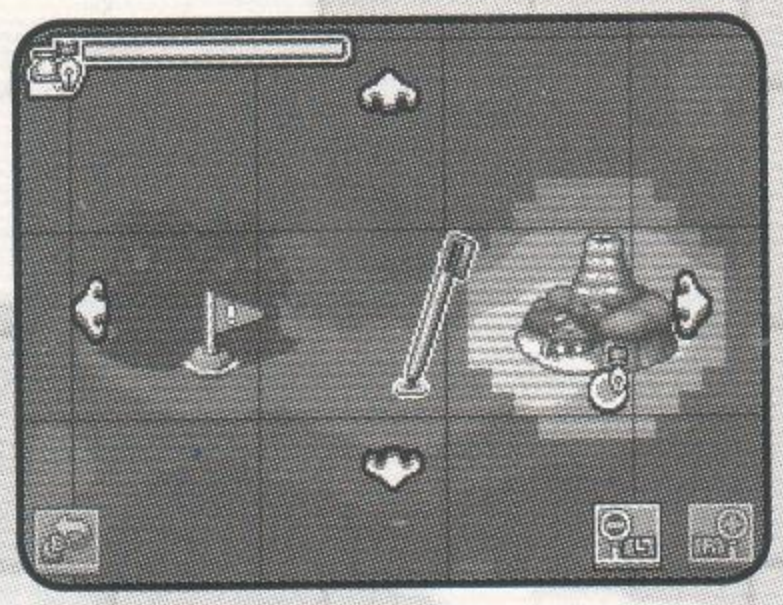
CONTROLS



MENU AND MESSAGE SCREEN

CONTROLS	ACTION
+Control Pad	Highlight Menu Selection
A Button	Confirm Selection / Display Next Text Message
B Button	Cancel Selection / Return to Previous Screen
START	Skip Cutscene and Conversation
Touch Selection Area with Stylus	Confirm Selection

SEA CHART



You will access a map of the world to set your course and destination before you travel out to sea. First, to get a better look at the world, use the L and R Buttons to zoom in and out of the displayed area or move the map by sliding the stylus directly onto the map (Touch Screen). Once you've decided where you want to go, touch with your stylus and draw a line towards your destination. When the course is drawn on the map, press to finish, or press to redraw the course.

MAP CONTROLS

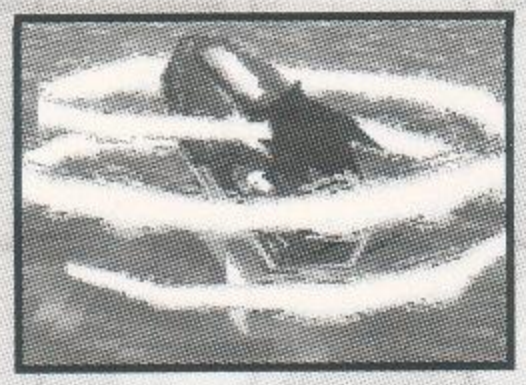
CONTROLS	ACTION
Slide Stylus or +Control Pad	Move Around on the Map
Touch and slide	Draw Sail Route
Touch (L Button)	Zoom out on the Map
Touch (R Button)	Zoom in on the Map
Touch	Confirm Sail Route
Touch /	Exit Map Screen / Redraw Sail Route

CONTROLS

Sonic will be relying on his waterbike to travel the sea at the beginning of the adventure. Learn the following controls to grab Rings, defeat enemies, and perform Trick Actions.

STEERING

Slide the stylus across the Touch Screen to steer the waterbike. Move left and right to avoid enemies and collect Rings.

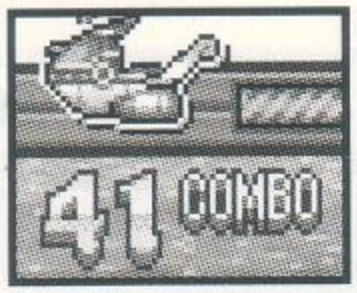


RAMP TRICK

Ride over the ramp and perform a trick by tracing the Trick Markers in the direction it guides you with the stylus. Successfully performing tricks will fill up your Boost Gauge in the upper right corner of the screen.

BOOST

Use Boost to speed up the waterbike by tapping the stylus twice or by pressing the L or R Button. Hold the stylus/button down if you want to maintain speed. Note that you can also use Boost to knock out the enemies that stand in your way.



Collecting Rings will not only increase your score, but also increase your Combo Count displayed in the screen. When the Combo Count hits 50, 100, and so on, your point multiplier will increase by one (x2, x3, and so on up to x9) to earn a higher score.

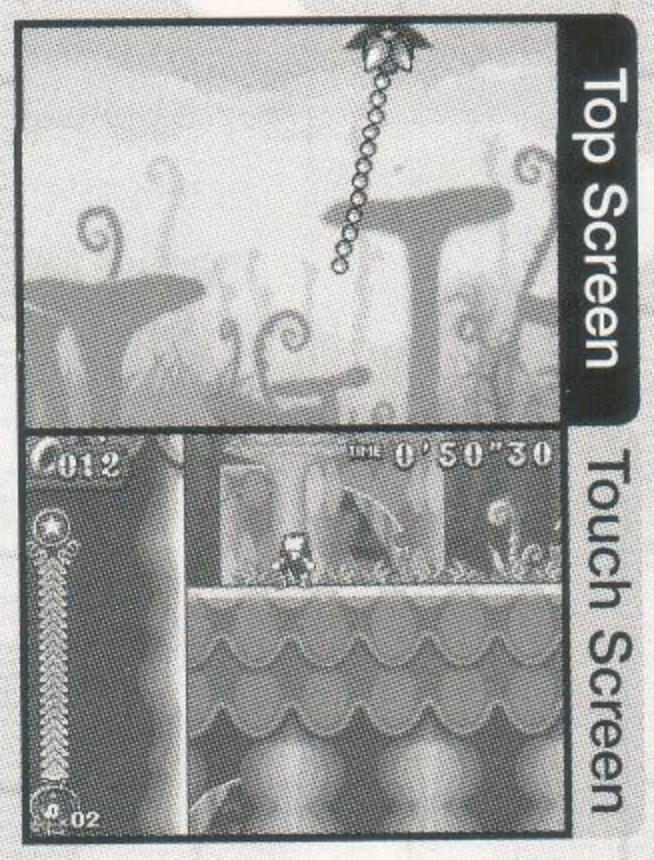
The Act and Boss stages will start when you reach one of the islands. Here are the most basic controls to get through these stages which are played without the stylus.

RUN AND BRAKE

Press the +Control Pad ⬅ / ➡ to walk and keep holding in one direction to gain more speed. Quickly press the opposite direction to brake your dash.

SCROLL SCREEN

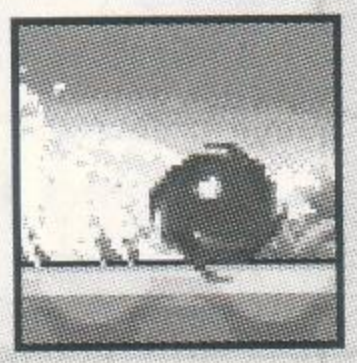
Hold down the +Control Pad ⬆ / ⬇ while standing still to vertically scroll the screen to view what's immediately above or underneath. If your character is on the top screen, you may only scroll up, and vice versa.



SPIN JUMP (BLAZE: AXEL JUMP)

Use the A or B Button to jump and attack the enemies.

SPIN DASH (BLAZE: BURST DASH)



Hold the +Control Pad ⬇ while standing still, then press the A or B Button to spin, and release the +Control Pad. This action is useful for instantly accelerating from a still position, or for taking out enemies that are lurking in the path ahead.

JUMP DASH (BLAZE: BURST HOVER)

Simply jump and press the R Button in mid-air to dash forward above ground in the direction your character is facing.

SUPER BOOST (BLAZE: FIRE BOOST)

Press the Y Button while your character is on the ground to experience a sudden burst of speed. Note that enemies and breakable barriers are knocked out by charging them with the Super Boost. This action is available as long as your Tension Gauge (see below) is filled.

TENSION GAUGE

Whenever you perform Trick Actions or defeat an enemy in the Act stages, the Tension Gauge at the left side of the screen will be charged. To use the Super Boost (Fire Boost) the Tension Gauge must be charged since it requires energy to perform the move. The color of the gauge will turn from blue, orange, and then red, indicating the amount of energy being filled. Finally, when the red gauge is completely filled, the Boost action can be used freely while the top icon (star icon) is spinning. Be aware that the Tension Gauge will decrease with time or when you take damage.

Perform Trick Actions while running through the stages to reach further and higher with style! A Trick Bonus is also awarded by chaining multiple Trick Actions.

AIR TRICK

Tap the B Button while you are in the air to pull off an Air Trick. When you want to complete the aerial tricks, press the A Button for an awesome finish!

GRIND TRICK

Tap the R Button while grinding across various rails to perform the Grind Trick. Keep tapping the R Button to chain the Grind Tricks!

JUST TRICK

Press the A Button as you are about to take off from a Ramp or the edge of a rail. This trick is the most efficient way to charge up your Tension Gauge.

HOP JUMP (BLAZE: AXEL TORNADO)

Use Springs or Ramps to launch into the air, then press both the +Control Pad ⬆ and the R Button to perform a vertical hop in mid-air.

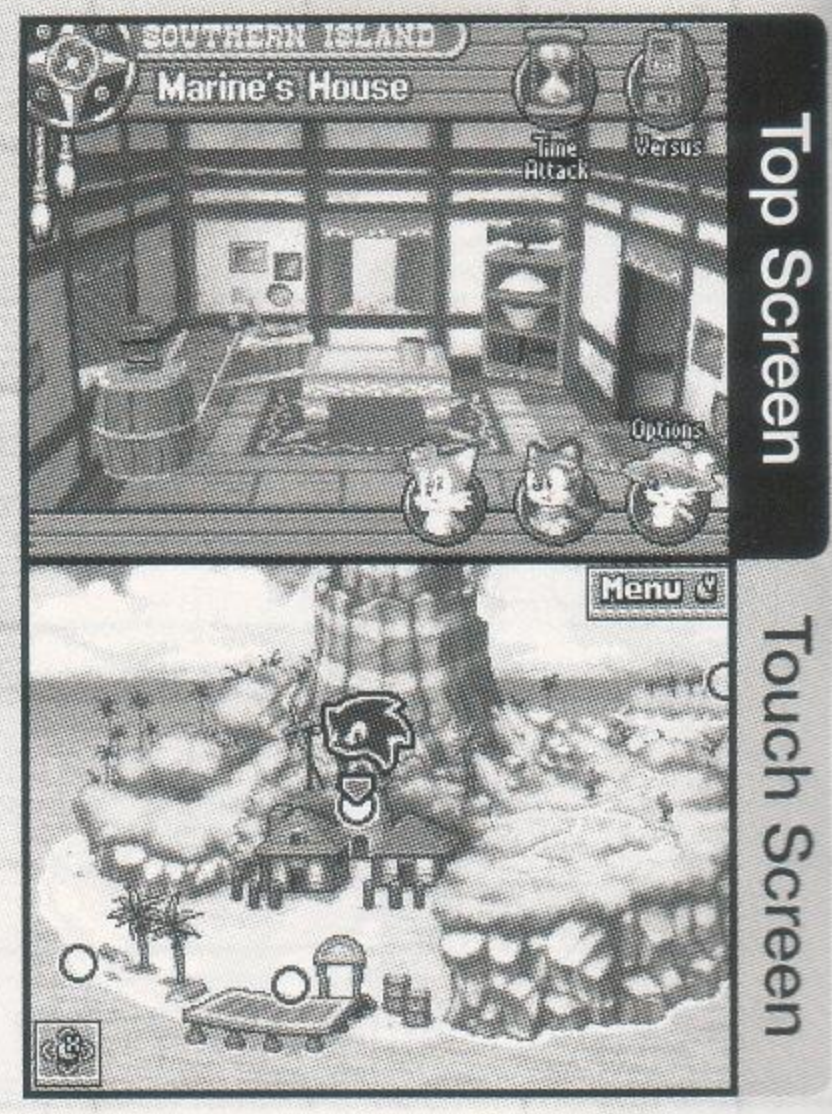
HUMMING TOP (BLAZE: JUMP STEP)

Use Springs or Ramps to launch into the air, then press the R Button to perform a spinning horizontal hop in mid-air. Note that this action can be used to attack enemies and breakable barriers.

SOUTHERN ISLAND

Southern Island will become your tactical headquarters, where you can immediately jump to different places on the island and access the Menu screen (see facing page).

Use the +Control Pad to move the cursor or directly touch the location (white circle) displayed on the island with the stylus to select a place on the island. To visit the selected place, press the A Button. Press the Y Button or directly touch the "Menu" Button on the Touch Screen to access the Menu screen.

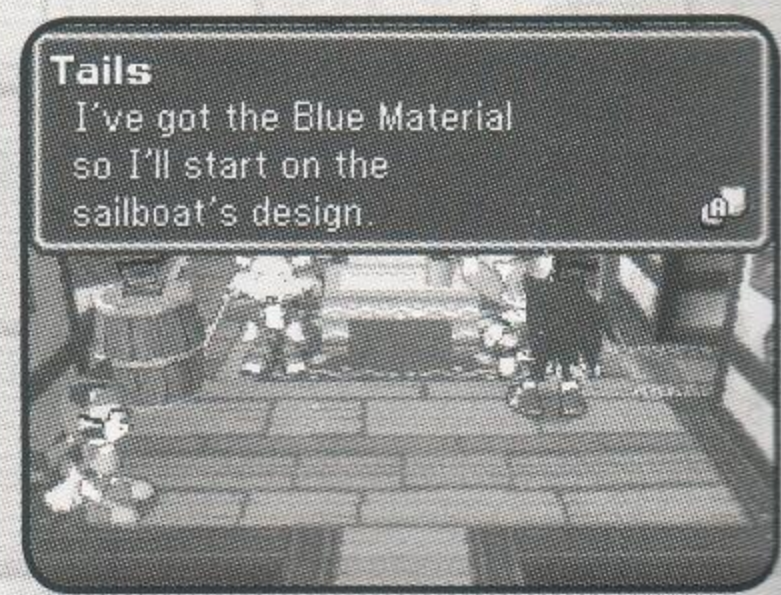


Top Screen

Touch Screen

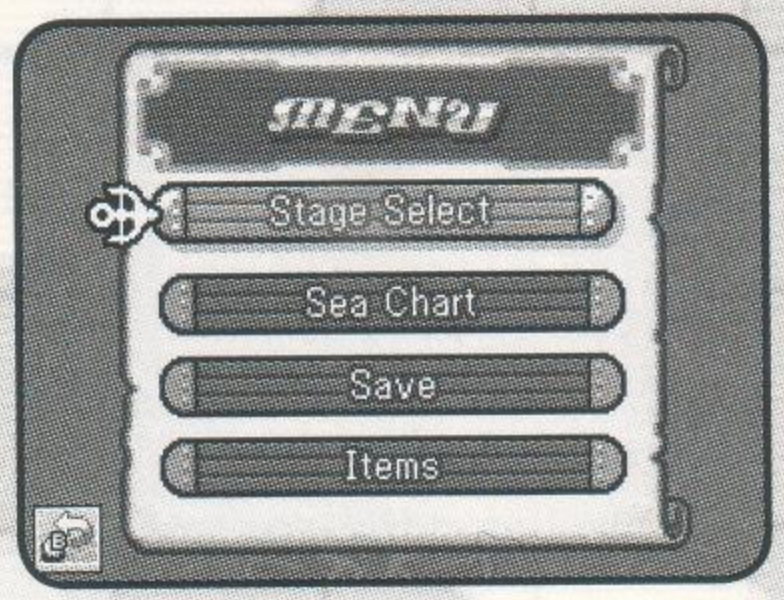
MARINE'S HOUSE

Marine's House is located in the center of Southern Island. Here you will find all of Sonic's friends, including Tails, who will build a new ship from the Materials you've collected. Move Sonic in front of any character in the room and press the A Button to talk. Walking out of the house will return you to the Island screen. Note that the Battle mode (p.24), Time Attack (p.33), and Options (p.14) of this game are accessed from the back room of this house.



MENU SCREEN

Use the +Control Pad ⬆ / ⬇ and press the A Button or touch one of the menu items with the stylus to select from the following:



Stage Select

Select and replay previously cleared Act and Boss stages. Press the L/R Buttons to cycle through the different islands, and use the +Control Pad ⬆ / ⬇ or the stylus to choose one of the stages.

Sea Chart

Access the map of the world and select the island where you'd like to land.

Save

In order to save (overwrite) your game progress, you must do so manually since there is no autosave feature. Note that you may only store one game's progress per Game Card.

Items

View the Materials and Emeralds you've collected. Use the L/R Buttons to toggle the display from Materials and Emeralds.

☠ **Stage Select** and **Sea Chart** will not apppear on the menu until you have crossed the sea and reached an island.

OPTIONS

To access the Options of this game, you must go to the back room of Marine's House and talk with a character named Setter (see right). When you approach him the second time, a menu will be displayed and you will be able to change the Player Name (your identification for Battle mode and Time Attack) or access the Options menu with the following choices:

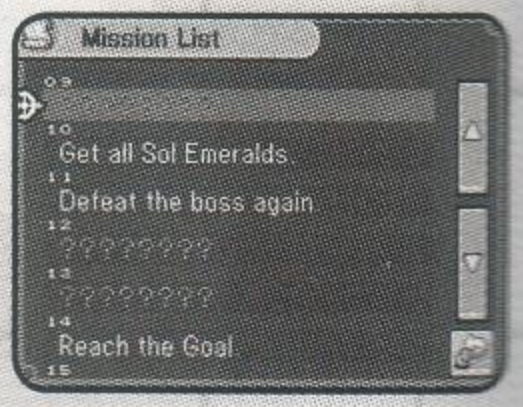
Boss Difficulty
Toggle the difficulty level of Boss stages to either Normal or Easy.

Time Limit
Turning the setting ON, you lose a life if you run out of time in the Act or Boss stages.

Clear Data
Delete your records and settings and/or the game progress from the Game Card.

Cancel
Close the Option menu.

MISSIONS



Sonic's new island friends will introduce you to various Missions as the story progresses. When it's time for you to start a Mission, talk to Marine who will be at her house (Marine's House) and check the Mission List. The Missions can be started immediately from this list. Select a Mission you'd like to try and complete the Act or Boss stage under the given terms.

NEW VOYAGE

Go to one of the docks on Southern Island if you are heading to a new island, or if you would just like to explore new areas. When you arrive at the dock, walk over to the ship and select "Set Sail" to proceed to the Sea Chart screen.

You will get hints on where to go from the cutscenes and by talking with the inhabitants of Southern Island, but you are free to sail off to anywhere on the map by drawing a route from one of the points. Note the pink areas on the map are places where your selected ship cannot travel such as shallow areas or icebergs. Once you've set the course, it's time to get on the ship and explore the sea.

BUILDING NEW SHIPS

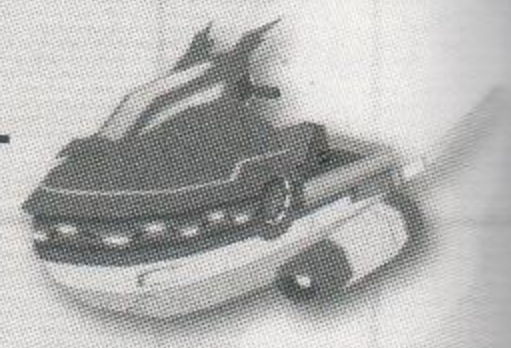
Tails will build different ships that will allow Sonic and company to travel further out to sea. Ask Tails (at Marine's House) how many Materials he needs to build the next ship. These Materials are rewarded when you clear each Act and Boss stage. When a new ship is created, there will be a new dock made available from the Southern Island. For starters, enter the dock and learn the controls of the new ship by playing through the tutorial.

If you fulfill the requirements, you are able to enhance the performance of your vehicles by talking to Tails. Note that these enhancements are not implemented during the Missions or the Viking Cup (Score Attack with vehicles).

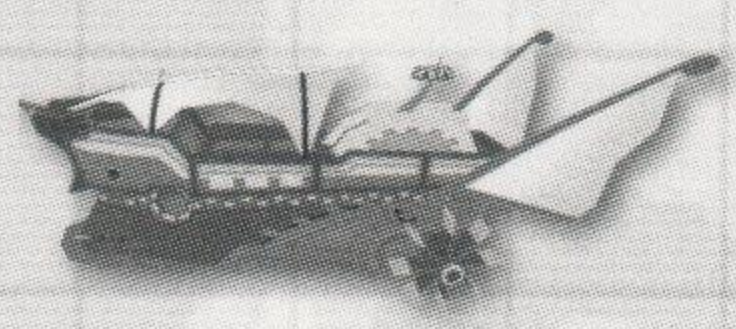
ADVENTURE MODE

Here are the vessels you'll come across in this game. Thanks to Tails, all of these vessels are created from the Materials you'll collect on the various islands.

WAVE CYCLONE (WATERBIKE)



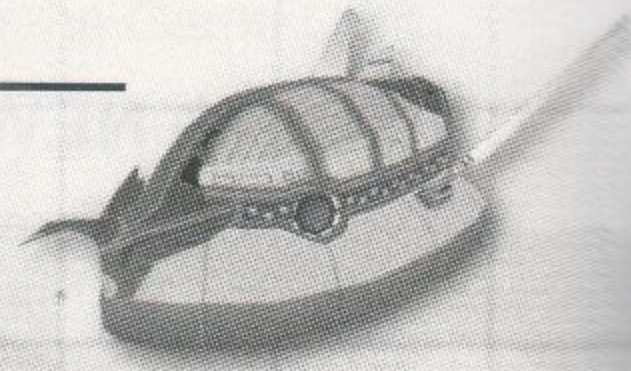
The first vessel available in this adventure, this speedy waterbike is perfect for a short journey or a friendly competition.



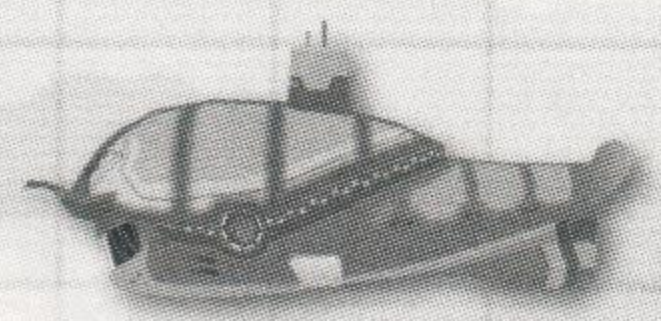
OCEAN TORNADO (SAILBOAT)

Built to travel further out to the sea, The Ocean Tornado cannot sail through the shallow areas. This sailing arsenal will surely intimidate any pirates at sea.

AQUA BLAST (HOVERCRAFT)



Capable of traveling above shallow areas, it requires quick steering skills to avoid enemies and obstacles. This ship can also fire shots to take out enemies, and spin around to defend itself.



DEEP TYPHOON (SUBMARINE)

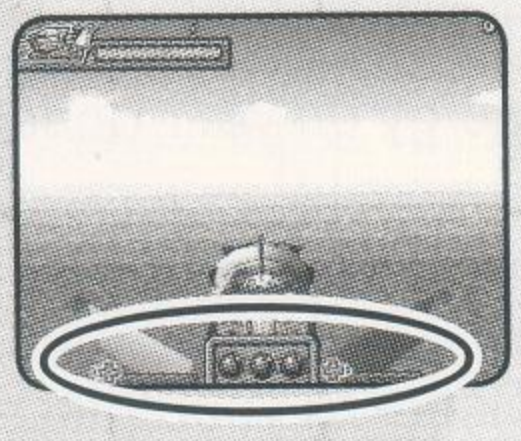
Travel to distant places on the map going under the sea. Tails will steer the sub so you'll need to clear the enemies that lurk underwater.

TRAVELING THE SEA

Once you've selected your vehicle, set sail for the destination you chose on the Sea Chart. Get ready to respond quickly with the stylus as you'll be approached by enemies and obstacles along the way. When the action intensifies, keep an eye on the HP Gauge displayed at the top left corner of the screen to check the condition of your transport. When the HP Gauge is completely depleted, you will be forced to start over from the Southern Island.

SHOOTING ENEMIES

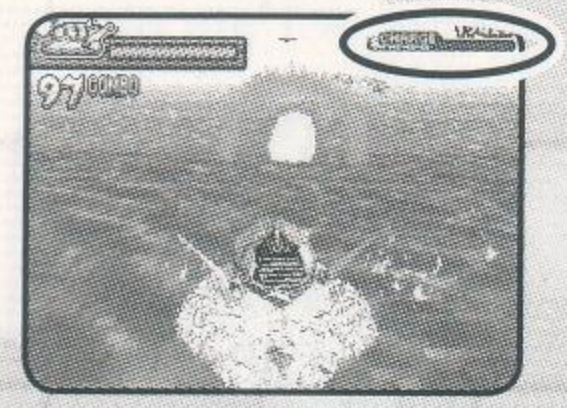
Although the waterbike cannot fire a shot, other vessels will allow you to shoot enemies and items such as Rings. Master the following controls to eliminate as many enemies as possible to survive the trip. Note that some enemies will require several hits to destroy and their hit points (green gauge) will appear when you attack them.



Sailboat

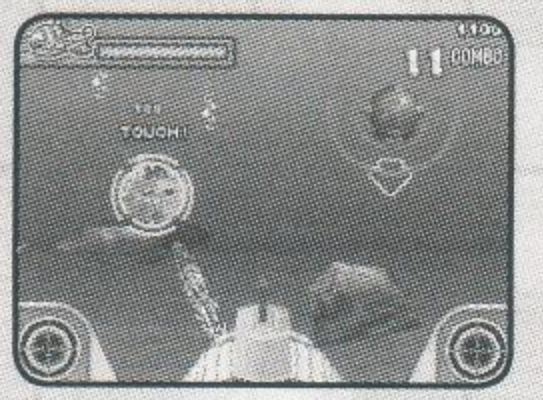
There are three different weapons available. The weapons are changed by touching the weapon at the bottom of the screen with the stylus, or pressing the +Control Pad or buttons (⬅ / Ⓨ : Gun, ⬆ / Ⓧ : Cannon, ➡ / Ⓐ : Flame). Once your weapon is selected, simply touch any of the enemies you see to fire away. For defensive purpose, it's also wise to destroy the incoming projectiles fired at your ship.

ADVENTURE MODE



Hovercraft

A shot is fired when you lift the stylus from the Touch Screen. Holding the stylus on the Touch Screen will automatically fill the Charge Gauge in the top right of the screen which will indicate the power of your next shot.



Submarine

A Radar Marker will appear when an enemy approaches. When the smaller Target Marker overlaps the Radar Marker (enemy), touch the markers to take out the enemy. If you see a Target Marker with an arrow, hold the stylus on the marker and follow the enemy to lock-on and shoot the enemy.

POWER-UP ITEMS (SEA STAGE)

Item Boxes with Power-Up Items are positioned along the course. Touch the box or shoot the box to receive the Item inside.

Repair

Restores your HP Gauge.

Boost Up

Increases energy on your Boost Gauge.

Random Ring Bonus

Increases your Ring count.

Score Bonus

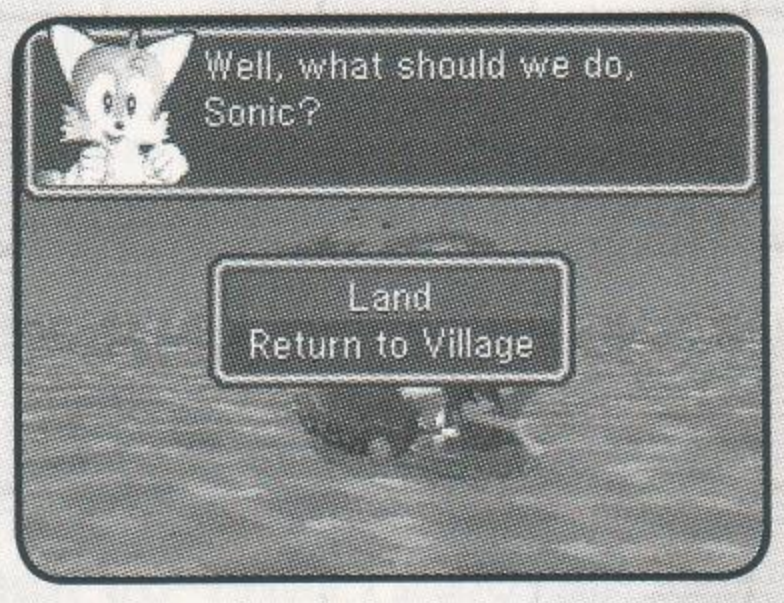
Adds a big Score to your total.

JOHNNY'S RACE / CHAOS EMERALDS

A pirate named Johnny will approach your ship while you are at sea. When he finds your ship, Tails will ask if you want to challenge Johnny to a race. If you accept the challenge, it will be a one-on-one race in the middle of the sea between Sonic and Johnny on their respective waterbikes.

If you come out victorious in the race, a Chaos Emerald will be awarded to you. What will happen when all seven of the emeralds are collected?

GOAL AREA



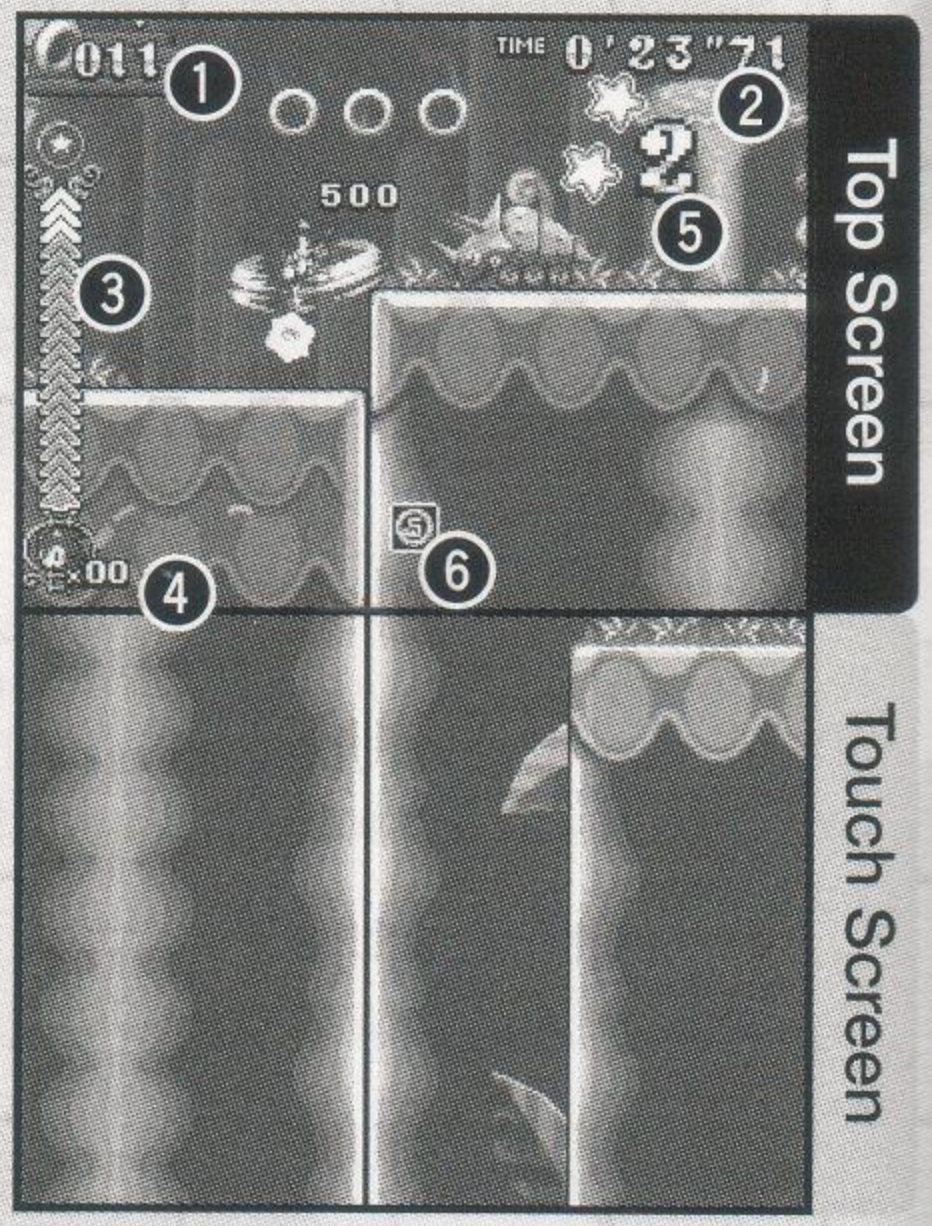
You have reached your destination when your vessel crosses into the goal area. The Results screen will be displayed with the total score and the break down of your score.

If an island is visible from the goal area, you'll be asked to either visit the island or return to Southern Island. For most islands, visiting the island will immediately lead you to the Act Stage.

ACT STAGES

Act stages are where Sonic or Blaze will be exploring the island on foot. When you reach one of the important islands, you will play through two Act stages and one Boss stage to clear the island. (Note that Blaze is not available at the beginning of the game.)

During the Act stages, your character will travel between the top screen and the Touch Screen depending on the situation. All of the screen display, such as the Tension Gauge, will be displayed on the same screen your character is on. (The image on the right shows Sonic traveling in the top screen.)



❶ **Number of Rings Collected**

❷ **Elapsed Time / Time Limit**

❸ **Tension Gauge**

❹ **Remaining Lives**

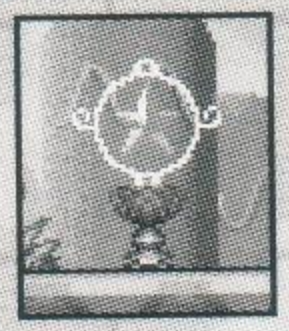
❺ **Combos (Air Tricks) Performed**

❻ **Collected Power-Up Item**

Note that ❺ and ❻ are displayed briefly when the action takes place. Also, ❷ can be switched between Elapsed Time / Time Limit from the Options menu (p.14).

Rings

If you possess even one Ring, it will protect you from losing a life upon taking damage. When you take damage, you'll drop all of your Rings, making yourself vulnerable to attacks. If you collect 100 Rings, you will gain an extra life.

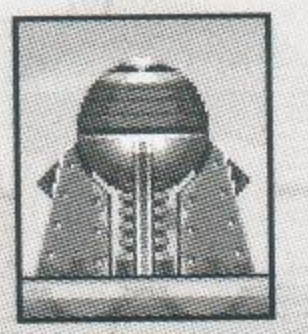


Checkpoints

If you find a Checkpoint Marker, make sure to touch it. This allows you to restart the Act stage from this location if you fail to clear the stage and have a life remaining.

Underwater

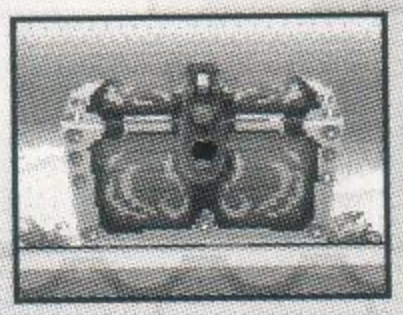
Your character cannot stay underwater for long. If you have not resurfaced for a while, a countdown will begin, indicating how much longer your character can hold their breath. If the countdown ends, you will lose a life.



Gimmicks

There are various gadgets and objects that will assist you in reaching the goal. Some of these gadgets will launch your character high in the air, allowing you to perform aerial tricks to travel further to bypass certain areas.

Treasure Chest



Open the treasure chest found in the goal area of every Act stage to clear the stage. After the chest is opened, your performance will be evaluated and displayed on the Results screen.

POWER-UP ITEMS (ACT STAGE)

A variety of Power-Up Items are found inside of Item Boxes positioned around the course of the Act stages. Touch the box to receive the Item inside.

5 Ring Bonus
Increases your Rings by five.

Random Ring Bonus
Increases your Rings by 1, 5, 10, 30 or 50.

1UP
Gains one extra life.

Barrier
Protects you once from taking damage.

Magnetic Barrier
Barrier that also draws in nearby Rings.

Invincible
Become invincible for a limited time.

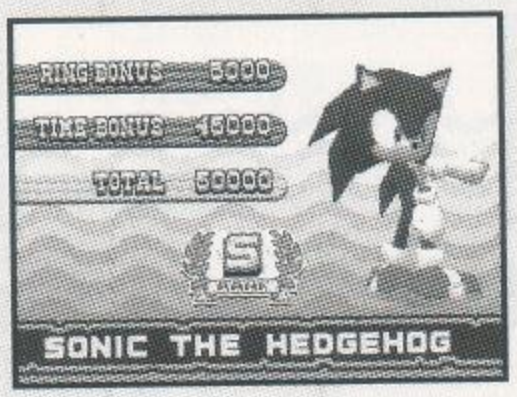
High Speed
Speeds up the motion of your character for a limited time.

Tension Bonus
Increases your Tension Gauge level by one bar.

Maximum Tension Bonus
Increases your Tension Gauge level to the maximum.

BOSS STAGES

You will face the Boss after completing the two Act stages of the island. The appearance of the play screen is exactly like the Act stage, except, you'll find a red Boss Gauge (see right) that shows the vitality of the Boss. To defeat the Boss, you must find a method to attack the weak spot and inflict damage to decrease the vitality of your adversary.



Stage Cleared

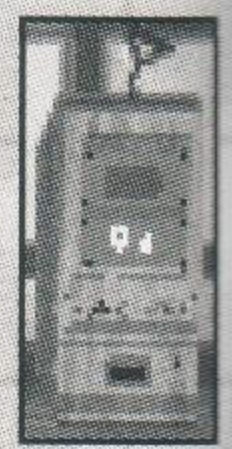
When you complete the stage, the Results screen will be displayed with the total score and the breakdown of your score.

SAVE DATA

Please remember to save the progress of your adventure from the Menu screen. The progress of the game will not be saved automatically at any point of the game. If you wish to start a new game, the existing save data must be deleted from the Game Card. The save data can be deleted once you can access the Options menu (p.14) from the back room of Marine's House.

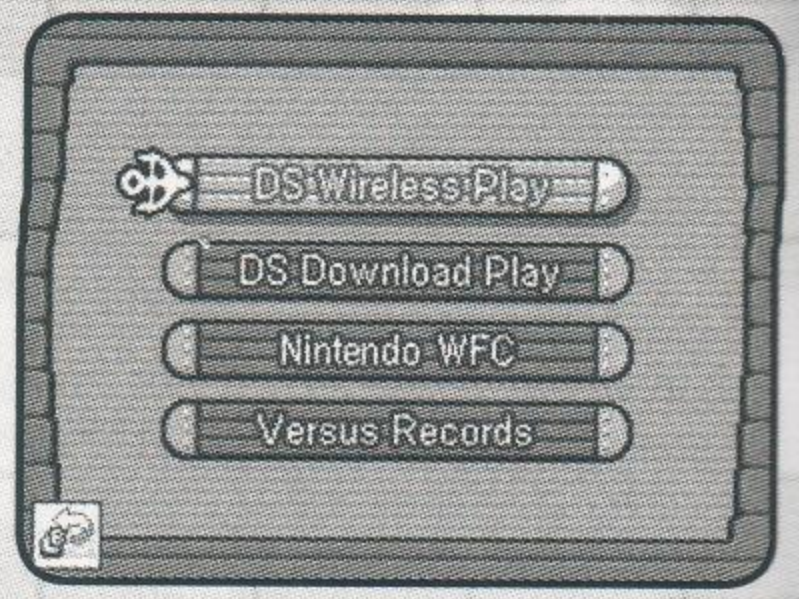
BATTLE MODE

To play a one-on-one battle with a friend who has their own Nintendo DS™ system, you first need to go inside of Marine's House and enter the back room. You'll find the Communication Terminal (see right) in the back room. Move Sonic in front of the terminal and press the A Button to proceed to the Communication menu.



COMMUNICATION MENU

Use the +Control Pad ⬆ / ⬇ and press the A Button or touch one of the menu items with the stylus to *select one of the following:*



DS Wireless Play (Multi-Card Play)

Battle against a friend who has a Game Card of *Sonic Rush Adventure*. Host your own game, or seek a player nearby who is waiting for your challenge.

DS Download Play (Single-Card Play)

Battle against a friend who does not have a Game Card of *Sonic Rush Adventure*.

Nintendo Wi-Fi Connection

Battle against another player who has a Game Card of *Sonic Rush Adventure* using Nintendo Wi-Fi Connection (WFC).

Versus Records

Check the records of your past DS Wireless Play and Nintendo WFC battles.

STARTING THE BATTLE

Choose the type of battle to play if your are the host player, or entering a Nintendo WFC Battle. Select **Race** from the Game Select menu to play a one-on-one race to the goal, or **Collect Rings** to grab more Rings than your friend within the given time.

Once the host accepts the client player, the two players will decide which character to take and vote for the stage they would like to play. If the two players choose a different stage, then the stage will be selected randomly.

DS WIRELESS COMMUNICATION (MULTI-CARD)

Here is an explanation of how to play using Multi-Card Play.

The Things You'll Need:

- Nintendo DS™ System ..... One for each player
- Nintendo DS™ "Sonic Rush Adventure" Game Card ..... One for each player

Connection Procedures

1. Make sure that the power is turned off on all systems, and insert the Game Card into each system.
2. Turn the power on. If the Start-up Mode of your system is set to **MANUAL MODE**, the Nintendo DS Menu Screen will be displayed. In case it is set to **AUTO MODE**, skip the next step and go on with step 4.
3. Touch the **SONIC RUSH ADVENTURE** Panel.
4. Now, follow the instructions on p.24.

DS WIRELESS COMMUNICATION (SINGLE-CARD)

Here is an explanation of how to play using Single-Card Play.

The Things You'll Need:

- Nintendo DS™ System ..... One for each player
- Nintendo DS™ "Sonic Rush Adventure" Game Card ..... One

Connection Procedures

Host System:

1. Make sure that the power is turned off on all systems, and insert the Game Card into the system.
2. Turn the power on. If the Start-up Mode of your system is set to **MANUAL MODE**, the Nintendo DS Menu Screen will be displayed. In case it is set to **AUTO MODE**, skip the next step and go on with step 4.
3. Touch the **SONIC RUSH ADVENTURE** Panel.
4. Now, follow the instructions on p.24.

Client System:

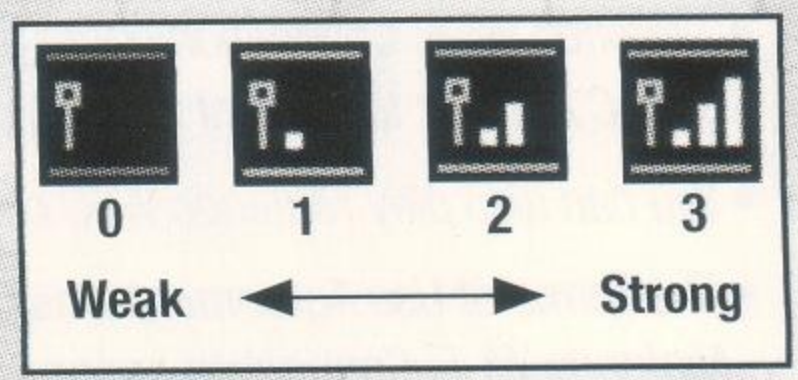
1. Turn the power on. The Nintendo DS Menu Screen will be displayed. **NOTE:** Make sure the Start-Up Mode of your system is set to **MANUAL MODE**. For further details on how to set up the Start-Up Mode, please refer to the Nintendo DS Instruction Booklet.
2. Touch **DS DOWNLOAD PLAY**. The Game List Screen will appear.
3. Touch the **SONIC RUSH ADVENTURE** Panel.
4. You will be asked to confirm your choice. Touch **YES** to download game information from the Host System.
5. Now follow the instructions on p.24.

Guidelines for Communications

For best results when using the wireless communications feature, follow these guidelines.

The icon is an indicator of wireless communications. It appears on the ***Nintendo DS Menu Screen*** *or* ***Game Screen****.*
The DS wireless icon indicates that the associated choice will activate the wireless communications function.
DO NOT use DS Wireless Communications in prohibited areas (such as in hospitals, on aeroplanes etc.). For further information regarding the usage of the wireless communications function, please refer to the separate Health and Safety Precautions Booklet included with your Nintendo DS system.

The icon, which is displayed during wireless communications, is an indicator of the current wireless signal strength. There are four levels of signal strength. A stronger signal reception will provide smoother wireless communications play. When wireless communications are in progress, the Power Indicator LED will blink rapidly.



For best results, follow these guidelines:

- Begin with the distance between systems at about 30 feet (10 meters) or less and move closer or farther apart as desired, keeping the signal strength at two or more bars for best results.
- Keep the maximum distance between systems at 65 feet (20 meters) or less.
- The systems should face each other as directly as possible.
- Avoid having people or other obstructions between the Nintendo DS systems.
- Avoid interference from other devices. If communications seem to be affected by other devices (wireless LAN, microwave ovens, cordless devices, computers), move to another location or turn off the interfering device.

NINTENDO WI-FI CONNECTION

Nintendo Wi-Fi Connection allows two *Sonic Rush Adventure* owners to play together over the internet – even when separated by long distance.

- *To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet included with this game for directions on setting up your Nintendo DS.*
- *To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.*
- *If you do not have a wireless network device installed on your PC, you can order a Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately) directly from Nintendo. See the separate Nintendo WFC instruction booklet for more information.*
- *Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo Wi-Fi Connection.*
- *You can also play Nintendo WFC compatible games at selected internet hotspots without additional setup.*
- *The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available in the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet or online at www.nintendowifi.com/terms.*

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit www.nintendowifi.com (USA, Canada and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

During wireless game play, if communication seems to be affected by other electronic devices, move to another location or turn off the interfering device. You may need to reset the power on the Nintendo DS and start the game again.

NINTENDO WFC MENU

After selecting **Nintendo WFC** mode from the Communication Menu, the Nintendo WFC menu will be displayed. Use the +Control Pad ⬆ / ⬇ and press the A Button or touch one of the menu items with the stylus to select from the following:

Nintendo WFC Battle
Connect to Nintendo WFC server and battle with players all over the world or your registered friends.

Friend Settings
Register new players' Friend Codes and view your existing Friend Roster. Note that your personal Friend Code is also verified here.

Nintendo WFC Settings
Set up your Nintendo DS™ and Game Card for Nintendo WFC.

ABOUT NINTENDO WFC USER INFORMATION

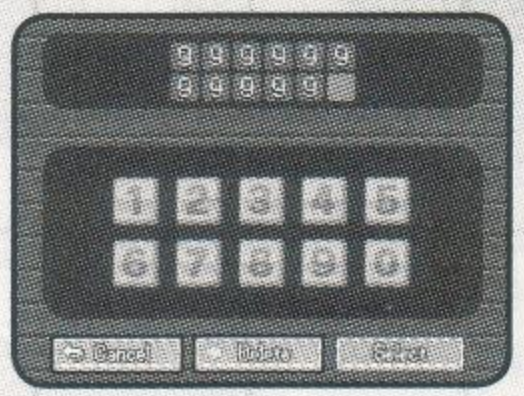
Once you have connected to Nintendo WFC with your Nintendo DS™ system and your *Sonic Rush Adventure* Game Card, they will be considered a set. If you are to play a Nintendo WFC Battle with a different Nintendo DS™ system, you will lose all data that was used to connect to Nintendo WFC as well as your Friend Code, Friend Roster and Versus Records.

NINTENDO WFC BATTLE

After you select **Nintendo WFC Battle** from the Nintendo WFC menu and you are connected to Nintendo WFC, there will be two options displayed on the Touch Screen. Select **Grand Prix** to play against a randomly selected player who has chosen the same game as you, or select **Friend Match** to play against a registered friend. To proceed with the Friend Match, you'll need at least one player registered on your Friend Roster to play.

REGISTER A FRIEND

First, to verify the Friend Code which is required to register a friend, select **Confirm Friend Code** from the Friend Settings to display the 12-digit code. Note that your Friend Code will not be available until you have connected to Nintendo WFC with your *Sonic Rush Adventure* Game Card.



Select **Register Friend Code** from the Friend Settings menu to register a friend to your Friend Roster. Input the 12-digit Friend Code of your friend's Nintendo DS™ system using the numeric pad displayed on the Touch Screen. Remember, the two players must register each other's Friend Code in order to match up together for a Friend Match.

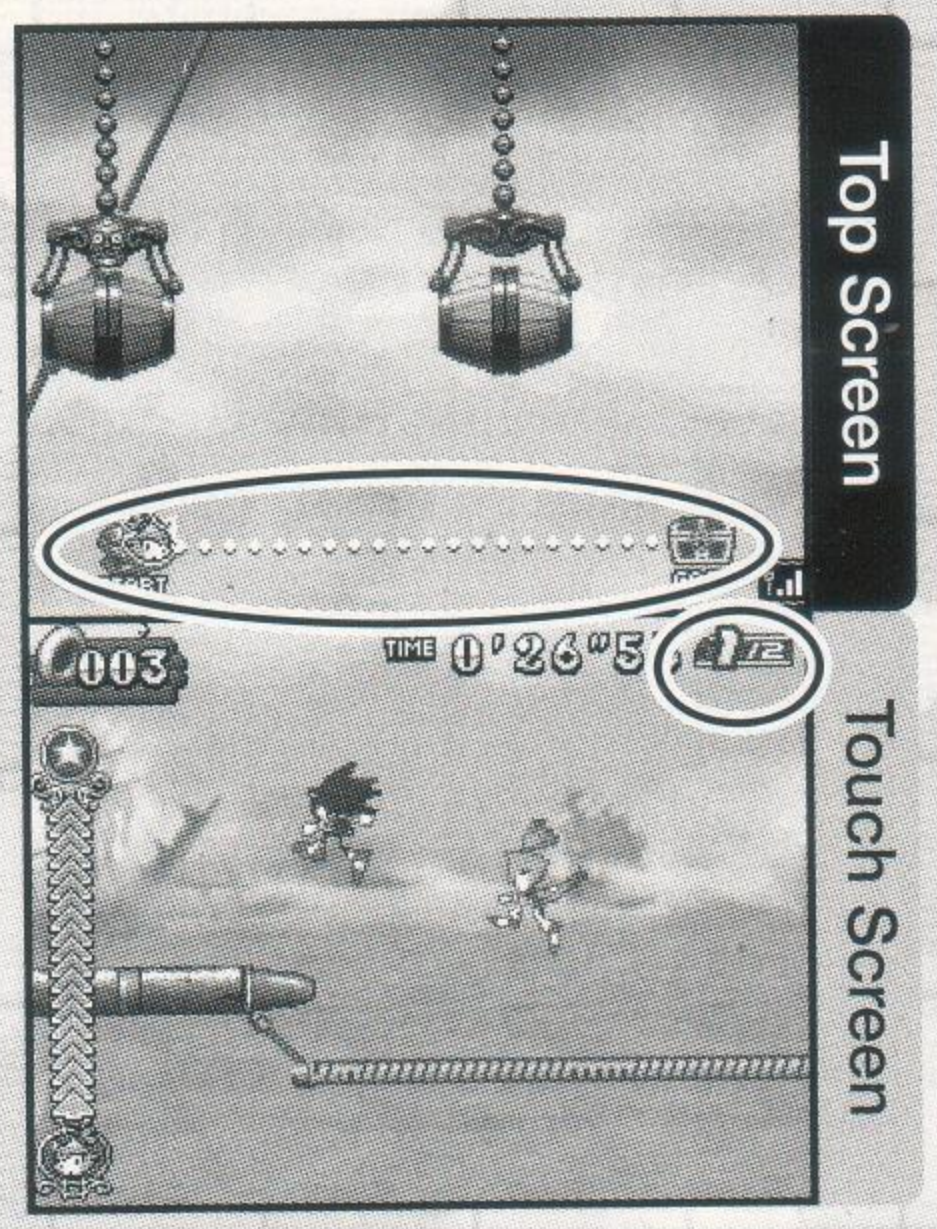
If your Friend Roster goes over 30 friends, registering a new friend will automatically delete your oldest friend from the list. To delete a friend on the list manually, select **Friend Roster** from the Friend Settings, select a friend, and press START.

BATTLE SCREEN

Much like the Act stages during the Adventure mode, both characters will travel between the top screen and the Touch Screen to decide the match.

The appearance of the Play screen is also similar, but there are two screen items found during the Battle mode to display the current state of the match. In the bottom of the non-play screen (in this case the top screen), you'll find a Progress Chart which shows how far you and your opponent character have traveled. In the top right corner of your Play screen you'll see which position (1st or 2nd) you are in.

If you are playing a Collect Rings battle, note that the time will be counting down from the two minute mark, showing you the time remaining for the match.



Results Screen

When the match is over, the result of the battle will be displayed with both players' performance. The players will have the choice to go for another round or quit the battle.

POWER-UP ITEMS (BATTLE STAGE)

With the exception of Random Ring Bonus, the items in the Battle mode are different from Act stages of the Adventure mode. Note that the content of the Item Boxes randomly changes, and waiting for your desired item is a way to gain control over a heated battle.

Random Ring Bonus

Increase your Rings by 1, 5, 10, 30 or 50.

Slow

Slows down the opponent for a given time.

Tension Bonus

This fills your Tension Gauge to the maximum, while simultaneously depleting the opponent's Tension Gauge to zero.

Confusion

Opponent will be out of control for a given time.

Attract

Bring your opponent to the area where you are.

This game supports the Sleep Mode when you close the Nintendo DS system, except during the time when you are communicating with another player for DS Download Play/DS Wireless Play, or connected to the Nintendo WFC server.

TIME ATTACK

Play the Act or Boss stages against the clock for your best time and see if you can rank among the top players from around the world. To play the Time Attack mode you must finish the first island stages of the Adventure mode, then go inside of Marine's House when you return to Southern Island. Walk into the back room and move Sonic in front of the sand clock (see right) and press the A Button to access the Time Attack menu.

TIME ATTACK MENU

Use the +Control Pad ⬆ / ⬇ and press the A Button or touch one of the menu items with the stylus to select from the following:

Time Attack

Select a stage and finish it as quickly as you can.

Time Attack Records

Check your previously recorded times by stages. Your Player Name and best times can also be transferred to the Nintendo WFC Ranking as well as the official web site of Sonic Rush Adventure if you prefer.

Nintendo WFC Ranking

Connect to Nintendo WFC server and update the public Time Attack ranking of *Sonic Rush Adventure.*

Nintendo WFC Settings

Set up your Nintendo DS™ and Game Card for Nintendo WFC.

NOTE: The public ranking itself may reset during maintenance without any notice. Any forged records submitted to the Nintendo WFC Ranking will be immediately discarded.

CREDITS

SONIC TEAM

Producer
Akinori Nishiyama

Director
Sakae Osumi

Art Director
Yuji Uekawa

DIMPS

Producer
Kouichi Sakita

Director
Yukihiro Higashi

Planning Director
Masaaki Yamagiwa

Planners
Takuyuki Sakamoto
Ayano Komatsu

Eng Director
Katsuya Kuramoto

Programmers
Takaya Yamane
Chinami Ishizaki
Shinichi Manabe
Kouji Okugawa
Kouji Hokazono
Keisuke Tanaka
Motohiro Yasaka

Art Director
Kazuhiko Yamamoto

Designers
Nobuyuki Kuroki
Yuko Yamanoue
Shinobu Hashimoto
Sadaki Matsumoto
Etsuko Hosokawa
Tomohiro Ozawa
Miwa Kuramitsu

Sound
Hironobu Inagaki
Atsuyoshi Isemura

Special Thanks
Kazuhisa Kitajima
Akane Udatsu
Maki Fukunaga

SEGA CORPORATION SOUND STAFF

Sound Director
Teruhiko Nakagawa

Music Composers
Tomoya Ohtani
Seirou Okamoto
Mariko Nanba

SEGA OF AMERICA

CEO
Naoya Tsurumi

President & COO
Simon Jeffery

Executive VP of Corporate Planning
Hitoshi Okuno

Vice President of Sales
Sue Hughes-Taigen

Vice President of Marketing
Scott A. Steinberg

CREDITS

Vice President of Product Development
David Cobb

Localization Manager
John Merlino

Localization Producers
Patrick Riley
Kevin Frane

Director of Marketing
Don Mesa

Marketing Coordinator
Grant Matson

Director of Public Relations
Charles Scibetta

Public Relations Manager
Steve Groll

Creative Services Manager
Jen Groeling

Production Specialist
Heather Lucchetti

QA Manager
Deni Skeens

QA Supervisor
Josh Morton

Senior QA Leads
Shawn Dobbins
Demetrius Griffin
Lee Frohman

QA Lead Tester
Teressa Guest

Assistant QA Lead Tester
Kyle Uberman

Testers
Justin Honegger
Matt Girard
Alice Grunstra

Special Thanks
Jason Kuo
David Williams
Yosuke Moriya
Marcella Churchill
Marjorie Puruganan
Lina Eriksson
Ayumi Tani
Mina Provonsha
Jamie Harvey
Peter Summersgill
Tatsuya Shikata
Aya Takeuchi
Hisakazu Nakagawa
Tetsuya Honda
Stephen Akana
Lawrence Mann
Joe Floyd
Junior Sisan
Eduardo Camacho
John Belcher
Rhianna Kellom
Ray Vasquez
Scott Sampson
Matt Ellison

CREDITS

CHARACTER VOICES

Sonic
Jason Griffith

Blaze
Bella Hudson

Tails
Amy Palant

Dr. Eggman
Mike Pollock

Captain Whisker
Lonnie Hirsch

Johnny
Chirstopher Pellegrini

THEME SONG: "A NEW VENTURE"

Vocals
Tahirih Walker

Lyrics
Sakae Osumi

Music
Tomoya Ohtani

Recording & Mixing Engineer
Yoshitada Miya

Recording Location
SEGA DIGITAL STUDIO

Recording Coordinators
Teruhiko Nakagawa
Akiko Nakahata (A&K Corp. Ltd.)

SEGA CORPORATION

General Producer
Hiroyuki Miyazaki
Takayuki Kawagoe

Executive Management
Hideki Okamura
Masano Maeda

Executive Producer
Hisao Oguchi

LIMITED WARRANTY:

SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tempering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a phototcopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

Obtaining technical support/service

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

- Website: www.sega.com/support
- E-mail: support@sega.com
- Telephone: 1-800-USA-SEGA

LIMITATIONS ON WARRANTY

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to www.sega.com

SEGA of America, Inc.
650 Townsend Street, Suite 650, San Francisco, CA 94103

SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, and Sonic Rush Adventure are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA. All rights reserved. This game is licensed for use with the Nintendo DS System only. Copying and/or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental of public performance of this game is a violation of applicable laws. This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc. Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc. This product uses the LC Font by Sharp Corporation, expect some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

convulsions	**tics oculaires ou musculaires**	**troubles de la vue**
mouvements involontaires	**perte de conscience**	**désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Renseignemements légaux importants REV–E

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé sur un dispositif non autorisé. L'utilisation d'un tel dispositif rendra la garantie Nintendo nulle et sans effet. La copie de tout jeu Nintendo est illégale et strictement interdite aux termes des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours et d'archivage sont interdites et inutiles pour protéger le logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

Nintendo n'agréé pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.®

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.

Wireless DS Single-Card Download Play

Ce jeu permet le jeu multijoueur sans fil téléchargé à partir d'une seule carte de jeu.

Wireless DS Multi-Card Play

Ce jeu permet des parties multijoueurs sans fil si chaque système DS contient une cartouche de jeu.

SOUS LICENCE PAR

Ce produit utilise la police de caractères LC de Sharp Corporation. LCFONT, la police de caractères LC et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Merci d'avoir acheté *Sonic Rush Adventure*MC. Veuillez noter que ce logiciel est conçu pour être utilisé avec le système Nintendo DSMC. Assurez-vous de lire attentivement ce manuel d'instructions avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

PERSONNAGES 4
COMMANDES 6
COMMENCER UNE PARTIE 12
MODE AVENTURE 15
MODE DUEL 24
COURSE CONTRE LA MONTRE 33
ÉQUIPE DE PRODUCTION 34

⚠ Attention – Utilisation du stylet

Pour éviter toute fatigue ou tout inconfort lorsque vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop et ne l'appuyez pas trop fortement sur l'écran. Détendez vos doigts, vos mains, vos poignets et vos bras. Des traits longs, réguliers et légers sont tout aussi efficaces que des traits courts et appuyés.

PERSONNAGES

SONIC LE HÉRISSON

Sonic, le hérisson le plus rapide au monde, a la bonne habitude de contrecarrer les plans machiavéliques du docteur Eggman. Aujourd'hui, il participe à la restauration de l'île sur laquelle Tails et lui sont accidentellement atterris et qui a récemment été frappée par une catastrophe naturelle. Les voyages en mer ne sont habituellement pas la tasse de thé de notre héros à piquants, mais grâce aux fabuleux bateaux fabriqués par Tails, il pourra atteindre toutes les îles des environs et remplir ses missions.

BLAZE LA CHATTE

Cette princesse est à la poursuite des pirates qui lui ont dérobé ses biens les plus précieux. Blaze est généralement calme et réfléchie, mais elle est capable de manipuler les flammes de manière à pulvérises ses adversaires.

MILES « TAILS » PROWER

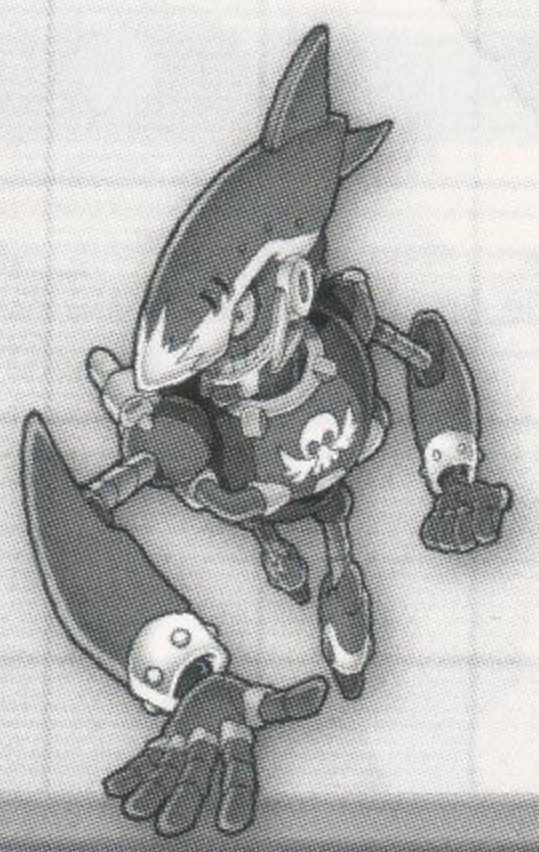
Ce sympathique renard est comme un petit frère pour Sonic. Tails est un expert en mécanique et il aide Sonic dans ses aventures en lui fabriquant de nouveaux bateaux avec les matériaux trouvés sur les diverses îles.

MARINE LE RATON LAVEUR

Marine est une espiègle petite aventurière de l'île du Sud. Elle adore parler, mais n'écoute jamais. Elle est têtue et personne ne fait de scènes aussi bien qu'elle. Sonic et Tails doivent garder un oeil sur elle pour s'assurer qu'elle ne se met pas les pieds dans les plats.

CAPTAIN WHISKER

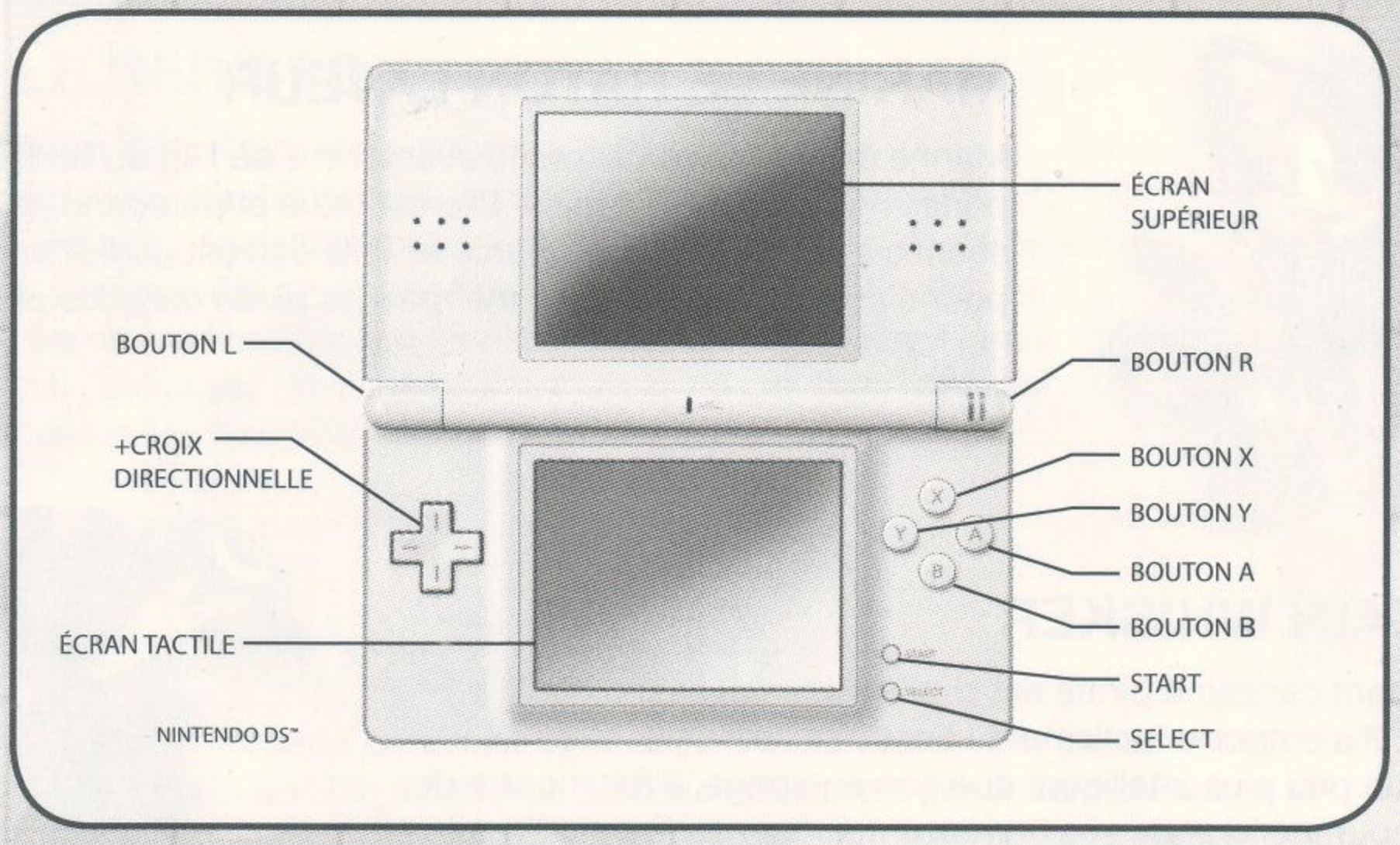
Ce méchant capitaine pirate est si pitoyable qu'il est difficile à détester. Il s'emporte facilement et est très rancunier. Bien qu'il semble un peu plus intelligent que son équipage, il fait montre de peu de courage lorsque ses hommes ne sont pas là pour l'appuyer.



JOHNNY

Le bras droit de Whisker. Johnny est un adversaire de taille sur les mers. Comme il est maniaque de la vitesse et qu'il refuse de finir second, il considère Sonic comme un rival qu'il doit surpasser sur sa motomarine.

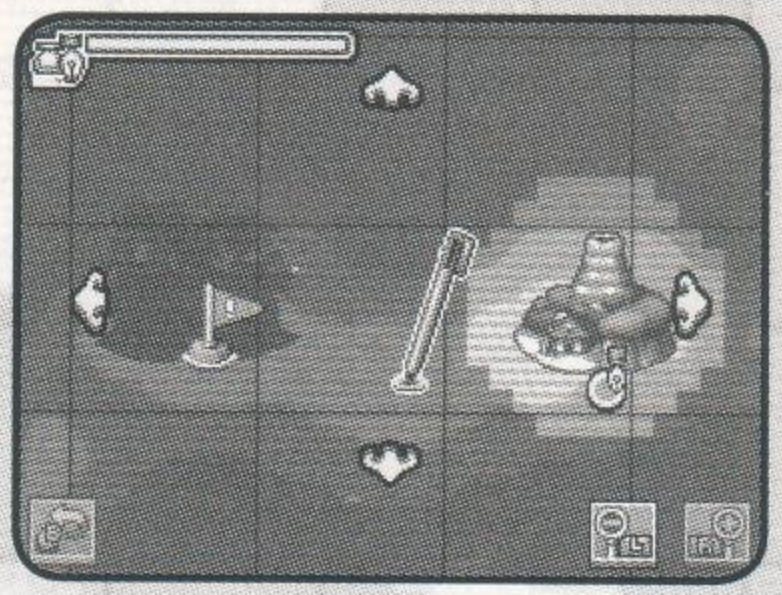
COMMANDES



MENU ET MESSAGES

COMMANDES	ACTIONS
+Croix directionnelle	Sélectionner une option
Bouton A	Confirmer la sélection/Afficher le prochain message
Bouton B	Annuler la sélection/Retourner à l'écran précédent
START	Passer une cinématique/une conversation
Toucher la sélection avec le stylet	Confirmer la sélection

CARTE MARINE



Avant de vous aventurer en mer, vous accédez à une carte sur laquelle vous choisissez une destination et un itinéraire. Pour un meilleur aperçu de votre environnement, utilisez les boutons L et R pour effectuer des zooms avant ou arrière, ou déplacez la carte en glissant le stylet directement sur la carte (sur l'écran tactile). Après avoir décidé de l'endroit où voulez aller, touchez l'icône avec le stylet et tracez une ligne jusqu'à votre destination. Maintenant que votre route est tracée sur la carte, appuyez sur pour terminer ou sur pour retracer votre route.

COMMANDES DE LA CARTE

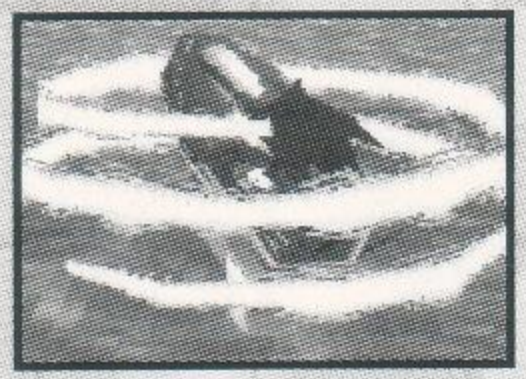
COMMANDES	ACTIONS
Slylet et +croix directionnelle	Déplacer la carte
Toucher et tracer	Tracer votre route
Toucher (Bouton L)	Zoom arrière sur la carte
Touch (Bouton R)	Zoom avant sur la carte
Toucher	Confirmer la route tracée
Toucher /	Quitter la carte/Retracer la route

COMMANDES

Au début de ses aventures, Sonic utilise une motomarine pour naviguer sur les mers. Les pages suivantes vous expliquent les manoeuvres qui vous permettront d'attraper les anneaux, de combattre les ennemis et d'effectuer des acrobaties.

TOURNER

Faites glisser le stylet sur l'écran tactile pour faire tourner la motomarine. Déplacez-vous de gauche à droite pour éviter les ennemis et ramasser les anneaux.



RAMPES

Passez sur une rampe et exécutez une acrobatie en traçant le marqueur d'acrobaties dans la direction indiquée à l'aide du stylet. En réussissant des acrobaties, vous rechargez votre jauge de turbo, qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran.

BOOST

Utilisez votre turbo pour faire accélérer la motomarine (tapez le stylet deux fois ou appuyez sur le bouton L ou R). Maintenez le stylet sur l'écran ou le bouton enfoncé pour conserver votre vitesse. Lorsque vous enclenchez le turbo, vous pouvez assommer les ennemis qui se trouvent sur votre route.

Ramasser des anneaux augmente votre pointage et le nombre de combos affiché à l'écran. Lorsque le nombre de combos atteint 50, 100, etc., votre multiplicateur de points augmente d'un point (x2, x3, et ainsi de suite, jusqu'à x9).

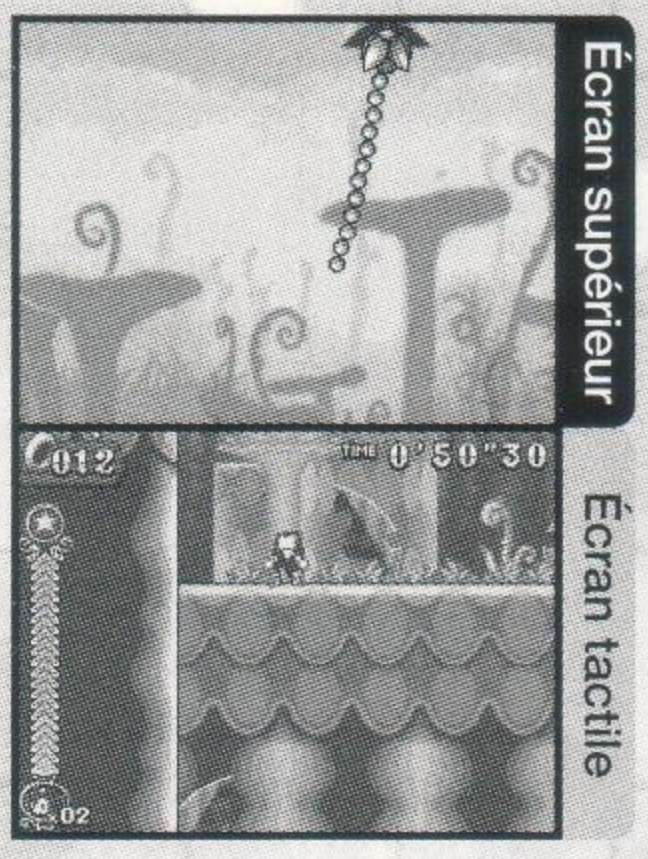
Les Actes et les tableaux de Boss commencent lorsque vous atteignez une île. Voici les commandes de base pour ces tableaux (le stylet n'est pas utilisé dans ces tableaux).

COURIR ET FREINER

Utilisez la +croix directionnelle ⬅ / ➡ pour marcher et maintenez le bouton enfoncé dans une direction pour accélérer. Appuyez rapidement dans l'autre direction pour freiner.

DÉPLACER L'ÉCRAN

Utilisez la +croix directionnelle ⬆ / ⬇ pendant que vous êtes stationnaire pour déplacer l'écran vers le haut ou vers le bas afin de voir ce qui s'y trouve. Si votre personnage se trouve sur l'écran supérieur, vous ne pouvez déplacer l'écran que vers le haut, et vice-versa.



SAUT EN VRILLE (BLAZE : AXEL EN SAUT)

Utilisez les boutons A et B pour sauter et attaquer vos ennemis.

VRILLE (BLAZE : COURSE FOLLE)

Maintenez la +croix directionnelle ⬇ enfoncée pendant que vous êtes stationnaire, appuyez sur A ou B pour faire une vrille, puis relâchez la +croix directionnelle. Cette action vous permet d'accélérer rapidement à partir d'une position stationnaire ou d'éliminer les ennemis qui se trouvent devant vous.

SAUT ACCÉLÉRÉ (BLAZE : SAUT STATIONNAIRE ACCÉLÉRÉ)

Sautez, puis, une fois dans les airs, appuyez sur R pour foncer vers l'avant tout en demeurant dans les airs.

SUPER TURBO (BLAZE : TURBO ENFLAMMÉ)

Pendant que votre personnage est au sol, appuyez sur Y pour accélérer instantanément. Les ennemis et les barrières destructibles sont éliminés lorsque vous les percutez en mode Super Turbo. Vous ne pouvez effectuer cette action que lorsque votre jauge de tension (voir ci-dessous) est chargée.

JAUGE DE TENSION

Lorsque vous réalisez une acrobatie ou que vous éliminez un ennemi dans un Acte, votre jauge de tension (située à la gauche de l'écran) se recharge. Pour utiliser le Super Turbo (Turbo enflammé), la jauge de tension doit être chargée, puisque cette action requiert de l'énergie. La jauge passe du bleu à l'orange, puis au rouge, pour indiquer la quantité d'énergie qu'elle regagne. Lorsque la jauge est pleine, le turbo peut être utilisé « gratuitement » tant que l'icône d'étoile tourne sur elle-même. Mais attention! La jauge de tension diminue avec le temps et lorsque vous êtes blessé.

En courant à travers les tableaux, faites des acrobaties afin de progresser avec style et panache! En enchaînant plusieurs acrobaties, vous remporterez un boni d'acrobatie.

ACROBATIE AÉRIENNE

Appuyez sur B pendant que vous êtes dans les airs pour exécuter une acrobatie aérienne. Lorsque vous désirez terminer vos acrobaties aériennes, appuyez sur A pour exécuter une finale du tonnerre!

ACROBATIE SUR RAIL

Appuyez sur R pendant que vous glissez sur un rail afin d'exécuter une acrobatie sur rail. Appuyez de façon répétitive sur R pour enchaîner les acrobaties!

ACROBATIE D'ATTERRISSAGE

Appuyez sur A lorsque vous vous apprêtez à décoller à partir d'une rampe ou du bout d'un rail. C'est la meilleure façon de recharger votre jauge de tension.

SUPER SAUT (BLAZE : TORNADE AXEL)

Utilisez un tremplin ou une rampe pour vous propulser dans les airs, puis appuyez sur la +croix directionnelle ⬆ et sur R pour réaliser un super saut vertical.

TOUPIE SIFFLANTE (BLAZE : MARCHE AÉRIENNE)

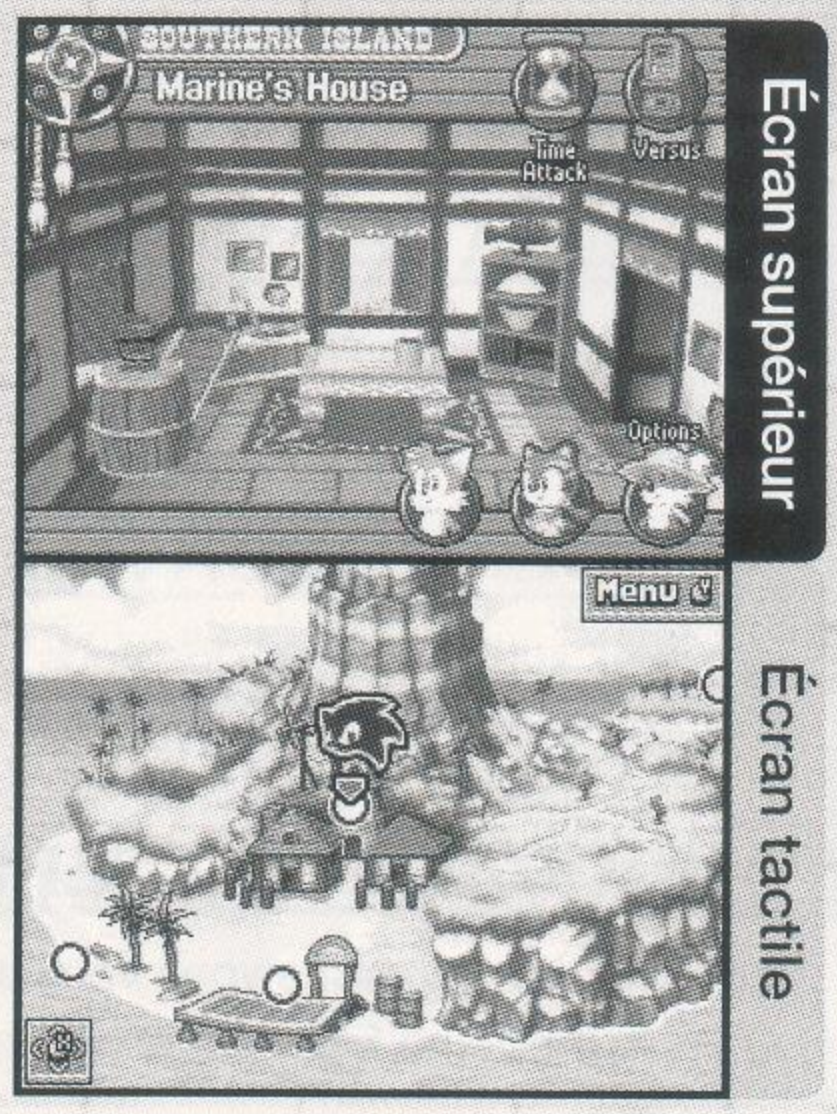
Utilisez un tremplin ou une rampe pour vous propulser dans les airs, puis appuyez sur R pour réaliser un saut en vrille horizontal. Cette action peut être utilisée pour attaquer vos ennemis et briser des barrières destructibles.

L'ÎLE DU SUD

L'île du Sud vous servira de quartier général. De là, vous pouvez aller n'importe où sur l'île et accéder à l'écran du menu (voir page suivante).

Déplacez le curseur à l'aide de la +croix directionnelle ou touchez directement votre destination (cercle blanc) sur l'île à l'aide du stylet.

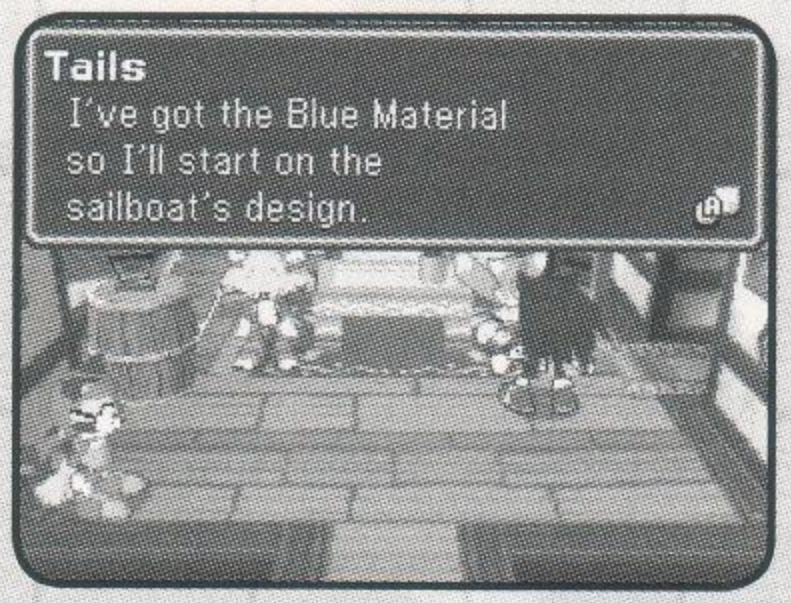
Pour vous rendre à l'endroit sélectionné, appuyez sur A. Pour accéder à l'écran du menu, appuyez sur Y ou touchez le bouton Menu apparaissant sur l'écran tactile.



LA MAISON DE MARINE

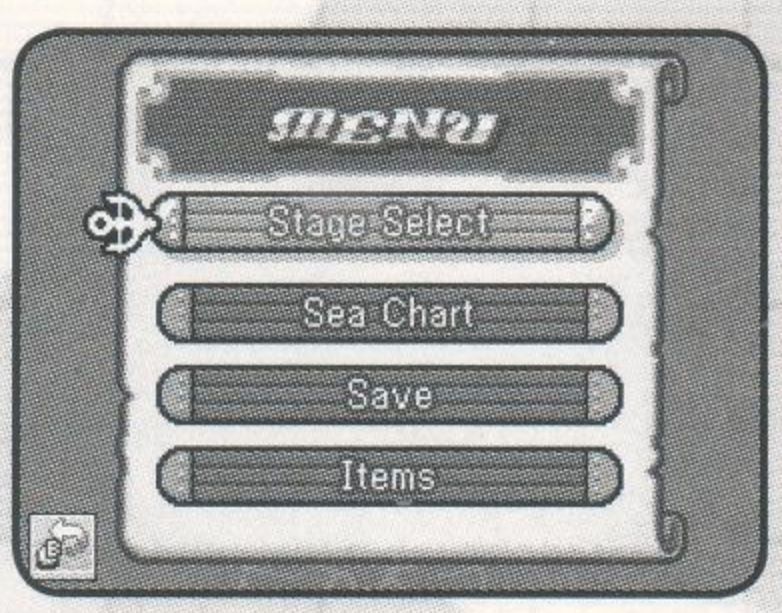
La maison de Marine se trouve au centre de l'île du Sud. C'est là que se retrouvent tous les amis de Sonic, y compris Tails, qui peut vous construire un nouveau bateau avec les matériaux que vous lui apportez. Approchez-vous d'un personnage et appuyez sur A pour lui parler.

Sortir de la maison vous fera retourner à la carte de l'île. Les modes Duel (p. 24) et Course contre la montre (p. 33), ainsi que les options (p. 14) peuvent être accédés à partir du vestibule de la maison.



ÉCRAN DU MENU

Utilisez la +croix directionnelle ⬆ / ⬇ et appuyez sur A ou touchez une option du menu avec le stylet pour faire votre sélection parmi les options suivantes :



Stage Select (Sélection d'un tableau)

Sélectionnez et rejouez des Actes ou des tableaux de Boss déjà complétés. Choisissez une île à l'aide des boutons L et R, puis choisissez un tableau à l'aide de la +croix directionnelle ⬆ / ⬇ ou du stylet.

Sea Chart (Carte marine)

Permet d'accéder à la carte du monde pour choisir l'île où vous souhaitez aller.

Save (Sauvegarde)

Vous devez sauvegarder (en écrasant votre dernière sauvegarde) votre partie manuellement, puisque ce jeu n'a pas de fonction de sauvegarde automatique. Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie par carte de jeu.

Items (Objets)

Permet de voir les matériaux et les émeraudes que vous avez ramassés. Utilisez L et R pour basculer entre les matériaux et les émeraudes.

☠ Les options **Stage Select** et **Sea Chart** n'apparaissent que lorsque vous avez traversé l'océan et atteint une île.

OPTIONS

Pour accéder aux options du jeu, allez dans le vestibule de la maison de Marine et parler à Setter (voir à droite). Lorsque vous approchez Setter pour la deuxième fois, un menu s'affiche et vous avez l'option de changer votre nom (pour les modes Duel et Course contre la montre) ou d'accéder au menu des options, qui vous propose les choix suivants :

Boss Difficulty (Niveau de difficulté des Boss)

Choisissez le niveau de difficulté des tableaux de Boss. Vous avez le choix entre Normal et Easy (Facile).

Time Limit (Limite de temps)

Si vous activez cette option (ON), vous perdez une vie lorsque le temps alloué est écoulé dans un Acte ou dans un tableau de Boss.

Clear Data (Supprimer des données)

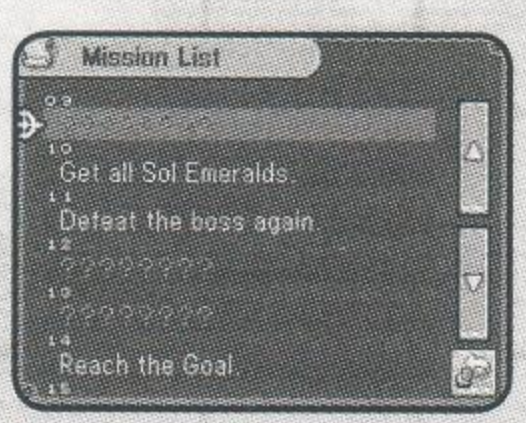
Effacez vos records, vos paramètres et/ou votre progression de la carte de jeu.

Cancel (Annuler)

Fermez le menu des options.

MISSIONS

Les nouveaux amis de Sonic lui proposeront diverses missions en cours de partie. Lorsque le moment est venu de partir en mission, rendez-vous à la maison de Marine, parlez-lui et consultez la liste des missions. Vous pouvez commencer immédiatement une mission à partir de cette liste. Choisissez la mission que vous désirez accomplir. Il ne vous reste plus qu'à remplir les conditions de réussite de l'Acte ou du tableau de Boss sélectionnée!



NOUVEAU VOYAGE

Rendez-vous à l'un des quais de l'île du Sud si vous souhaitez aller sur une nouvelle île ou simplement pour explorer une nouvelle zone. Lorsque vous arrivez au quai, marchez jusqu'au bateau et sélectionnez Set Sail pour accéder à l'écran de la carte marine.

Les séquences animées et les habitants de l'île du Sud vous donnent des indices sur vos destinations, mais vous êtes libre de voguer où bon vous semble. Les zones roses de la carte sont des zones où votre bateau ne peut naviguer, comme des zones comportant des hauts-fonds ou des icebergs. Une fois votre route tracée, il est temps de lever les voiles et de partir à l'aventure.

NOUVEAUX VÉHICULES MARINS

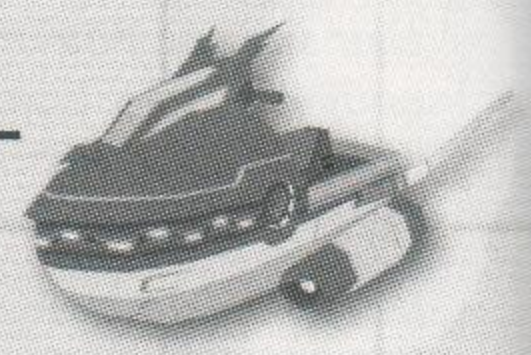
Tails est capable de fabriquer des véhicules marins qui permettront à Sonic et à ses amis d'aller encore plus loin sur les mers. Demandez à Tails (à la maison de Marine) ce dont il a besoin pour fabriquer le prochain véhicule. Vous obtenez ces matériaux lorsque vous réussissez un Acte ou un tableau de Boss. Lorsqu'un nouveau véhicule est créé, un nouveau quai apparaît sur l'île du Sud. Pour apprendre à piloter ce nouveau véhicule marin, rendez-vous au quai du véhicule et un tutoriel vous apprendra à le manoeuvrer.

Si vous remplissez les conditions, vous pouvez améliorer votre véhicule en parlant à Tails. Ces améliorations ne peuvent toutefois pas être effectuées en cours de mission ou pendant la Viking Cup (Course en mer).

MODE AVENTURE

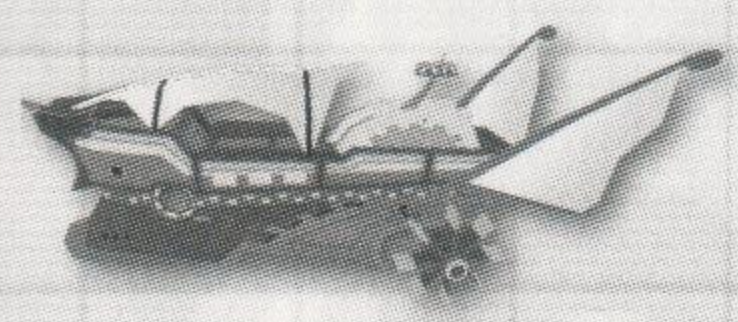
Voici les véhicules marins qui se retrouvent dans ce jeu. Grâce à Tails, tous ces véhicules peuvent être fabriqués à l'aide des matériaux que vous ramassez sur les îles.

WAVE CYCLONE (MOTOMARINE)



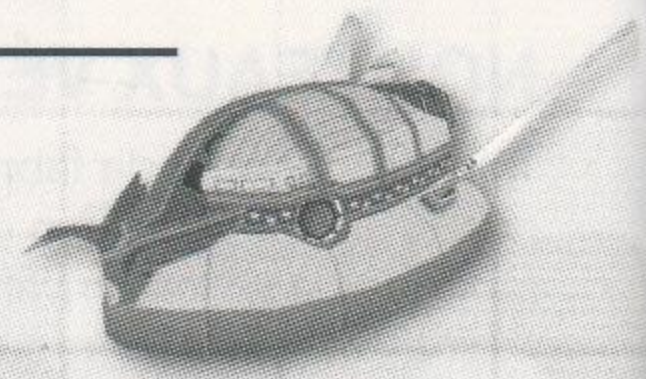
Premier véhicule utilisé dans le jeu, cette motomarine est parfaite pour les courts voyages ou pour participer à une course amicale.

OCEAN TORNADO (VOILIER)



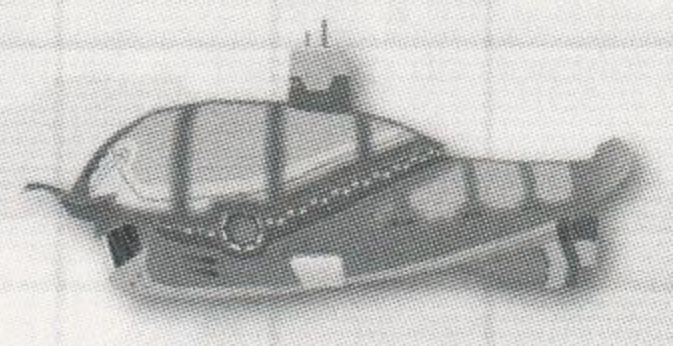
Conçu pour voyager un peu plus loin en mer, ce voilier ne peut toutefois pas naviguer sur les hauts-fonds. Son arsenal saura impressionner tout pirate que vous pourriez rencontrer.

AQUA BLAST (AÉROGLISSEUR)



Ce véhicule est capable de flotter au-dessus des hauts-fonds, mais vous devez avoir de bons réflexes pour éviter les ennemis et les obstacles. Il est équipé de canons et peut même faire la vrille pour se défendre.

DEEP TYPHOON (SOUS-MARIN)



En naviguant sous la mer, ce véhicule peut atteindre les endroits les plus reculés.

C'est Tails qui pilote le sous-marin, alors c'est à vous de vous occuper des ennemis qui rôdent sous l'eau.

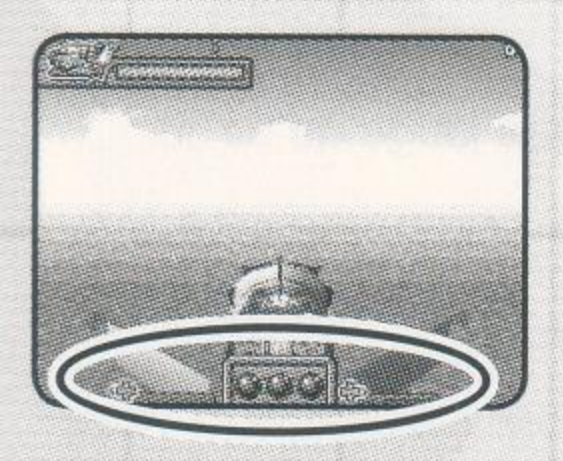
VOYAGER EN MER

Une fois que vous avez choisi votre véhicule, mettez le cap en direction de votre destination sur la carte marine. Préparez-vous à jouer du stylet afin d'éviter les ennemis et les obstacles qui se dressent sur votre route.

N'oubliez pas de garder un oeil sur la jauge de vitalité située dans le coin supérieur gauche de l'écran pour connaître l'état de votre véhicule. Si la jauge de vitalité se vide complètement, vous devrez recommencer à partir de l'île du Sud.

TIREZ SUR VOS ENNEMIS

Bien que la motomarine ne soit pas munie de canons, les autres véhicules le sont, ce qui vous permet de tirer sur vos ennemis et sur des objets, comme les anneaux. Apprenez à maîtriser les commandes de chacun des véhicules afin d'éliminer le plus d'ennemis possible et de survivre à vos voyages. Certains ennemis sont plus coriaces et vous devrez tirer sur eux plus d'une fois pour les éliminer; lorsque vous les combattez, leur vitalité (une jauge verte) apparaît à l'écran.

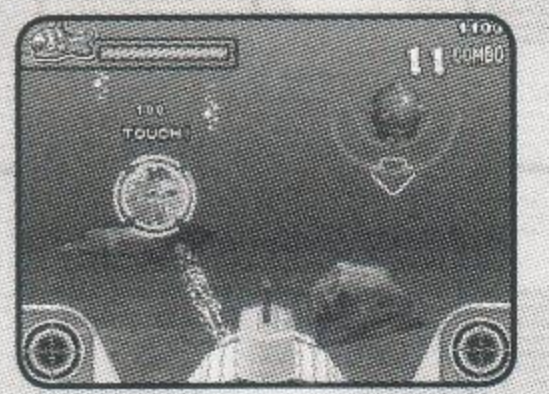


Voilier

Le voilier est équipé de trois armes différentes. Pour changer d'arme, touchez avec le stylet l'icône de l'arme que vous souhaitez utiliser sur l'écran tactile. Vous pouvez aussi utiliser la +croix directionnelle ou les boutons (⬅ / Ⓨ : fusil, ⬆ / Ⓧ : Canon, ➡ / Ⓐ : Lance-flammes). Une fois votre arme sélectionnée, il vous suffit de toucher un ennemi pour lui tirer dessus. Et, histoire de survivre à votre périple, il serait sage de détruire les projectiles qui se dirigent vers vous.

Aéroglisseur

Vous tirez un coup de canon lorsque vous soulevez votre stylet de l'écran tactile. Maintenir le stylet sur l'écran tactile permet de recharger la jauge de charge située dans le coin supérieur droit de l'écran et détermine la puissance de votre prochaine attaque.



Sous-marin

Les ennemis qui s'approchent de vous apparaissent sur le radar. Lorsque le marqueur de cible et le marqueur du radar (ennemi) se superposent, touchez les marqueurs pour tirer sur l'ennemi. Si le marqueur de cible est doté d'une flèche, maintenez le stylet sur le marqueur et suivez l'ennemi pour le cibler et lui tirer dessus.

BONIS SPÉCIAUX (TABLEAUX MARINS)

Des boîtes contenant des bonis se retrouvent sur le parcours. Touchez une boîte ou tirez-lui dessus pour obtenir le boni qu'elle renferme.

Réparation

Recharge votre jauge de vitalité.

Turbo

Recharge votre jauge de turbo.

Anneaux (nombre aléatoire)

Augmente votre réserve d'anneaux.

Points bonis

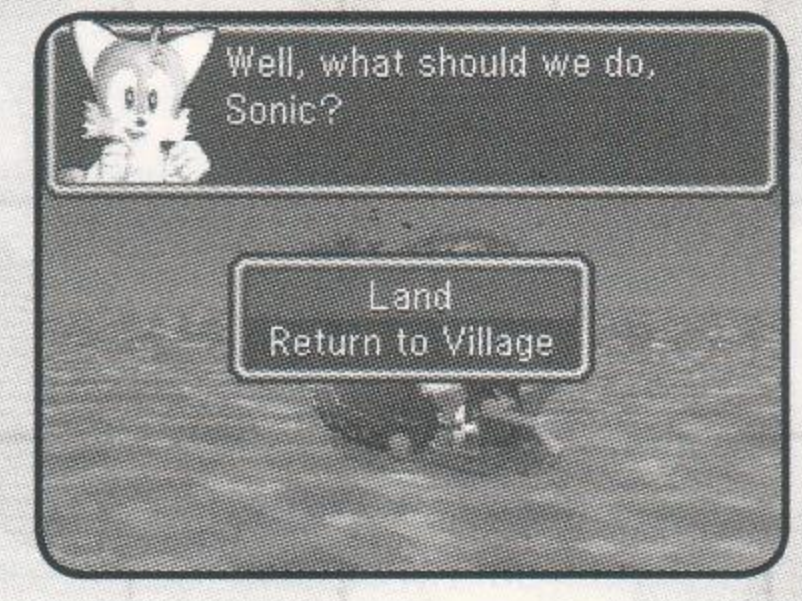
Augmente considérablement votre pointage.

LA COURSE DE JOHNNY/LES ÉMERAUDES DU CHAOS

Un pirate du nom de Johnny s'approchera de votre bateau lorsque vous serez en mer. À son arrivée, Tails vous demandera si vous souhaitez défier Johnny à une course. Si vous acceptez le défi, vous affronterez Johnny dans une course de motomarines.

Si vous remportez la course, vous recevez une émeraude du chaos. Une surprise vous attend si vous réussissez à amasser les sept émeraudes du chaos!

ZONE D'ARRIVÉE



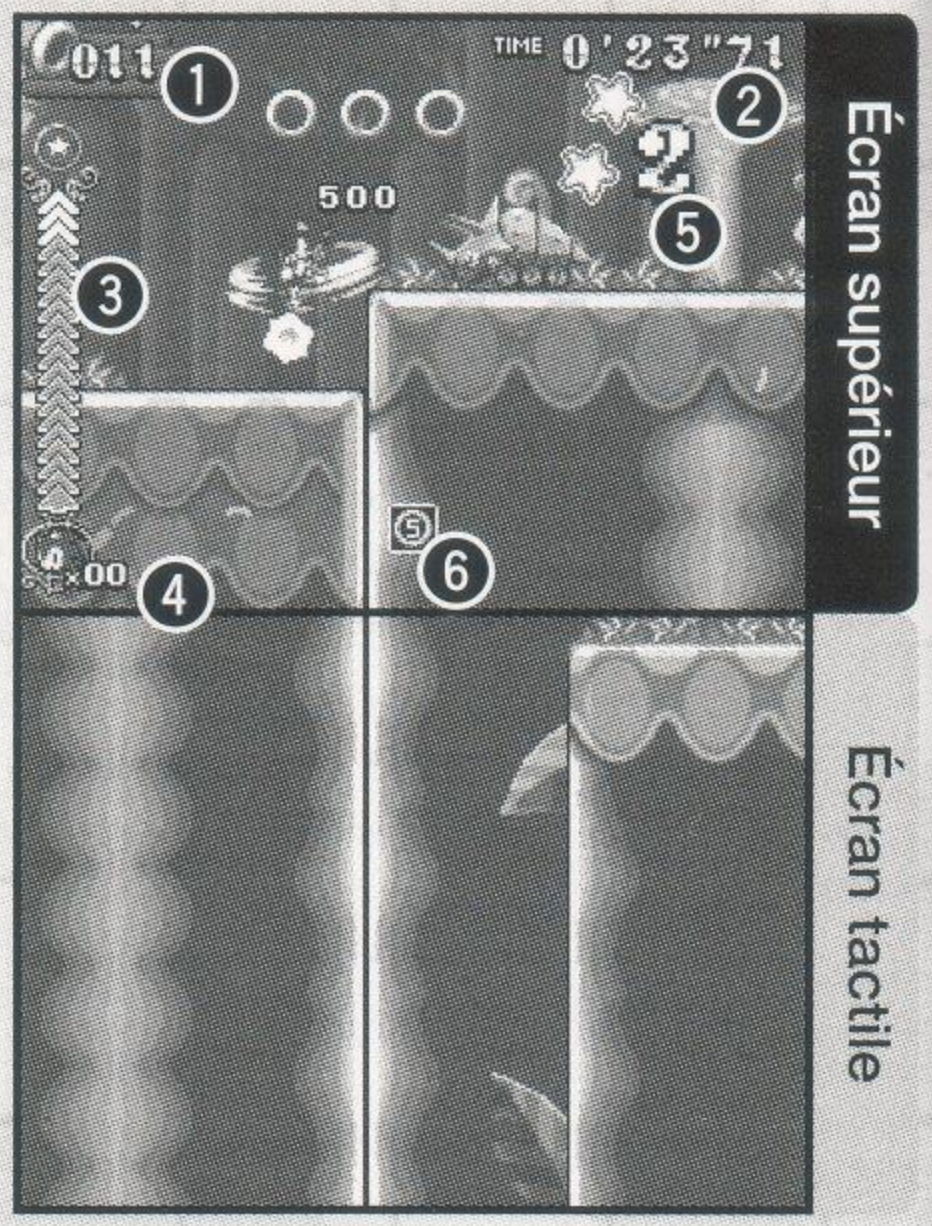
Vous atteignez votre destination lorsque votre véhicule marin pénètre dans la zone d'arrivée. L'écran des résultats s'affichera et vous pourrez voir votre pointage total et détaillé.

Si vous apercevez une île depuis la zone d'arrivée, vous aurez l'option de visiter cette île ou de retourner à l'île du Sud. Généralement, visiter une île vous mène à un Acte.

MODE AVENTURE

ACTES

Les Actes sont des tableaux que Sonic et Blaze explorent à pied. Lorsque vous atteignez une île importante, vous devez réussir deux Actes et un tableau de Boss pour réussir votre mission. (Blaze n'est pas disponible au début du jeu.) Dans les Actes, votre personnage évolue sur l'écran supérieur ou sur l'écran tactile, selon la situation. Les éléments de l'interface, comme la jauge de tension, apparaissent sur le même écran que votre personnage.
(Sur l'image de droite, Sonic est sur l'écran supérieur.)



❶ **Nombre d'anneaux ramassés**

❷ **Temps écoulé/Limite de temps**

❸ **Jauge de tension**

❹ **Vies en réserve**

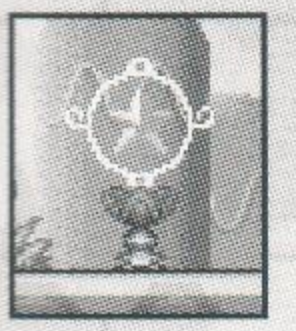
❺ **Combos (acrobaties aériennes) exécutés**

❻ **Objet boni ramassé**

Veuillez noter que ❺ et ❻ n'apparaissent que brièvement au moment de l'action. De plus, ❷ peut être configuré pour n'afficher que le temps écoulé ou la limite de temps à partir du menu des options (p. 14).

Anneaux

Si avez ramassé au moins un anneau, vous faire attaquer ne vous fait pas perdre de vie. Si vous êtes blessé, vous perdez tous vos anneaux et devenez vulnérable. Si vous ramassez 100 anneaux, vous obtenez une vie supplémentaire.



Points de contrôle

Si vous trouvez un point de contrôle, assurez-vous de le toucher. C'est de là que vous recommencez à jouer si vous perdez une vie avant d'avoir terminé le tableau et qu'il vous reste encore au moins une vie.

Sous l'eau

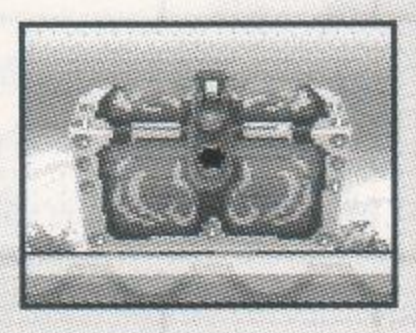
Votre personnage ne peut demeurer indéfiniment sous l'eau. Si vous n'êtes pas remonté à la surface depuis un certain temps, un décompte s'amorce pour vous indiquer pendant combien de temps vous pouvez encore retenir votre respiration. Lorsque le décompte atteint zéro, vous perdez une vie.

Gadgets

Divers gadgets et objets peuvent vous aider à atteindre la zone d'arrivée. Certains de ces gadgets vous propulsent dans les airs pour vous permettre d'exécuter des acrobaties aériennes qui vous feront passer par-dessus certaines zones.

Coffres au trésor

Pour compléter un Acte, vous devez ouvrir le coffre au trésor qui se trouve dans la zone finale. Une fois le coffre ouvert, votre performance est évaluée et affichée à l'écran des résultats.



BONIS SPÉCIAUX (ACTES)

Dans les Actes, divers bonis peuvent être trouvés à l'intérieur des boîtes qui sont disséminées à travers les tableaux. Touchez une boîte pour acquérir l'objet qu'elle renferme.

5 Anneaux

Vous recevez cinq anneaux.

Boni d'anneaux (nombre aléatoire)

Vous recevez 1, 5, 10, 30 ou 50 anneaux.

1UP

Vous gagnez une vie supplémentaire.

Barrière

La barrière vous protège d'une attaque.

Barrière magnétique

Une barrière protectrice qui attire également tous les anneaux qui se trouvent à proximité.

Invincibilité

Vous devenez invincible pendant un temps limité.

Grande vitesse

Votre personnage se déplace plus rapidement pendant un certain temps.

Boni de tension

Votre jauge de tension se recharge d'une barre.

Tension maximale

Votre jauge de tension se recharge complètement.

TABLEAUX DE BOSS

Après avoir complété les deux Actes d'une île, vous devez affronter le Boss. L'écran de jeu ressemble à celui des Actes, mais une jauge rouge (voir à droite) représentant la vitalité du Boss apparaît au bas de l'écran. Pour vaincre le Boss, vous devez trouver son point faible et l'attaquer jusqu'à ce que sa jauge de vitalité soit vide.

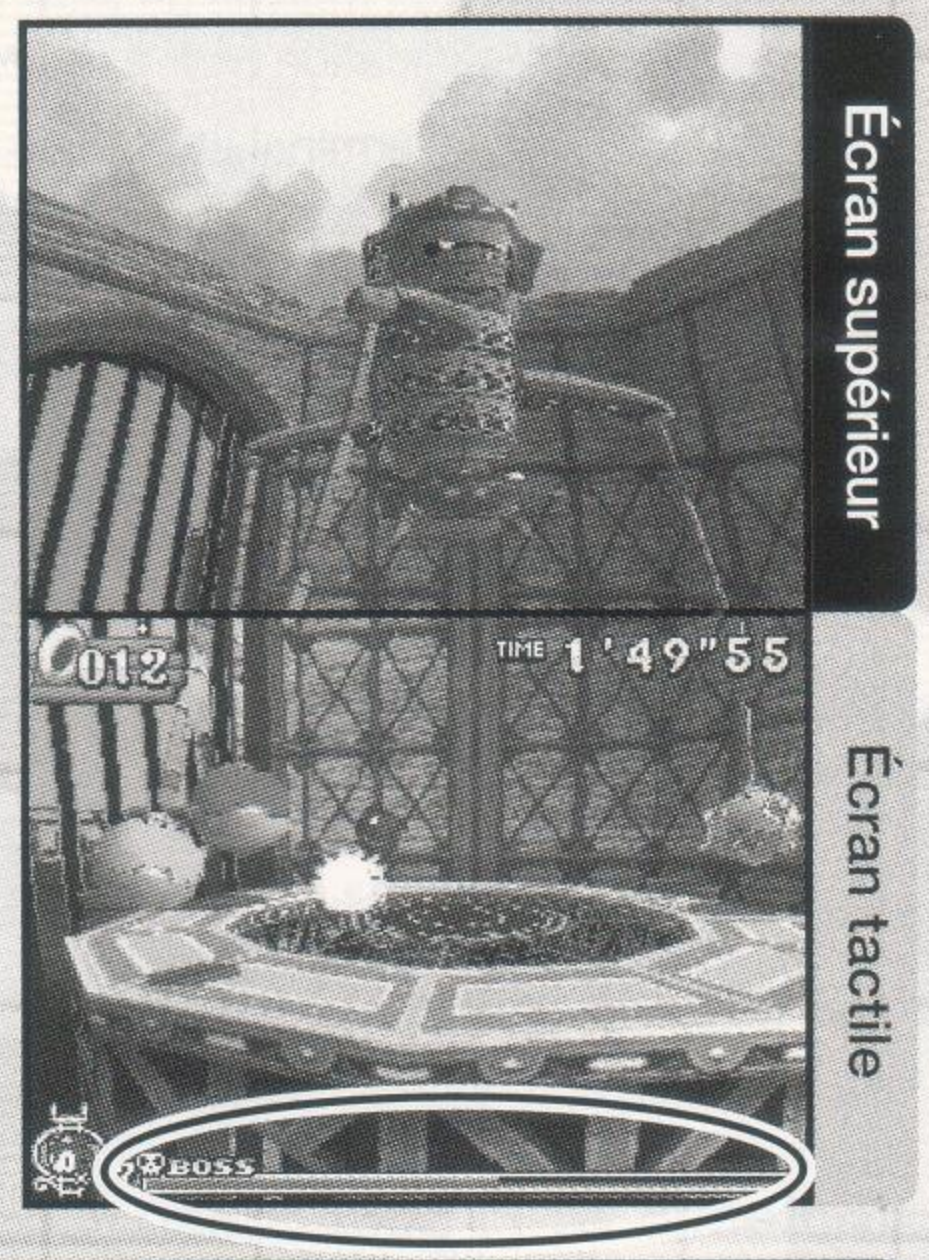
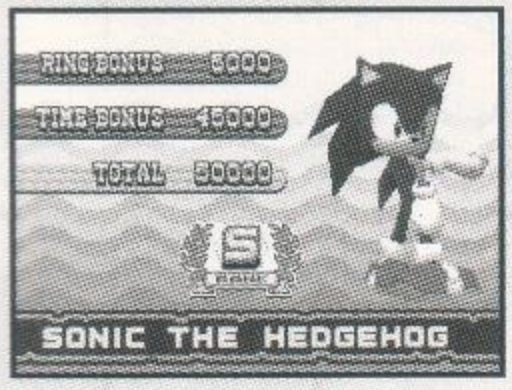


Tableau complété



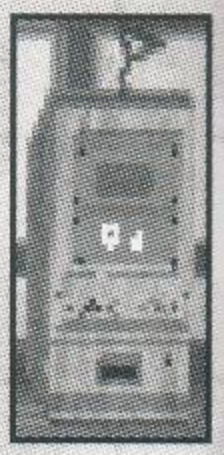
Lorsque vous avez complété un tableau, l'écran des résultats vous présente votre pointage total et détaillé.

SAUVEGARDE

N'oubliez pas de sauvegarder votre partie à partir de l'écran du menu. Votre progression ne sera jamais sauvegardée automatiquement. Si vous désirez commencer une nouvelle partie, vous devez d'abord supprimer vos données de la carte de jeu. Vous pouvez effacer ces données à partir du menu des options (p. 14) du vestibule de la maison de Marine.

MODE DUEL

Pour affronter un ami qui possède lui aussi un Nintendo DS™, vous devez vous rendre dans le vestibule de la maison de Marine. C'est à cet endroit que vous trouverez le terminal de communication (voir à droite).



Approchez-vous du terminal et appuyez sur le bouton A pour accéder au menu.

MENU DE COMMUNICATION

Utilisez la +croix directionnelle ⬆ / ⬇ et appuyez sur A ou touchez une option du menu avec le stylet pour faire votre sélection parmi les options suivantes :

DS Wireless Play (Jouer par connexion sans fil)

Affrontez un ami qui possède également une carte de jeu de *Sonic Rush Adventure*. Vous pouvez faire office d'hôte ou rechercher un joueur qui attend que vous le défiiez.

DS Download Play (Jouer par téléchargement)

Affrontez un ami qui ne possède pas une carte de jeu de *Sonic Rush Adventure.*

Nintendo Wi-Fi Connection (Connexion Wi-Fi)

Affrontez un autre joueur qui possède une carte de jeu de *Sonic Rush Adventure* à l'aide de la connexion Wi-Fi Nintendo (WFC).

Versus Records (Records)

Consultez les records de vos dernières parties par connexion sans fil ou WFC.

COMMENCER UNE PARTIE

Choisissez le type de partie que vous voulez jouer si vous êtes l'hôte ou si vous vous joignez à une partie WFC. Sélectionnez **Race** si vous souhaitez défier votre ami à une course ou **Collect Rings** si vous voulez lui prouver que vous pouvez ramasser davantage d'anneaux que lui.

Après que l'hôte ait accepté le joueur client, les deux joueurs choisissent un personnage et un tableau. Si les deux joueurs choisissent des tableaux différents, le tableau est choisi aléatoirement.

COMMUNICATION SANS FIL DS (MULTICARTE)

La section qui suit décrit la façon de jouer en mode multicarte.

Matériel requis :

- Nintendo DS[MC] ..... Un par joueur
- Carte de jeu de « Sonic Rush Adventure » ..... Un par joueur

Procédures de connexion

1. Assurez-vous que les systèmes sont éteints, puis insérez une carte de jeu dans chacun d'eux.
2. Allumez le système. Si le mode de démarrage de votre système est réglé sur **MANUEL**, le menu Nintendo DS apparaît à l'écran. Si le mode de démarrage est réglé sur **AUTO**, passez directement à l'étape 4.
3. Touchez la fenêtre **SONIC RUSH ADVENTURE**.
4. Suivez les instructions de la page 24.

COMMUNICATION SANS FIL DS (CARTE UNIQUE)

Voici comment jouer avec une seule carte de jeu.

Matériel requis :

- Nintendo DS[MC] ..... Un par joueur
- Carte de jeu de « Sonic Rush Adventure » ..... Une seule

Procédures de connexion

Système hôte :

1. Assurez-vous que les systèmes sont éteints, puis insérez une carte de jeu dans votre système.
2. Allumez votre système. Si le mode de démarrage de votre système est réglé sur MANUEL, le menu Nintendo DS apparaît à l'écran. Si le mode de démarrage est réglé sur **AUTO**, passez directement à l'étape 4.
3. Touchez la fenêtre **SONIC RUSH ADVENTURE.**
4. Suivez les instructions de la page 24.

Système client :

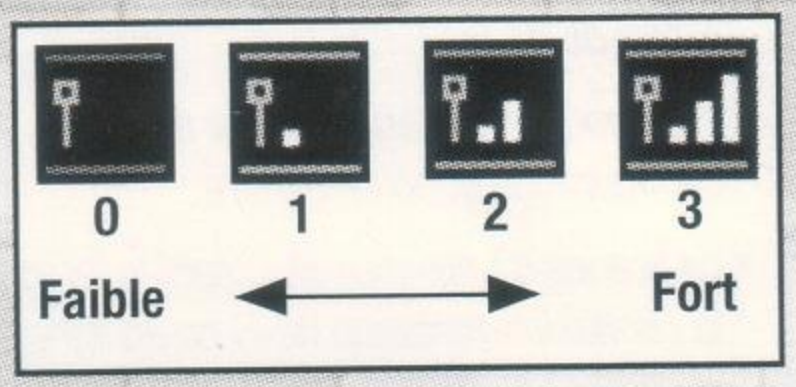
1. Allumez votre système. Le menu Nintendo DS apparaît. **REMARQUE :** Assurez-vous que le mode de démarrage de votre système est réglé sur **MANUEL.** Pour en savoir plus sur le réglage du mode de démarrage, référez-vous au livret d'instructions de votre Nintendo DS.
2. Touchez **DS DOWNLOAD PLAY (Téléchargement)** L'écran de la liste des jeux apparaît.
3. Touchez la fenêtre **SONIC RUSH ADVENTURE.**
4. Confirmez votre choix. Touchez **YES (Oui)** pour télécharger les données du jeu depuis le système hôte.
5. Suivez les instructions de la page 24.

Directives pour optimiser la communication entre DS

Pour une performance de jeu sans fil optimale, suivez les directives suivantes :

L'icône sert d'indicateur de la qualité de la communication sans fil. Cette icône apparaît à ***l'écran de jeu*** *ou à l'écran du système* ***Nintendo DS.*** *Lorsqu'elle apparaît, l'icône sans fil DS indique que l'option qui a été sélectionnée activera la fonction de communication sans fil. N'UTILISEZ PAS la communication sans fil DS dans des endroits ou ce type de communication est interdit (hôpitaux, avions, etc.). Pour plus de renseignements concernant l'utilisation de la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret sur les précautions à prendre en matière de santé et de sécurité fournis avec votre système Nintendo DS.*

L'icône qui apparaît à l'écran lorsque la fonction de communication sans fil est en cours d'utilisation sert d'indicateur de puissance du signal sans fil. Il existe quatre niveaux de puissance du signal. La réception d'un signal plus fort donne un jeu par communication sans fil plus fluide. Lorsque la communication sans fil est en fonction, l'indicateur d'alimentation DEL clignote rapidement.



Pour obtenir de meilleures performances, veuillez suivre les directives suivantes :

- Commencez par distancer les systèmes d'environ 9 mètres (30 pi) ou moins, puis augmentez ou réduisez cette distance selon vos besoins, en vous assurant que la puissance du signal ne tombe pas sous les deux barres.
- La distance maximale entre les systèmes ne doit pas dépasser 20 mètres (65 pi).
- Les systèmes doivent se faire face le plus directement possible.
- Évitez que des objets ou des personnes ne s'interposent entre les systèmes DS.
- Évitez les interférences causées par d'autres appareils. Si la communication semble perturbée par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareil sans fil, ordinateur, etc.), déplacez-vous ou éteignez les appareils qui créent l'interférence.

CONNEXION NINTENDO WI-FI

La connexion Nintendo Wi-Fi permet à deux joueurs de *Sonic Rush Adventure* de jouer ensemble par le biais de l'Internet, même si de grandes distances les séparent.

- *Pour pouvoir jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez d'abord configurer la connexion Wi-Fi (Nintendo WFC) de votre Nintendo DS. Veuillez vous reporter au livret d'instructions Nintendo Wi-Fi fourni avec ce jeu pour savoir comment configurer votre Nintendo DS.*
- *Pour configurer la connexion Wi-Fi, vous devez avoir accès à un ordinateur muni d'un appareil de réseau sans fil (comme un routeur sans fil) et à une connexion Internet haute vitesse ou DSL.*
- *Si votre ordinateur n'est pas muni d'un appareil de réseau sans fil, vous pouvez acheter un connecteur Wi-Fi USB (vendu séparément) directement de Nintendo. Pour plus de détails, reportez-vous au livret d'instructions Nintendo WFC.*
- *Le jeu par le biais d'une connexion Wi-Fi Nintendo épuise vos piles plus rapidement que le jeu normal. Pour éviter que vos piles ne se vident complètement, nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur CA lorsque vous utilisez la connexion Nintendo Wi-Fi.*
- *Vous pouvez également jouer à des jeux compatibles avec la fonction Nintendo WFC via des points d'accès sans fil sans configuration supplémentaire.*
- *La licence d'utilisation régissant le jeu par le biais de la connexion Nintendo Wi-Fi est disponible dans le livret d'instructions de la connexion Nintendo Wi-Fi ou en ligne sur le site www.nintendowifi.com/terms.*

Pour des renseignements supplémentaires concernant la connexion Nintendo WFC, la configuration de votre Nintendo DS ou une liste des points d'accès sans fil, visitez le site www.nintendowifi.com

(États-Unis, Canada et Amérique latine) ou téléphonez au 1 800 895-1672 (États-Unis et Canada seulement).

Si, lorsque vous jouez sans fil, la communication semble être gênée par des appareils électroniques, déplacez-vous ou éteignez l'appareil qui cause le problème.

Il se peut que vous deviez redémarrer votre Nintendo DS et recommencer la partie.

MENU NINTENDO WFC

Après avoir sélectionné le mode **Nintendo WFC** dans le menu de communication, vous accédez au menu Nintendo WFC. Utilisez la +croix directionnelle ⬆ / ⬇ et appuyez sur A ou touchez une option du menu avec le stylet pour faire votre sélection parmi les options suivantes :

Nintendo WFC Battle (Duel Nintendo WFC)

Connectez-vous au serveur Nintendo WFC et affrontez vos amis inscrits ou des joueurs des quatre coins du globe.

Friend Settings (Vos amis)

Entrez de nouveaux codes d'amis et consultez votre liste d'amis. C'est également ici que votre code d'ami est vérifié.

Nintendo WFC Settings (Paramètres Nintendo WFC)

Configurez votre Nintendo DSMC et votre carte de jeu pour le mode Nintendo WFC.

RENSEIGNEMENTS PERSONNELS NINTENDO WFC

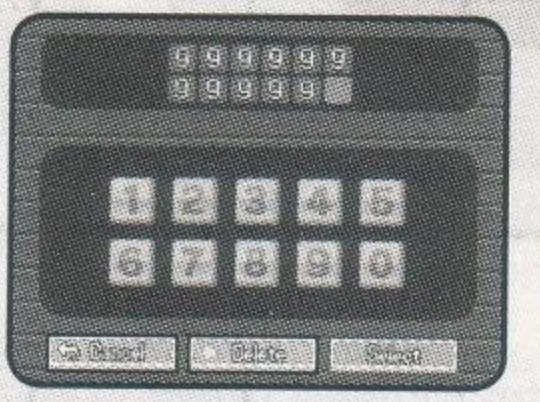
Une fois que vous vous êtes connecté au serveur Nintendo WFC avec votre Nintendo DS[MC] et votre carte de jeu *Sonic Rush Adventure* seront considérés par le serveur comme un seul élément. Si vous participez à un duel Nintendo WFC avec votre carte mais sur un autre système Nintendo DS[MC], vous perdrez vos données de connexion Nintendo WFC, vos codes d'amis, votre liste d'amis et vos records de duel.

DUEL NINTENDO WFC

Après avoir sélectionné l'option **Nintendo WFC Battle** du menu Nintendo WFC et vous être connecté au serveur Nintendo WFC, deux options s'offrent à vous sur l'écran tactile. Sélectionnez **Grand Prix** pour affronter au hasard un joueur qui a choisi la même partie que vous ou **Friend Match** pour jouer contre un de vos amis. Pour pouvoir jouer contre un ami, votre liste d'amis doit compter au moins un ami.

AJOUTER UN AMI

Pour ajouter un ami à votre liste d'amis, il vous faut d'abord vérifier le code d'ami de la personne que vous désirez ajouter. Pour ce faire, sélectionnez Confirm **Friend Code** du menu Friend Settings pour afficher le code à 12 chiffres. Veuillez noter que votre code d'ami ne sera pas disponible avant votre première connexion au serveur Nintendo WFC avec votre carte de jeu *Sonic Rush Adventure*.



Sélectionnez l'option Register **Friend Code** du menu Friend Settings pour ajouter un ami à votre liste d'amis. Entrez le code d'ami de 12 chiffres du Nintendo DS™ de votre ami à l'aide du clavier numérique apparaissant sur l'écran tactile. N'oubliez pas que chacun des deux joueurs doit ajouter l'autre joueur à sa liste d'amis s'il désire l'affronter dans une partie amicale.

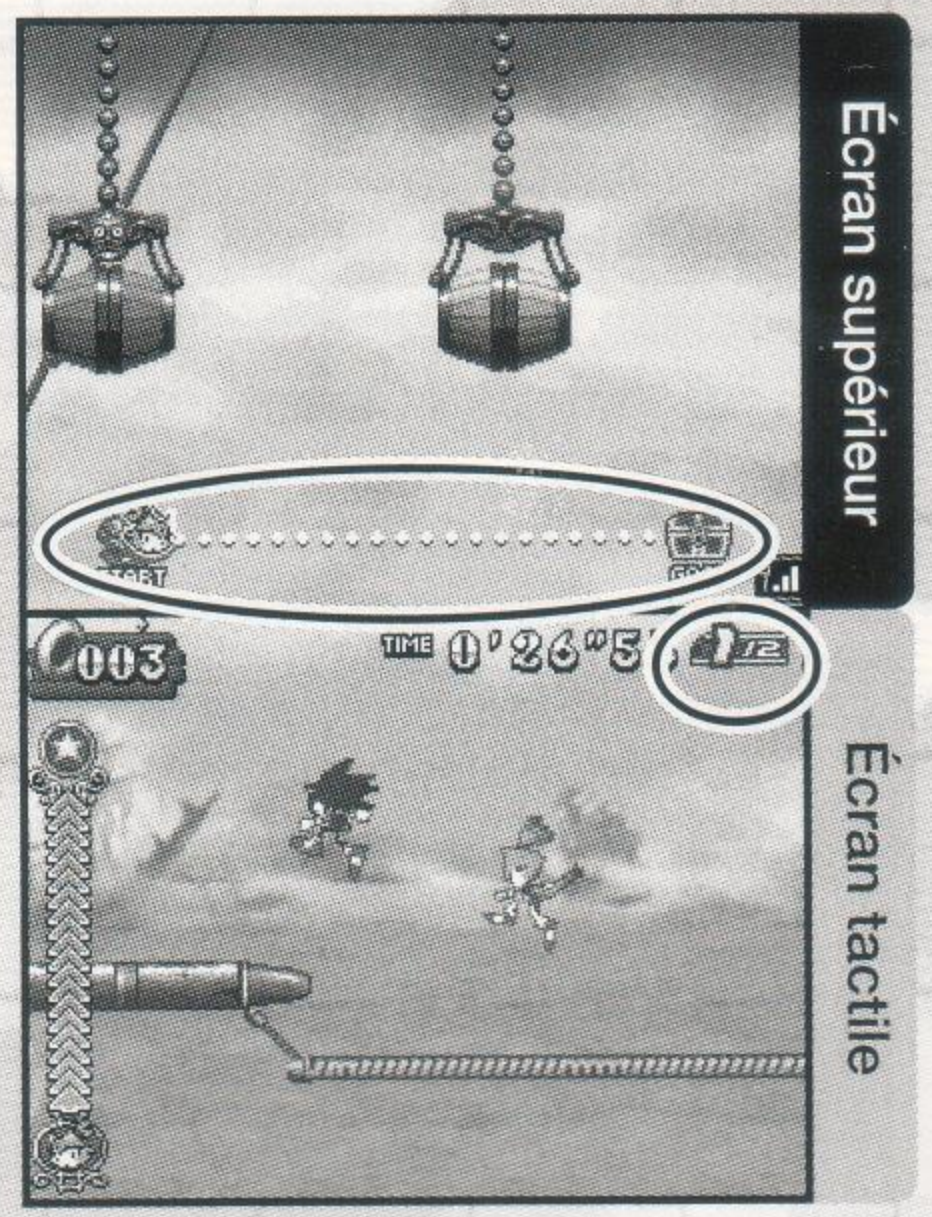
Si votre liste contient 30 amis, celui qui a été inscrit il y a le plus longtemps sera automatiquement effacé de la liste lorsque vous en ajoutez un nouveau. Pour supprimer manuellement un ami de la liste, sélectionnez l'option **Friend Roster**, sous Friend Settings, choisissez un ami et appuyez sur START.

ÉCRAN DE DUEL

Tout comme dans les Actes du mode Aventure, les personnages passent de l'écran supérieur à l'écran inférieur.

L'écran de jeu est également le même que dans les Actes, à l'exception de deux éléments supplémentaires qui servent à indiquer l'état actuel de la partie. Au bas de l'écran où aucune action ne se déroule (dans ce cas-ci, l'écran supérieur) apparaît une jauge de progression indiquant la distance parcourue par votre adversaire et vous. Votre position est indiquée (1er ou 2e) dans le coin supérieur droit de l'écran où se déroule l'action.

Si vous jouez une partie de chasse aux anneaux, vous verrez un décompte (qui commence à deux minutes) indiquant le temps qu'il vous reste à jouer.



Écran des résultats

À la fin de la partie, les résultats des deux joueurs s'affichent. Les joueurs auront alors l'occasion de jouer à nouveau ou d'abandonner la partie.

BONIS SPÉCIAUX (TABLEAUX DE DUEL)

À l'exception du boni Anneaux (nombre aléatoire), tous les autres bonis de ce mode sont différents de ceux du mode Aventure. Veuillez noter que le contenu des boîtes change aléatoirement et que d'attendre un boni en particulier pourrait vous donner l'avantage dans une partie serrée.

Anneaux (nombre aléatoire)

Vous recevez 1, 5, 10, 30 ou 50 anneaux.

Confusion

L'adversaire devient incontrôlable pendant quelques instants.

Ralentissement

Ralentissez votre adversaire pour quelques secondes.

Attraction

Amène votre adversaire à l'endroit où vous vous trouvez.

Boni de tension

Recharge complètement votre jauge de tension et vide complètement celle de votre adversaire.

Ce jeu passe en mode Veille lorsque vous fermez votre Nintendo DS, sauf lorsque vous êtes en communication avec un autre joueur pour un téléchargement ou une partie par connexion sans fil, ou que vous êtes branché au serveur Nintendo WFC.

COURSE CONTRE LA MONTRE

Complétez un Acte ou un tableau de Boss le plus rapidement possible et regardez si vous vous classez parmi les meilleurs joueurs au monde. Pour pouvoir effectuer une course contre la montre, vous devez d'abord compléter les tableaux de la première île du mode Aventure, puis vous rendre à la maison de Marine lorsque vous retournez à l'île du Sud. Allez dans le vestibule, approchez-vous du sablier (figure de droite) et appuyez sur le bouton A pour accéder au menu Time Attack (Course contre la montre).

MENU TIME ATTACK

Utilisez la +croix directionnelle ⬆ / ⬇ et appuyez sur A ou touchez une option du menu avec le stylet pour faire votre sélection parmi les options suivantes :

Time Attack (Course contre la montre)

Choisissez un tableau et complétez-le le plus rapidement possible.

Time Attack Records (Records)

Vos meilleurs temps pour chaque tableau. Votre nom et vos meilleurs temps peuvent apparaître dans le classement Nintendo WFC ainsi que sur le site officiel de *Sonic Rush Adventure*, si vous le souhaitez.

Nintendo WFC Ranking (Classement Nintendo WFC)

Branchez-vous au serveur Nintendo WFC et mettez à jour le classement de *Sonic Rush Adventure.*

Nintendo WFC Settings (Paramètres Nintendo WFC)

Permet de configurer votre Nintendo DS[MC] et votre carte de jeu pour le mode Nintendo WFC.

REMARQUE : Le classement général peut être réinitialisé sans avertissement pendant l'entretien du serveur. Tout record falsifié envoyé au classement Nintendo WFC sera immédiatement supprimé.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

ÉQUIPE SONIC

Producteur
Akinori Nishiyama

Directeur
Sakae Osumi

Directeur artistique
Yuji Uekawa

DIMPS

Producteur
Kouichi Sakita

Directeur
Yukihiro Higashi

Directeur de la planification
Masaaki Yamagiwa

Planificateurs
Takuyuki Sakamoto
Ayano Komatsu

Responsable du moteur logiciel
Katsuya Kuramoto

Programmeurs
Takaya Yamane
Chinami Ishizaki
Shinichi Manabe
Kouji Okugawa
Kouji Hokazono
Keisuke Tanaka
Motohiro Yasaka

Directeur artistique
Kazuhiko Yamamoto

Concepteurs
Nobuyuki Kuroki
Yuko Yamanoue
Shinobu Hashimoto
Sadaki Matsumoto
Etsuko Hosokawa
Tomohiro Ozawa
Miwa Kuramitsu

Son
Hironobu Inagaki
Atsuyoshi Isemura

Remerciements à :
Kazuhisa Kitajima
Akane Udatsu
Maki Fukunaga

SEGA CORPORATION ÉQUIPE DU SON

Directeur audio
Teruhiko Nakagawa

Compositeurs musicaux
Tomoya Ohtani
Seirou Okamoto
Mariko Nanba

SEGA OF AMERICA

PDG
Naoya Tsurumi

Président et directeur de l'exploitation
Simon Jeffery

Premier vice-président, planification corporative
Hitoshi Okuno

Vice-présidente aux ventes
Sue Hughes-Taigen

Vice-président du marketing
Scott A. Steinberg

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Vice-président au développement du produit
David Cobb

Gestionnaire de la localisation
John Merlino

Producteurs à la localisation
Patrick Riley
Kevin Frane

Directeur du marketing
Don Mesa

Coordinateur du marketing
Grant Matson

Directeur des relations publiques
Charles Scibetta

Directeur des relations publiques
Steve Groll

Gestionnaire des services créatifs
Jen Groeling

Spécialiste de la production
Heather Lucchetti

Directeur AQ
Deni Skeens

Superviseur AQ
Josh Morton

Responsables principaux AQ
Shawn Dobbins
Demetrius Griffin
Lee Frohman

Testeuse principale AQ
Teressa Guest

Assistant de la testeuse principale AQ
Kyle Uberman

Testeurs
Justin Honegger
Matt Girard
Alice Grunstra

Remerciements spécial à :
Jason Kuo
David Williams
Yosuke Moriya
Marcella Churchill
Marjorie Puruganan
Lina Eriksson
Ayumi Tani
Mina Provonsha
Jamie Harvey
Peter Summersgill
Tatsuya Shikata
Aya Takeuchi
Hisakazu Nakagawa
Tetsuya Honda
Stephen Akana
Lawrence Mann
Joe Floyd
Junior Sisan
Eduardo Camacho
John Belcher
Rhianna Kellom
Ray Vasquez
Scott Sampson
Matt Ellison

ÉQUIPE DE PRODUCTION

VOIX

Sonic
Jason Griffith

Blaze
Bella Hudson

Tails
Amy Palant

Dr. Eggman
Mike Pollock

Captain Whisker
Lonnie Hirsch

Johnny
Chirstopher Pellegrini

CHANSON-THÈME : « A NEW VENTURE »

Voix
Tahirih Walker

Paroles
Sakae Osumi

Musique
Tomoya Ohtani

Ingénieur de l'enregistrement et du mixage
Yoshitada Miya

Enregistrement effectué au
SEGA DIGITAL STUDIO

Coordonnateurs de l'enregistrement
Teruhiko Nakagawa
Akiko Nakahata (A&K Corp. Ltd.)

SEGA CORPORATION

Producteurs généraux
Hiroyuki Miyazaki
Takayuki Kawagoe

Direction supérieure
Hideki Okamura
Masano Maeda

Producteur délégué
Hisao Oguchi

GARANTIE LIMITÉE

Sega of America, Inc. garantit à l'acheteur consommateur initial que le disque de jeu sera exempt de vice de matériaux et fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert sous cette garantie limitée se produit pendant la période de garantie de 90 jours, le disque de jeu défectueux sera remplacé sans frais. Cette garantie limitée ne s'applique si les défauts ont été causés par la négligence, l'accident, l'utilisation irraisonnable, la modification, l'altération, ou toute autre cause non liée au matériel ou à la fabrication défectueuse. Veuillez conserver le reçu de caisse original daté ou une photocopie pour établir la date de l'achat pour le remplacement sous garantie. Pour le remplacer, retournez le produit, avec l'emballage et le reçu de caisse original, au détaillant auquel vous avez acheté le logiciel. Au cas où vous ne pouvez pas obtenir un jeu de rechange au détaillant, veuillez contacter Sega.

Pour obtenir de l'assistance technique ou communiquer avec le service à la clientèle

Pour obtenir de l'assistance supplémentaire, incluant du dépannage, veuillez communiquer avec Sega :

- site Web : www.sega.com/support
- courriel : support@sega.com
- téléphone : 1-800-USA-SEGA

RESTRICTIONS SUR LA GARANTIE

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES, INCLUANT LES GARANTIES SUR LA QUALITÉ MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER SONT PAR LA PRÉSENTE RESTREINTES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS ÉNONCÉES PLUS HAUT. SEGA OF AMERICA, INC. NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES. LES DISPOSITIONS DE CETTE GARANTIE LIMITÉE SONT VALABLES AUX ÉTATS-UNIS SEULEMENT. CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS DE RESTRICTIONS SUR LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU L'EXEMPTION AUX DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS. DANS CE CAS, LES RESTRICTIONS OU EXEMPTIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS POURRAIENT NE PAS ÊTRE APPLICABLES. CETTE GARANTIE VOUS PROCURE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES. IL SE PEUT QUE VOUS AYEZ D'AUTRES DROITS QUI VARIENT SELON L'ÉTAT.

Pour enregistrer ce produit, veuillez vous rendre sur le site www.sega.com

SEGA of America, Inc.

650 Townsend Street, Suite 650, San Francisco, CA 94103, États-Unis

SEGA est enregistrée auprès du bureau américain des brevets et des marques de commerce. SEGA, le logo SEGA et Sonic Rush Adventure sont des marques de commerce déposées ou des marques de commerce de SEGA Corporation. © SEGA. Tous droits réservés. L'utilisation de ce jeu n'est permise que sur le système Nintendo DS. La copie et/ou la transmission de ce jeu sont strictement interdites. La location non autorisée ou la représentation publique de ce jeu constituent une violation des lois applicables. Ce logiciel utilise des polices de caractères produites par Fontworks Japan, Inc. Fontworks Japan, Fontworks et le nom des polices sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de Fontworks Japan, Inc. Ce produit utilise la police LC Font de Sharp Corporation, à l'exception de certains caractères. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

NOTES

THE GOLDEN COMPASS™

IN STORES DECEMBER 4, 2007
EN MAGASIN LE 4 DÉCEMBRE 2007

WWW.GOLDENCOMPASSGAME.COM

Wii™

NINTENDO DS™

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

SEGA®
www.sega.com

RATING PENDING
CLASSIFICATION EN ATTENTE
RP
CONTENT RATED BY
CONTENU CLASSÉ PAR LE
ESRB

Visit www.esrb.org for updated rating information.
Visiter www.esrb.org pour mis à jour évaluant l'information.

SEGA of America, 650 Townsend Street, Suite 650, San Francisco, CA 94103, États-Unis.

SEGA of America, 650 Townsend Street, Suite 650, San Francisco, CA 94103© SEGA. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. The Golden Compass is a TM & © MMVII New Line Productions. All Rights Reserved. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. ™, Nintendo DS and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

© SEGA. SEGA est enregistré auprès du bureau américain des brevets et des marques de commerce. SEGA et le logo de SEGA sont des marques de commerce déposées ou des marques de commerce de SEGA Corporation. Tous droits réservés. The Golden Compass est une marque de commerce. © New Line Productions, MMVII. Tous droits réservés. L'icône de classification est une marque de commerce déposée de l'Entertainment Software Association. MC, Nintendo DS et le logo Wii sont des marques de commerce de Nintendo. © Nintendo, 2006.

PRINTED IN U.S.A./IMPRIMÉ AUX ÉTATS-UNIS