

SONIC UNLEASHED™



SEGA®

Предупреждение

• Данный диск содержит программное обеспечение для системы PLAYSTATION®3. Не используйте этот диск в других системах, поскольку это может привести к его повреждению. • Данный диск соответствует спецификациям PLAYSTATION®3 версии PAL. Не используйте его с другими версиями PLAYSTATION®3. • Перед использованием внимательно прочтите руководство пользователя PLAYSTATION®3. • Помещайте диск в систему PLAYSTATION®3 рабочей поверхностью вниз. • Не дотрагивайтесь до поверхности диска, держите его за края. • Следите за чистотой поверхности диска и не допускайте образования на нем царапин. В случае загрязнения поверхности осторожно протрите ее сухой мягкой тканью. • Не подвергайте диск воздействию высокой температуры, прямого солнечного света или избыточной влажности. • Не пользуйтесь дисками неправильной формы, а также треснувшими, деформированными или склеенными дисками, поскольку это может привести к повреждению оборудования.

Меры предосторожности

Играйте только в хорошо освещенном помещении. Делайте 15-минутные перерывы после каждого часа игры. Прекратите игру, если почувствуете головокружение, тошноту, усталость или головную боль. Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений, при просмотре телепередач или использовании видеоигр. Проконсультируйтесь с врачом, прежде чем приступать к игре, если у вас когда-либо наблюдались эпилептические приступы или если во время игры был замечен хотя бы один из следующих симптомов: потеря сознания, потеря ориентации, расплывчатое зрение, подергивания мышц, любые произвольные движения и/или конвульсии.

ПИРАТСТВО

Несанкционированное воспроизведение данного продукта или любой его части, а также неправомерное использование зарегистрированных товарных знаков являются нарушением действующего законодательства и могут преследоваться в судебном порядке. КОМПЬЮТЕРНОЕ ПИРАТСТВО наносит ущерб разработчикам, издателям и продавцам программных продуктов. Если вы подозреваете, что данная копия игры является нелегальной, или обладаете сведениями о нелегальных копиях наших продуктов, пожалуйста, позвоните в службу поддержки по одному из телефонных номеров, указанных на последней странице данного Руководства.

Что такое PEGI?

PEGI – это европейская система оценки видеоигр по степени соответствия той или иной возрастной категории. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** рейтинг PEGI не зависит от сложности игрового процесса. Рейтинг PEGI состоит из трех дополняющих друг друга частей и предназначен в первую очередь для родителей и других лиц, приобретающих игры для детей. Первая часть – минимальный возрастной порог пользователей игры:



Вторая часть – это пиктограммы, относящиеся к содержанию видеоигры и предупреждающие о некоторых ее особенностях. Интенсивность содержания соответствует возрастной категории игры. В зависимости от типа игры может быть представлено до шести таких пиктограмм:



НАСИЛИЕ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УЖАСЫ



ЭРОТИКА



НАРКОТИКИ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ХАЗАРТ

Третья часть – пиктограмма, указывающая на возможность игры через Интернет. Ее могут использовать только те производители коллективных игр, которые поддерживают стандарты защиты детей от коллективных видеоигр неподходящего содержания:



Дополнительные сведения о системе PEGI содержатся на веб-сайте <http://www.pegi.info>

Номера телефонов службы поддержки приводятся на последней странице данного Руководства.

Обновление системного программного обеспечения

Инструкции по обновлению системного программного обеспечения для системы PLAYSTATION®3 приведены на веб-сайте eu.playstation.com или в кратком справочнике по системе PS3™.



Родительский контроль

Данному продукту присвоен определенный уровень родительского контроля, основанный на содержании продукта. Установив уровень родительского контроля для системы PLAYSTATION®3, вы можете ограничить использование в данной системе PS3™ продуктов, уровень родительского контроля которых превышает установленный вами. Дополнительные сведения об этом содержатся в руководстве пользователя системы PS3™.

Данному продукту присвоен рейтинг PEGI. Пиктограммы рейтингов PEGI расположены на упаковке продукта (за исключением версий для стран, где используются другие системы рейтингов). Рейтинги PEGI и уровни родительского контроля соотносятся следующим образом:

УРОВЕНЬ РОДИТЕЛЬСКОГО КОНТРОЛЯ	ВОЗРАСТНАЯ ГРУППА PEGI
9	18+
7	16+
5	12+
3	7+
2	3+

BLES-00425

ТОЛЬКО ДЛЯ ДОМАШНЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ - Данное программное обеспечение лицензировано только для использования в системах PLAYSTATION®3. Несанкционированный доступ, использование или передача данного продукта или авторских прав на него или товарных знаков запрещено. Полные права использования см на сайте: <http://eu.playstation.com/terms>. Библиотечные программы ©1997-2008 Sony Computer Entertainment Inc. лицензированы эксклюзивно компании Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). ПЕРЕПРОДАЖА И АРЕНДА БЕЗ ЯВНОГО РАЗРЕШЕНИЯ SCEE ЗАПРЕЩЕНЫ. Необходимы широкополосный доступ к интернету и учетная запись в сети PLAYSTATION®Network. Использование сети PLAYSTATION®Network регламентируется соответствующими правилами, она может быть недоступна, см. <http://eu.playstation.com/terms>. Игрокам в возрасте до 18 лет требуется согласие родителей. Лицензировано для продажи только в Европе, на Ближнем и Среднем Востоке, в Африке и Океании.

"B", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Sonic Unleashed ©2008.

© SEGA. Название и логотип SEGA, названия Sonic the Hedgehog и Sonic Unleashed являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Developed by Sonic Team. All rights reserved.

Благодарим вас за приобретение игры *Sonic Unleashed™*. Пожалуйста, обратите внимание, что этот продукт предназначен для использования с системой PLAYSTATION®3. Тщательно изучите руководство перед игрой.

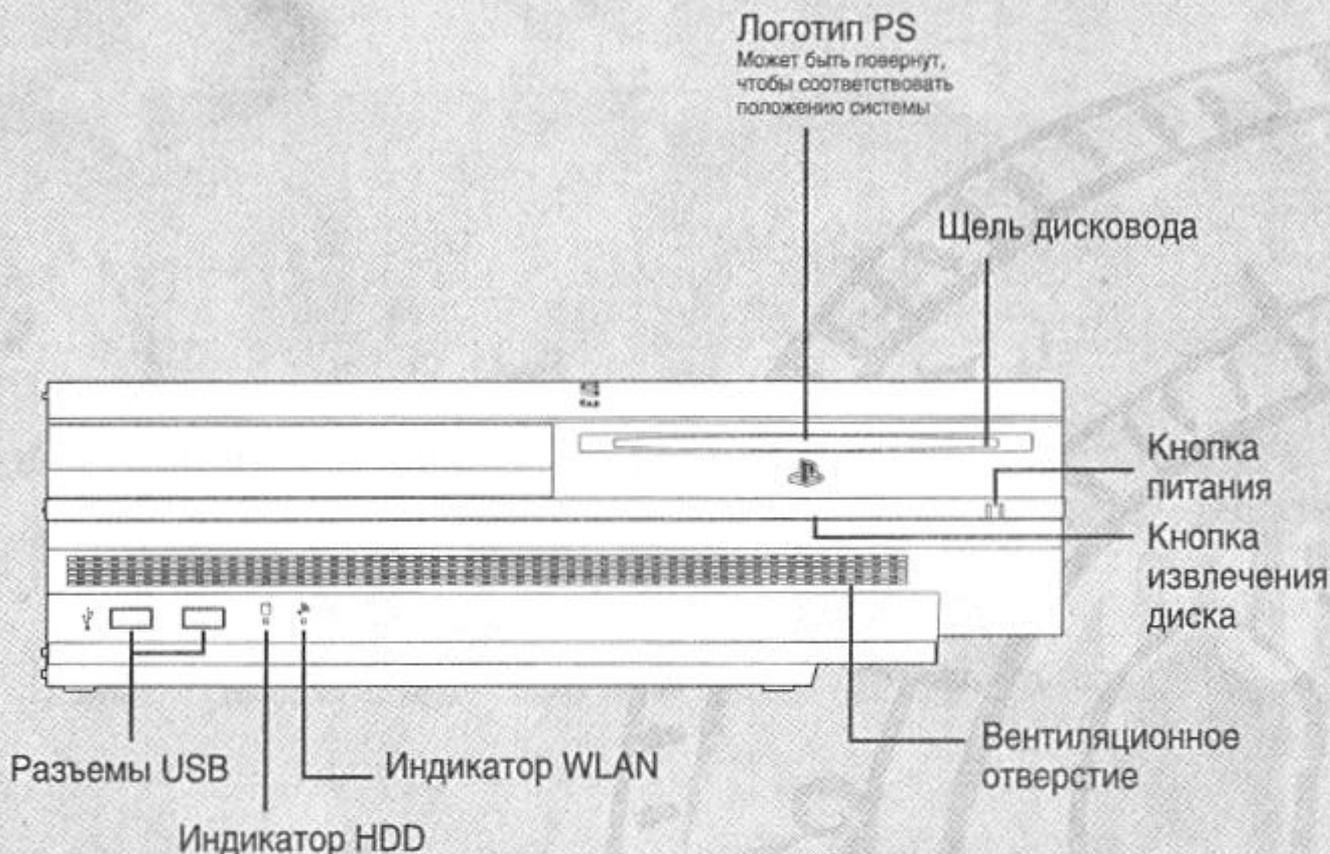
SONIC UNLEASHED™

СОДЕРЖАНИЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	2
ПРОЛОГ	4
ПЕРСОНАЖИ	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
НАЧАЛО ИГРЫ	11
ИГРА	12
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА/ГАРАНТИЯ	22

Пожалуйста, обратите внимание, что это Руководство создавалось в период работы над игрой, поэтому некоторые из снимков экрана могут отличаться от того, что вы увидите в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Внимание: показана модель с жестким диском емкостью 40 Гб.

ЗАПУСК ИГРЫ

Подключите систему PLAYSTATION®3 согласно прилагаемому к ней руководству. Убедитесь, что индикатор питания горит красным светом, указывая на то, что система PLAYSTATION®3 находится в режиме ожидания. Нажмите кнопку питания, при этом индикатор питания загорится зеленым светом.

Поместите диск с игрой **Sonic Unleashed™** в щель для дисков рисунком вверх. Выберите пиктограмму  в главном меню системы. Появится заставка игры. Нажмите кнопку , чтобы начать загрузку. Не рекомендуется подключать или отключать какие-либо устройства во время работы системы.

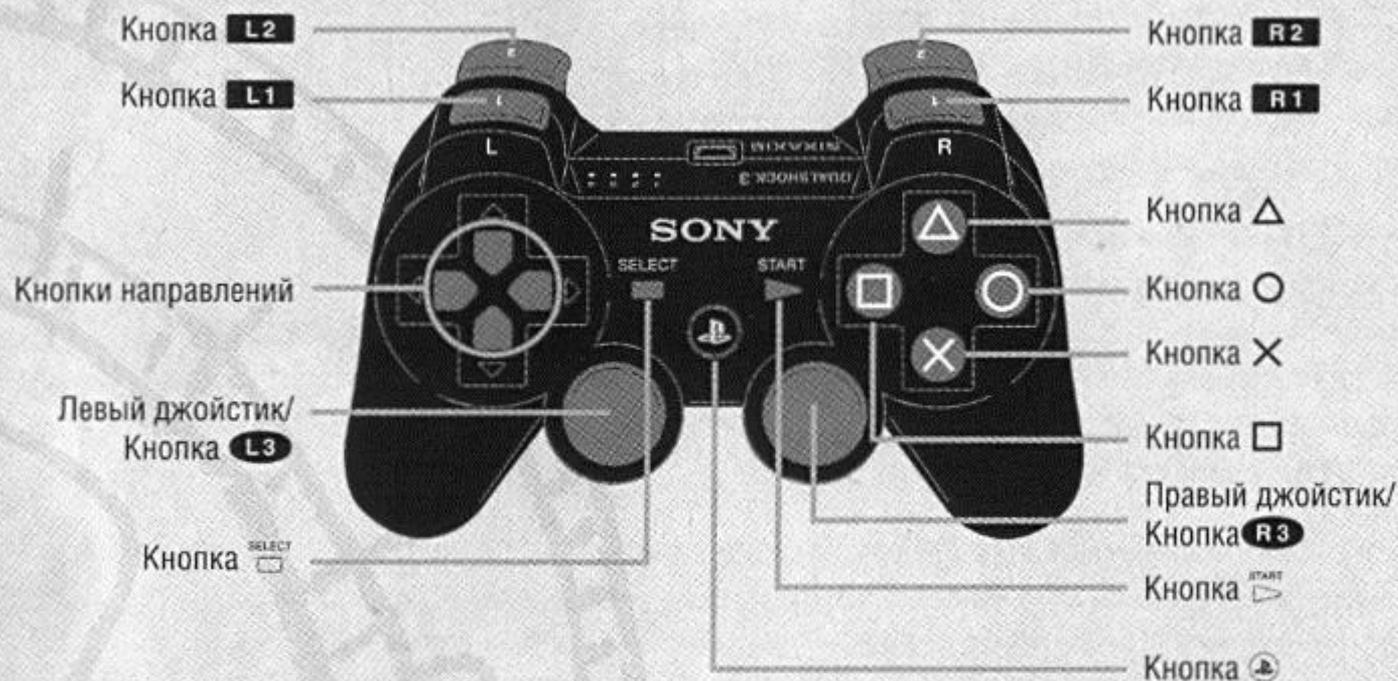
ВНИМАНИЕ: сведения в настоящем Руководстве пользователя были актуальны на момент его отправки в печать. Позже в игру могли быть внесены незначительные изменения. Все снимки экрана для настоящего Руководства были сделаны в английской версии игры.

ПРИМЕЧАНИЕ: перед началом игры выберите язык в параметрах компьютера.

Выход из игры: в процессе игры нажмите и удерживайте кнопку PS на беспроводном контроллере в течение 2 секунд. Затем выберите пункт «Выйти из игры» на появившемся экране.

Совет: чтобы вынуть диск с игрой, дотроньтесь до кнопки извлечения диска после выхода из игры.

Беспроводной контроллер DUALSHOCK®3



Примечание: контроллер следует зарегистрировать (как пару) в системе PLAYSTATION®3 и назначить для него номер. Более подробные инструкции находятся в руководстве пользователя, прилагающемся к системе.

Сохраненные данные формата PLAYSTATION®3

Данные формата PLAYSTATION®3 сохраняются на жестком диске системы и отображаются в разделе «Управление сохраненными данными» меню «Игра».

Примечание: в игре предусмотрена функция автосохранения. Не выключайте компьютер, пока идет сохранение данных.

ПРОЛОГ

Синий вихрь внезапно возник перед гигантской эскадрой и, круша все на своем пути, устремился к цитадели, где ждал исхода сражения доктор Эггман. В последней битве Соник пустил в дело мощь Изумрудов Хаоса и превратился в Суперсона, чтобы раз и навсегда уничтожить механических слуг доктора.



Отважный Соник не знал, что коварный доктор Эггман заманивает его хитрую ловушку!

Внезапно вокруг нашего героя появился мощный энергетический щит, который лишил его суперспособностей и отрезал от мощи Изумрудов Хаоса. Доктор Эггман предвидел трансформацию Соника в Суперсона с самого начала и расценил ее как прекрасную возможность завладеть Изумрудами.

Злодей изменил полярность Изумрудов Хаоса и освободил таящуюся в них темную энергию. Мощный луч рассек весь мир на семь континентов, плавающих вокруг центрального ядра. Эта катастрофа вызвала еще одно бедствие – ужасная Темная Грайя пробудилась от долгого сна. Доктор Эггман рассчитывал, что это чудовище поможет ему завоевать весь мир.



С Соником, который в момент выброса темной энергии находился слишком близко к Изумрудам Хаоса, произошло новое превращение. Его мышцы окрепли, зубы превратились в огромные клыки, а тело покрылось густым мехом. Соник стал ежиком-оборотнем.

Решив, что Соник ему больше не пригодится, доктор Эггман безжалостно выбросил его вместе с утратившими силу Изумрудами в открытый космос.

Вскоре ежик понял, что падает из космического пространства на один из континентов разбитой планеты. Придя в себя после падения, Соник обнаружил поблизости похожее на чертика создание, которое лишилось воспоминаний. Единственным, о чем оно не забыло, оказалась его насыщенная любовь к сладостям.

Виня себя в случившемся, Соник стал заботиться о новом друге, дав ему прозвище «Чип». Вместе им предстоит узнать тайну появления Соника-оборотня, вернуть Чипу память и восстановить планету в ее первоначальном виде.

ПЕРСОНАЖИ



ЕЖИК СОНИК

Соник – самый быстрый ежик в мире. Он ценит жизнь и свободу выше всего на свете. У него доброе сердце, но вспыльчивый нрав, он не раздумывая кидается в драку и не сдаётся до самого конца. В характере Соника сочетаются доброта и решительность: он никогда не отвернется, если кто-то в беде, и сделает все, чтобы уничтожить зло.

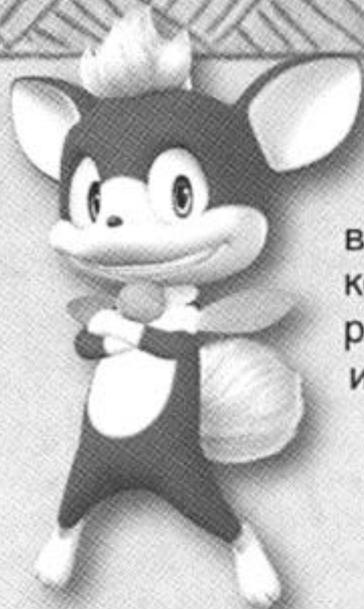
Соник не любит скучать и сидеть на месте, поэтому все свое время он проводит в поисках приключений и опасностей.

СОНИК-ОБОРОТЕНЬ

Злодейства доктора Эггмана стали причиной того, что Соник каждый раз после захода солнца превращается в ежика-оборотня. В новом обличье Соник по-прежнему может не раздумывая положить жизнь за друзей. Он винит себя за то, что стал причиной страданий своего нового друга. Это все тот же Соник... почти тот же.

Соник-оборотень восполняет низкую скорость передвижения впечатляющей силой и особыми боевыми навыками. Его руки могут растягиваться, позволяя атаковать врагов с большого расстояния и цепляться за уступы, стойки и перекладины.





ЧИП

Оказавшись, как принято говорить, не в то время и не в том месте, Чип потерял память во время падения Соника из космоса. Поскольку он больше не знает, кто он и откуда, он решил присоединиться к Сонiku в его путешествии и постараться вернуть свое знание о себе.

ПРОФЕССОР ПИКЛ

Благородный профессор, знаменитый эксперт по древней литературе, с радостью поделится с вами своими знаниями. Он станет бесценным союзником и проводником для Соника в его приключениях.



ДОКТОР ЭГГМАН (ОН ЖЕ – ДОКТОР РОБОТНИК)

Злой гений с IQ, равным 300. Превосходный интеллект позволил ему заманить Соника в ловушку и вызвать Темную Гайю, с помощью которой Эггман надеется заполучить власть над всем миром.

УПРАВЛЕНИЕ

МЕНЮ/КАРТА

Левый джойстик	Сделать выбор.
Кнопка X	Подтвердить выбор.
Кнопка △	Отмена/Назад.
Кнопка □	Ускорить время (только для карты).
Кнопка L1 / R1	Сменить персонажа (только для экрана состояния).

ДЕЙСТВИЯ ДНЕМ

Идти/Бежать

левый джойстик

В 3D-виде отклоняйте левый джойстик **↑**, чтобы бежать вперед, и **←** или **→**, чтобы повернуть. В 2D-виде для передвижения отклоняйте левый джойстик **←** или **→**. Немного отклоняйте джойстик, чтобы идти, или до упора – чтобы бежать. Чтобы остановиться, отклоните джойстик в обратном направлении.



Поворот камеры

правый джойстик

Двигайте правый джойстик, чтобы менять ракурс камеры, вращая ее вокруг персонажа.

Прыжок

кнопка **X**

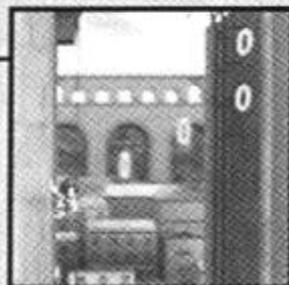
Нажатие кнопки **X** позволяет перепрыгивать препятствия и провалы, вращаясь в воздухе. Атака крутящегося Соника также наносит урон врагам и позволяет, разбивая некоторые объекты, находить спрятанные предметы.



Прыжок через стену

кнопка **X** (подбегая к стене)

В 2D-виде прыгните на стену и Соник мгновенно уцепится за нее. Нажмите кнопку **X** снова, чтобы оттолкнуться от стены. Если две стены стоят достаточно близко друг к другу, Соник сможет забраться на самый верх.



Ускорение

кнопка 

Когда индикатор энергии показывает, что энергия еще есть, нажмите кнопку  (см. стр.15), чтобы на время приобрести сверхзвуковую скорость. Во время ускорения Соник защищен энергетическим щитом, позволяющим ему громить врагов, разбивать препятствия и притягивать близлежащие кольца.



Прицельная атака

кнопка  во время прыжка

Если во время прыжка на враге, каком-либо устройстве и т.п. появляется зеленый прицел, нажмите кнопку , чтобы немедленно прицелиться и выстрелить. Левый джойстик позволяет менять направление прицельной атаки, если присутствуют несколько возможных целей.



Ползти/Скользить

кнопка 

Нажмите кнопку , стоя на месте, чтобы залечь. Это позволит Сонiku проползти под низкими потолками. Если нажать кнопку  на бегу, Соник начнет скользить вперед, сшибая противников и небольшие препятствия со своего пути.



Атака ногами

кнопка  (дважды)

Нажмите кнопку  дважды, чтобы провести атаку ногами. Она может быть полезна, чтобы убрать препятствия с пути.

Плющить

кнопка  в прыжке

Находясь в прыжке, нажмите кнопку , чтобы обрушиться вертикально вниз и создать разрушительную ударную волну.

Занос

кнопка  на бегу влево/вправо

Удерживайте кнопку , когда бежите влево или вправо, чтобы, не снижая скорости, вписываться в крутые повороты.

Скорость света

кнопка 

Находясь перед рядом колец, нажмите кнопку , чтобы собрать все кольца, двигаясь по прямой, даже если они висят в воздухе. Используйте эту технику, чтобы попасть в труднодоступные места.

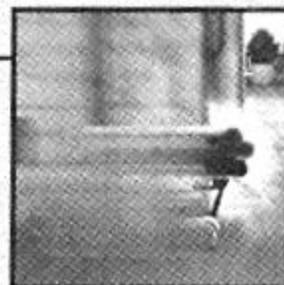


Быстрый шаг

кнопки **L1** / **R1**

В 3D-виде на бегу нажмите кнопку **L1** или **R1**, чтобы быстро отступить влево или вправо, продолжая двигаться в первоначальном направлении. Используйте быстрый шаг, чтобы обходить стены и препятствия, неожиданно возникшие на пути.

Те же кнопки используются для перехода с одних перил на другие.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Иногда на встречающихся вам устройствах или в центре экрана будут появляться символы кнопок. Своевременно нажмите соответствующую кнопку или кнопки в указанной последовательности, чтобы правильно произвести действие. Неправильное действие будет стоить вам в лучшем случае преимущества, а в худшем – вы потеряете одну жизнь.

ДЕЙСТВИЯ НОЧЬЮ

Идти

левый джойстик

Наклоняйте левый джойстик во всех направлениях, чтобы передвигаться по игровому миру. Отклоняйте его несильно, чтобы идти медленно, или полностью – чтобы двигаться чуть быстрее.



Натиск

кнопка **R2**

Во время движения удерживайте кнопку **R2**, чтобы на огромной скорости врезаться в противников.



Ракурс камеры

правый джойстик

Двигайте правый джойстик, чтобы вращать камеру вокруг персонажа.

Прыжок

кнопка **X**

Нажмите кнопку **X**, чтобы сделать прыжок. Нажмите снова, находясь в воздухе, чтобы сделать двойной прыжок, позволяющий прыгнуть дальше и забраться выше.



Захват

кнопка **○**

Вы можете захватывать и передвигать врагов и некоторые объекты. Захват можно сделать, нажав кнопку **○** после появления на экране прицела. Если нажать кнопку **○** снова, захват будет отпущен, а нажатие кнопок **×**, **□** или **△** произведет бросок или атаку. В зависимости от уровня навыков на захваченных противниках можно осуществлять различные атаки.

Вдобавок Соник может захватывать различные предметы, цепляясь за них и взбираясь вверх или раскачиваясь для прыжков в труднодоступные места.

Подойдите к перекладине снизу и, когда появится прицел, нажмите кнопку **○**, чтобы уцепиться за нее. Затем вы можете с помощью левого джойстика раскачаться **←/→** или взобраться вверх **↑**. Вися на перекладине или вертикальном шесте, нажмите кнопку **□** или **△**, чтобы отпустить захват, или кнопку **×**, чтобы оттолкнуться и прыгнуть. Раскачиваясь на горизонтальной перекладине, нажмите кнопку **×**, чтобы перепрыгнуть на следующую перекладину или выступ.

Некоторые блоки можно толкать или тянуть на себя. Для этого подойдите к блоку и удерживайте кнопку **○**, двигая левый джойстик влево или вправо.



Атака

кнопки **□/△**

Комбинацию боевых приемов можно начать с нажатия кнопки **□** или **△**.

Нажатие кнопки **□** вызовет круговую атаку, как правило, наносящую урон всем противникам на большой площади вокруг Соника. Если начать комбинацию с кнопки **△**, будет проведена прямая атака, наносящая урон противникам, находящимся спереди от Соника. Начав комбинацию с кнопки **□** или **△**, вы можете по желанию совмещать кнопки **□**, **△**, **×** и **○**. Для усиления атаки можно удерживать кнопку **□** или **△**.

Прочтите список комбинаций (пункт Command List в меню паузы), или просто экспериментируйте и изучайте возможные комбинации самостоятельно. Получая боевой опыт, Соник сможет использовать больше различных атак.

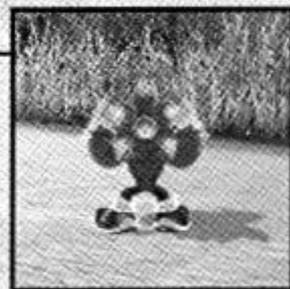


Щит

кнопка **L1**

Удерживайте кнопку **L1**, чтобы защищаться от атак противника. Щит пропадает, когда соответствующий индикатор падает до нуля.

Комбинируйте кнопку **L1** с левым джойстиком, чтобы защищаться, находясь в движении. Одновременное нажатие кнопки **×** позволит вам произвести уклонение.



Режим «Unleashed»

кнопка **R1**

Когда индикатор режима «Unleashed» заполнен, нажмите кнопку **R1**, чтобы перейти в соответствующий режим.

В режиме «Unleashed» Соник становится невидимым и наносит огромный урон своим врагам.



АТАКИ С УСИЛЕНИЕМ

Когда опыт позволит вам получить новые навыки (см. стр. 18), вам станут доступны новые мощные виды атаки (см. раздел **Skills** в меню паузы).

НАЧАЛО ИГРЫ

Находясь на экране заставки, нажмите кнопку START, чтобы выбрать ячейку для записи сохраненных игр. После этого появится главное меню, в котором можно выбирать из следующих пунктов:



- CONTINUE:** продолжить игру с последней точки сохранения (если вы играете первый раз, пункт недоступен).
- NEW GAME:** начать новую игру.
- OPTIONS:** изменить параметры игры (см. ниже).
- INSTALL:** установить игру на жесткий диск.

Играя в игру *Sonic Unleashed™*, выберите пункт **New Game**, чтобы начать с самого начала. При этом будет произведено сохранение игры. Чтобы продолжить начатую ранее игру, выберите **Continue**.

Если вы выберете пункт **New Game** после начала игры, существующая информация об игре будет перезаписана. Игры сохраняются автоматически после прохождения каждой сцены или битвы с боссом.

НАСТРОЙКА

В пункте главного меню **Options** можно поменять следующие параметры игры.

- VOICE:** устанавливает язык, на котором говорят персонажи.
- SUBTITLES:** включает и выключает субтитры.
- AUDIO:** устанавливает громкость музыки и звуковых эффектов.
- CAMERA:** устанавливает **горизонтальное** и **вертикальное** управление камерой в **прямое** или **обратное** положение.
- BRIGHTNESS:** устанавливает уровень яркости.

Помогите Соник вернуть мир к изначальному состоянию, вернув Изумруды Хаоса в священные храмы на семи разделенных континентах. В своих путешествиях вы окажетесь в различных игровых зонах.

КАРТА

С определенного момента игры вам станет доступна карта мира. На ней вы сможете выбрать, какую зону Соник посетит следующей. С помощью левого джойстика вы можете передвигать карту и выбирать нужную зону. Нажатие кнопки **X** вызовет меню выбора. Здесь вы можете выбрать, посетить ли город или перейти одному из доступных эпизодов игры.

Из-за того, что Соник ночью меняет облик, вам часто придется ждать подходящего времени (дня или ночи), чтобы войти в игровую зону.

Для этого можно ускорить время, удерживая кнопку **□**.

В ходе игры количество доступных зон будет расти.

ВЫБОР ЭПИЗОДА

После выбора эпизода (пункт **Action Stage Select**) на панели слева вы увидите список доступных эпизодов, а на панели справа – подробное описание эпизода и задачи, которую вам предстоит выполнить. Нажмите кнопку **X**, чтобы еще раз пройти эпизод.



- 1 Жизни, кольца, медали (собранные/всего)
- 2 Выбранный эпизод
- 3 Сведения об эпизоде

В ГОРОДЕ

В городе вы можете свободно перемещаться и собирать информацию, беседуя с местными жителями. Одни сведения позволят вам лучше понять игровой мир, другие будут всего лишь слухами, третьи необходимы для продолжения игры. Старайтесь узнать как можно больше, никогда не известно заранее, какие именно сведения вам пригодятся.

Управление в городе в основном такое же, как в игровых эпизодах (см. стр. 7-10).

Вы можете начать разговор с любым горожанином, подойдя к нему и нажав кнопку **X**.

Вы можете покинуть город там же, где вошли, и вернуться на карту или же перейти к игровому эпизоду.



Задания

Иногда горожане будут просить вас о помощи. Будете ли вы им помогать и в какой последовательности – решать вам, но выполнение заданий будет приносить вам опыт и позволит быстрее повышать свой уровень. Соник, конечно, занят спасением целого мира, но это не делает проблемы его обитателей менее важными.

Когда во время разговора будет появляться список возможных ответов, выберите подходящий вам вариант и нажмите кнопку **X**, чтобы подтвердить его.

МАГАЗИНЫ

Во многих городах есть магазины, где можно покупать предметы в обмен на собранные вами кольца. Купленную еду могут съесть Соник или Чип, а несъедобные предметы попадают в вашу коллекцию. Питание дает Сонику дополнительный опыт, а Чип просто получает от еды удовольствие и будет благодарен вам за каждый кусочек.

ЖАРЕННЫЕ СОСИСКИ

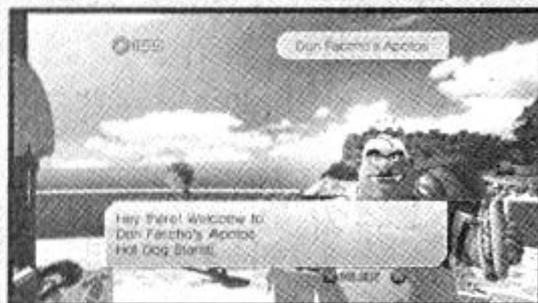
Соник – фанат сосисок с чили, слишком острых, чтобы делиться ими с Чипом. В некоторых сценах игры вы встретите ларек, полный этих сосисок.

Продавец сосисок приготовил для вас различные испытания. Это может быть прохождение сцены за определенное время, победа над определенным числом противников или сбор необходимого числа колец. Выполните все поставленные условия и вы получите опыт, а заодно и новые испытания – более трудные.

ЭКЗОРЦИЗМ

Иногда в ночное время вы будете встречать горожан, которые выглядят странноватыми или слегка потерянными. Очень велика вероятность, что они одержимы чудовищами. Чтобы помочь им, необходим сеанс экзорцизма. К счастью, это несложный процесс. Подойдите к несчастному и нажмите кнопку **A**, чтобы щелкнуть вспышкой специальной камеры профессора Пикла. Это выпустит монстра на свободу, и тогда его можно будет победить.

Удачно завершив сеанс, Соник в награду получит опыт. Камерой можно воспользоваться ограниченное число раз – потом вам придется идти в магазин за зарядами для вспышки.



КОМНАТА ПРОФЕССОРА/КОМНАТА С КОЛЛЕКЦИЕЙ

В городах Спагония и Шамар находятся комнаты профессора. Здесь можно поговорить с профессором Пиклом, чтобы узнать, куда двигаться дальше, и получить советы по игре. Общаясь с профессором, вы можете давать ему сувениры в обмен на дополнительные советы (один совет за предмет).

Рядом с комнатой профессора находится комната с коллекцией. В ней вы найдете следующие предметы.

Телевизор: позволяет смотреть доступные вам видеоролики.

Грамофон: воспроизводит музыку из игры.

Книжный шкаф: здесь можно освежить в памяти сведения, полученные от профессора Пикла и персонажей, с которыми вы беседовали, а также узнать все о противниках, которых вы победили.



ПЕРЕХОД К ЭПИЗОДУ

Чтобы перейти к игровому эпизоду, выйдите из города через Врата. Остановитесь возле Врат, чтобы просмотреть информацию об эпизоде, или нажмите кнопку **X**, чтобы войти. Эпизоды, помеченные пиктограммой с солнцем, можно посещать днем, а те, что помечены пиктограммой с луной, – только ночью. Если время суток не подходит для входа, найдите солнечные часы и атакуйте их, чтобы ускорить время, или просто подождите, пока время суток сменится само по себе.

В некоторых зонах есть дополнительные Врата, за которыми вас ждет встреча с главным врагом (см. стр. 17).

Пройденные сцены игры и дополнительные сцены можно посещать снова по желанию, чтобы улучшить свои результаты и получить дополнительный опыт.



- 1 Набранные баллы
- 2 Лучшее время
- 3 Собранные медали/Всего медалей
- 4 Статус/Ранг

ЭПИЗОДЫ

ДЕНЬ (ЕЖИК СОНИК)

Сломав голову двигайтесь к своей цели – концу эпизода, – сражаясь с боевыми роботами и избегая ловушек.

В игровых сценах встречаются трехмерные эпизоды, где можно двигаться в любом направлении, и двумерные, возрождающие классический игровой процесс игр про Соника.



Двумерный игровой эпизод

Экран игры

- ❶ Количество жизней
- ❷ Игровое время – завершите эпизод за 10 минут, или вы потеряете одну жизнь.
- ❸ Баллы
- ❹ Скорость
- ❺ Кольца
- ❻ Индикатор энергии – заполняется при сборе колец и уменьшается при использовании ускорения.
- ❼ Собранные медали Солнца/Луны



Кольца

Пока у вас есть хотя бы одно кольцо, вы защищены от атак противника и ущерба от столкновений с препятствиями. При атаках врагов запас колец уменьшается.

Собирайте кольца, чтобы заполнить индикатор энергии.

Устройства



Перила

Скользите вперед, только не забывайте о препятствиях.



Кольцо-катапульта

Пройдите сквозь кольцо, и вас выстрелит в воздух.



Лифт

Поднимитесь выше.



Пружина

Выстреливает вас прямо вверх. Вы взлетите выше, если прыгнете на пружину поближе к ее концу.



Трамплин

Разбегайтесь и взлетайте.



Панель-катапульта

Встаньте на панель, и вас выстрелит в установленном направлении.



Батут

Прыгните на батут, чтобы взлететь.

НОЧЬ (СОНИК-ОБОРОТЕНЬ)

Двигайтесь к концу сцены, сражаясь с монстрами и роботами.

Экран игры



- ❶ **Щит.** Уменьшается каждый раз, когда противник атакует Соника при включенной защите (кнопка **L1**), и перезаряжается с помощью специального предмета – зарядки щита. По мере набора опыта уровень щита возрастает.
 - ❷ **Индикатор «Unleashed».** Заполняется, когда вы побеждаете противников и впитываете выделенную ими Силу Темной Гайи.
 - ❸ **Индикатор жизни.** Когда Соника атакуют, значение индикатора понемногу уменьшается. Если индикатор опустеет, Соник потеряет одну жизнь и вернется к началу сцены или наиболее часто активируемой точке сохранения. Индикатор заполняется, когда вы собираете кольца.
- ⊕ Индикаторы жизни, времени, баллов и собранных медалей те же, что и в дневных эпизодах.

Режим «Unleashed»

Когда индикатор «Unleashed» заполнен, нажмите кнопку **R1**, чтобы перейти в режим Unleashed Mode и оставаться в нем, пока индикатор не опустеет. В этом состоянии Соник становится сильнее и невидим для врагов.

Трюки



Дверь

Некоторые двери можно открыть грубой силой. Подойдите и дважды нажмите кнопку **⊕**.



Рычаг

Управляет машинами и дверями. Подойдите и дважды нажмите кнопку **⊕**.



Силовой щит

На время снижает получаемый вами ущерб.



Суперкоготь

На время удваивает силу вашей атаки.



Зарядка для щита

Перезаряжает ваш энергетический щит.

ПРЕДМЕТЫ

Следующие предметы можно встретить и в дневных, и в ночных эпизодах.



Суперкольцо

Увеличивает число ваших колец на 10.



Жизнь

Увеличивает число ваших жизней на 1.



Носители информации

Различные носители информации, которые вы можете использовать в медиатеке.



Сфера Хаоса

Побежденные враги дают вам сферы Хаоса, повышающие ваш опыт.



Медаль Солнца

Дает доступ к дополнительным дневным эпизодам.



Медаль Луны

Дает доступ к дополнительным ночным эпизодам.



Контрольная точка

Пройдя контрольную точку, вы сохраняете данные об игре. Если вы потеряете жизнь, вы начнете заново с этой точки.

МЕДАЛИ

Медали Солнца и Луны можно найти как в дневных, так и в ночных эпизодах. По мере сбора медалей будут открываться новые Врата, позволяющие исследовать дополнительные игровые эпизоды.

Количество найденных медалей каждого типа и их общее количество можно посмотреть, находясь над Вратами. На карте мира можно посмотреть количество медалей, найденных в каждой стране.

ГЛАВНЫЕ ВРАГИ

С некоторыми из главных врагов можно сразиться прямо в эпизоде, к другим нужно будет добираться через особые Врата, открываемые двумя ключами Солнца и Луны. Ключи находятся возле Колец Цели в конце эпизода. Главных врагов сложнее победить, чем обычных противников, — Соник должен найти слабое место каждого из них.



Экран результатов

В конце каждого эпизода вы увидите экран результатов. Здесь оцениваются ваши успехи в соответствии с заработанными баллами, количеством собранных колец и затраченным временем. Полученный вами ранг показывает, хороших ли результатов вы достигли, причем буква **S** указывает на лучший результат, а **E** – на худший.



ЭКРАН СТАТУСА

Экран статуса доступен через пункт Status Screen в меню паузы. Также он появляется после прохождения эпизода. Здесь вы можете узнать параметры Соника в обоих его состояниях и распределить накопленный опыт, чтобы повысить отдельные характеристики персонажа. По мере роста характеристик способности Соника будут расти и будут появляться новые умения.



Наклоняйте левый джойстик **↑/↓**, чтобы выбрать параметр, и удерживайте кнопку **⊗**, чтобы распределить баллы опыта. Переключиться между состояниями дневного Соника и Соника-оборотня можно, нажимая кнопки **L1** и **R1**. Выберите пункт **Quit** и нажмите кнопку **⊗**, чтобы сохранить изменения и продолжить. Подробнее об изменяемых параметрах:

COMBO:	увеличивайте, чтобы развить техники атаки.
ATTACK:	увеличивайте, чтобы увеличить силу атаки.
LIFE:	увеличивайте, чтобы повысить максимальную длину индикатора жизни.
UNLEASH:	увеличивает максимальную длину соответствующего индикатора.
SHIELD:	увеличивает количество баллов щита (только для Соника-оборотня).

МЕНЮ ПАУЗЫ

В игровых и приключенческих эпизодах в любой момент можно войти в меню паузы, нажав кнопку **START**. Пункты меню:

RESUME:	продолжить игру.
RESTART:	начать эпизод сначала (только для игровых эпизодов).
STATUS:	просмотреть статус Соника и распределить опыт (см. выше).
INVENTORY:	просмотреть список имеющихся предметов (только в городе).
EXIT STAGE:	покинуть игровой эпизод и вернуться в город.
QUIT GAME:	покинуть игру и вернуться к заставке игры.
SKILLS:	просмотреть список доступных команд (только для ночных эпизодов).

ЗАМЕТКИ



ЛИЦЕНЗИИ

© 1994-2007 Lua.org, PUC-Rio.

Настоящий документ предоставляет любому лицу, располагающему копией данного программного продукта и сопроводительной документации к нему (далее "Продукт"), неограниченные права на распоряжение Продуктом, включая, в частности, право на использование, копирование, модификацию, интеграцию, публикацию, распространение, сублицензирование и/или продажу копий Продукта, а также право передавать все эти права лицам, для которых предназначен Продукт, при соблюдении следующего условия:

Вышеприведенный текст и настоящее замечание должны быть включены в состав всех копий или производных частей Продукта.

ПРОДУКТ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ «КАК ТАКОВОЙ», БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, ВЫРАЖЕННЫХ ЯВНО ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, В ЧАСТНОСТИ, ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ КОММЕРЧЕСКОЙ ВЫГОДНОСТИ И ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ. АВТОРЫ И ДЕРЖАТЕЛИ АВТОРСКИХ ПРАВ НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ОБЩИЙ, СЛУЧАЙНЫЙ, ОСОБЫЙ И ЛЮБОЙ ДРУГОЙ УЩЕРБ, СВЯЗАННЫЙ С ПРОДУКТОМ, ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛИБО ДРУГИМИ ДЕЙСТВИЯМИ С НИМ.

```
=====  
== Файл УВЕДОМЛЕНИЯ, соответствующий секции 4(d) Лицензии ==  
== Apache, Version 2.0, в данном случае - дистрибутиву Apache Xerces. ==  
=====
```

Данный продукт включает в себя программное обеспечение, разработанное The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

Отдельные составляющие этого программного обеспечения изначально базировались на следующем: – программное обеспечение (c) 1999, IBM Corporation., <http://www.ibm.com>.

Лицензия Apache

Версия 2.0, январь 2004 года

<http://www.apache.org/licenses/>

СРОКИ И УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ

1. Определения.

«Лицензия» будет означать сроки и условия использования, воспроизведения и распространения, как определено секциями с 1 по 9 данного документа.

«Лицензиар» будет означать владельца авторского права или юридическое лицо, уполномоченное владельцем авторского права, который предоставляет Лицензию.

«Юридическое лицо» будет означать совокупно действующее юридическое лицо и всех других юридических лиц, которые управляют, управляются, или находятся под общим контролем с этим юридическим лицом. В рамках этого определения «контроль» означает (i) власть, прямую или косвенную, осуществлять руководство или управление таким юридическим лицом в соответствии с контрактом или иначе, или (ii) владение пятьюдесятью процентами (50 %) или больше акций, находящихся в обращении, или (iii) бенефициарное владение таким юридическим лицом.

«Вы» (или «Ваш») будет означать человека или юридическое лицо, осуществляющее разрешения, предоставляемые в соответствии с данной Лицензией.

«Исходная форма» будет означать форму, предпочтительную для создания модификаций, включая, но не ограничиваясь исходным текстом программного обеспечения, источником документации, и конфигурационными файлами.

«Объект» будет означать любую форму, следующую из механического преобразования или перевода Исходной формы, включая, но не ограничиваясь скомпилированным кодом объекта, документацией и преобразованиями в другие форматы.

«Работа» будет означать авторскую работу, как в исходной форме, так и в объекте, сделанных доступными согласно Лицензии, как обозначено уведомлением об авторском праве, которое включено в или приложено к работе (пример см. в Приложении ниже).

«Производные работы» будут означать любую работу, произведенную над Исходной формой или объектом, основанную на (или произведенную из) Работы, и для которой и редакторские исправления, аннотации, разработки или другие модификации представляют, в целом, оригинальную авторскую работу. В соответствии с этой Лицензией, в Производные работы не входят работы, которые остаются отдельными от Работы и просто ссылаются на Работу или Производные работы или связаны с ними по имени.

«Вклад» будет означать любую авторскую работу, включая создание изначальной версии Работы и любых модификаций или дополнений к Работе или Производным работам, преднамеренно предоставленную Лицензиару для включения в Работу владельцем авторского права или человеком или юридическим лицом, уполномоченным действовать от имени владельца авторского права. В рамках этого определения «уполномоченным» означает любую форму электронного, устного или письменного сообщения, посланного Лицензиару или его представителям, включая, но не ограничиваясь электронной почтой, системами управления исходными кодами и системами управления проектами, управляемыми Лицензиаром или от его имени с целью обсуждения и улучшения Работы, но исключая сообщения, которые особо отмечены или иначе определены в письменной форме владельцем авторского права как «Не являющиеся вкладом».

«Вкладчик» будет означать Лицензиара и любого человека или юридическое лицо, от имени кого Вклад был получен Лицензиаром и впоследствии включен в Работу.

2. Предоставление авторской Лицензии. Подчиняясь срокам и условиям этой Лицензии, каждый Вкладчик тем самым предоставляет Вам постоянную, международную, неисключительную, бесплатную и не влекущую лицензионных платежей, неотзываемую авторскую лицензию на воспроизведение, подготовку Производных работ, публичный показ, публичное исполнение, сублицензирование и распространение Работы и Производных работ в форме Источника или Объекта.

3. Предоставление Патентной лицензии. В соответствии со сроками и условиями данной Лицензии, каждый Вкладчик тем самым предоставляет Вам бессрочную, глобальную, неисключительную, бесплатную, без лицензионного платежа, безвозвратную (кроме случаев, указанных в данной секции) патентную лицензию, позволяющую делать, использовать, выставлять на продажу, продавать, импортировать и иным способом передавать Работу, где такая Лицензия применяется только к тем патентным искам таких Вкладчиков, которые необходимо нарушены их Вкладом(ами) или комбинацией их Вклада(ов) с Работой, в которую был(и) включен(ы) такой(ие) Вклад(ы). Если Вы возбуждаете патентный иск против какого-либо юридического лица (включая перекрестный иск или встречный иск в судебном процессе), утверждая, что Работа или Вклад, вошедший в Работу, составляет прямое или частичное нарушение патента, то любые патентные лицензии, предоставленные Вам согласно данной Лицензии для этой Работы, будут отменены с момента подачи иска.

4. Перераспределение. Вы можете воспроизводить и распределять копии Работы или Производных работ на любом носителе, с модификациями или без таковых, в форме Источника или Объекта, при условии, что Вы выполняете следующие условия:

Вы должны предоставить любым другим получателям Работы или Производных Работ копию этой Лицензии; и

Вы должны вносить в любые измененные файлы заметные уведомления, сообщающие об изменении файлов; и

Вы должны сохранить в Исходных текстах любых Производных работ, которые Вы распространяете, все данные об авторстве, патенты, торговые марки и данные о происхождении Исходной формы Работы, исключая те уведомления, которые не принадлежат никакой части Производных работ; и

Если Работа включает в себя файл текста УВЕДОМЛЕНИЯ как часть распространяемого комплекта, то любые Производные работы, которые Вы распределяете, должны включать в себя удобочитаемую копию данных о происхождении, содержащихся в этом файле УВЕДОМЛЕНИЯ, исключая те уведомления, которые не принадлежат никакой части Производных работ, в по крайней мере одном из следующих мест: в пределах текстового файла УВЕДОМЛЕНИЯ, распространяемого как часть Производных работ; в пределах Исходной формы или документации, предоставляемой вместе с Производными работами; или в пределах представления, производимого Производными работами, везде, где такие имеющие отношение к третьей стороне уведомления обычно появляются. Содержание файла УВЕДОМЛЕНИЯ преследует информационные цели и не изменяет Лицензию. Вы можете добавить Ваши собственные данные о происхождении в Производные работы, которые Вы распределяете, отдельно или как приложение к тексту УВЕДОМЛЕНИЯ Работы, при условии, что такие дополнительные данные о происхождении не могут быть рассмотрены как изменение Лицензии.

Вы можете добавить Ваше собственное заявление об авторских правах в Ваши модификации и можете предоставить дополнительные или различные сроки и условия лицензии для использования, воспроизведения или распределения Ваших модификаций или любых Производных работ в целом, которые обеспечило Ваше использование, воспроизведение и распространение Работы за исключением условий, оговоренных в данной Лицензии.

5. Подача Вкладов. Если Вы явно не заявляете иначе, любой Вклад, преднамеренно предоставленный Вами Лицензиару для включения в Работу, должен соответствовать срокам и условиям этой Лицензии, без каких-либо дополнительных сроков или условий. Несмотря на вышеупомянутое, ничто здесь не должно заменить или изменить сроки любого отдельного лицензионного соглашения, которое Вы, возможно, заключили с Лицензиаром относительно таких Вкладов.

6. Торговые марки. Эта Лицензия не предоставляет разрешению использовать торговые марки, торговые знаки, знаки обслуживания или названия продуктов Лицензиара, за исключением необходимых для разумного и общепринятого использования в описании происхождения Работы и репродуцировании содержания файла УВЕДОМЛЕНИЯ.

7. Предупреждение о Гарантии. За исключением случаев, установленных законом или оговоренных письменно, Лицензиар обеспечивает Работу (и каждый Вкладчик обеспечивает свой Вклад) НА ОСНОВАНИИ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ ГАРАНТИЙ ИЛИ УСЛОВИЙ ЛЮБОГО ВИДА, явно выраженных или подразумеваемых, включая, без ограничения, любые гарантии или условия ПРАВА СОБСТВЕННОСТИ, НЕПОСЯГАТЕЛЬНОСТИ, КОММЕРЧЕСКОГО КАЧЕСТВА или ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ. Вы исключительно ответственны за определение уместности использования или перераспределения Работы и принимаете любые риски, связанные с Вашим осуществлением разрешений согласно этой Лицензии.

8. Ограничение Ответственности. Ни в коем случае и согласно никакой правовой теории, в случаях нарушения законных прав (в том числе по небрежности), заключения контракта, или иных, за исключением предусмотренных действующим законодательством (таких, как преднамеренные или халатные действия) или согласованных в письменной форме, никакой Вкладчик не может возложить на Вас убытки, включая любые прямые, косвенные, особые, непредвиденные или последовательные убытки любого характера, возникшие в результате этой Лицензии или из использования или неспособности использовать Работу (включая, но не ограничиваясь убытками за потерю репутации, остановки работы, компьютерного отказа или сбоя или любых других коммерческих убытков или потерь), даже если такому Вкладчику сообщили о возможности таких убытков.

9. Принятие Гарантийной или Дополнительной Ответственности. Перераспределяя Работу или Производные Работы, Вы можете принять решение предлагать и взыскивать плату за принятие поддержки, гарантии, компенсации или других обязательств ответственности и/или прав, совместимых с этой Лицензией. Однако в принятии таких обязательств Вы можете действовать только от собственного имени и целиком под собственную ответственность, но не от имени любого другого Вкладчика, и только если Вы соглашаетесь возмещать каждому Вкладчику убытки и защищать его от любой ответственности и вмененных исков в силу вашего принятия любой такой гарантийной или дополнительной ответственности.

Благодарности:

■ Massive Black Inc. ■ Gentle Giant Studios ■ Aoki Prod.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Сведения о технической поддержке в вашем регионе находятся на веб-сайте www.sega-europe.com/support.

Российская Федерация

Поддержка по электронной почте

Вы можете в любое время отправить электронное письмо в нашу службу технической поддержки.

Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки.

Техническая поддержка на русском языке – support@softclub.ru.

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер

(495) 238-3632.

Служба работает с понедельника по пятницу с 10:00 до 16:00.

ГАРАНТИЯ

ГАРАНТИЯ: SEGA Europe Limited гарантирует покупателю игры, что она будет работать в соответствии с описанием, приведенным в прилагающемся Руководстве пользователя, в течение 90 дней со времени приобретения. Данная ограниченная гарантия предоставляет вам особые права, помимо предусмотренных действующим законодательством или других прав.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: данная гарантия неприменима при использовании игры в любых коммерческих целях и/или в случае возникновения дефекта по вине пользователя (или лиц, действовавших под его присмотром или с его разрешения), в результате небрежности, несчастного случая, повреждения, воздействия вируса, неправильного использования или внесения модификаций в игру после ее приобретения.

ГАРАНТИЙНЫЕ СЛУЧАИ: при обнаружении дефекта в течение гарантийного периода верните игру с приложением копии кассового чека, оригинальной упаковки, сопроводительной документации и описания дефекта либо по месту приобретения, либо по адресу, указанному специалистами службы технической поддержки (контактная информация находится в данном Руководстве пользователя). Продавец или Sega обязуются исправить дефект или заменить игру. На игру, полученную взамен, распространяется гарантия в течение остатка изначального гарантийного периода или в течение девяноста (90) дней с получения замененной игры, если этот срок более продолжителен. Если по каким-то причинам игра с дефектом не может быть исправлена или заменена, вам будет возмещена ее стоимость. Указанные варианты возмещения (ремонт, замена или возмещение стоимости) предоставляются только покупателю продукта.

ОГРАНИЧЕНИЯ: следуя ПРИНЦИПУ МАКСИМАЛЬНО РАСШИРЕННОГО ТОЛКОВАНИЯ ПРИМЕНИМЫХ ЗАКОНОВ (НО БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ В СЛУЧАЯХ МОШЕННИЧЕСТВА, СМЕРТИ ИЛИ УВЕЧЬЯ, ПРОИЗОШЕДШИХ ВСЛЕДСТВИЕ НЕБРЕЖНОСТИ SEGA), КОМПАНИЯ SEGA, ЕЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ И ПОСТАВЩИКИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЕ УБЫТКИ, ПОВРЕЖДЕНИЯ СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПОТЕРИ ДАННЫХ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ КОНСОЛИ, ОЖИДАЕМОЙ ЭКОНОМИИ, КОММЕРЧЕСКОЙ ВЫГОДНОСТИ ИЛИ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ПРЯМО ИЛИ КОСВЕННО ИЗ-ЗА ОБЛАДАНИЯ ИГРОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ БЫЛО ИЗВЕСТНО О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ.

Если не сказано иного, упомянутые в игре компании, организации, продукты, люди или события являются вымышленными и никак не связаны с реальными компаниями, организациями, продуктами, людьми или событиями.

© SEGA. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации SEGA. Все права сохранены. Без каких либо ограничений авторских прав несанкционированное копирование, адаптация, сдача в аренду, одалживание, распространение, извлечение, перепродажа, взимание платы за использование, публичная демонстрация и трансляция по любым каналам связи этой игры или сопроводительной документации запрещены без письменного разрешения SEGA.

For Help & Support please visit: **playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
	283 871 637 Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb	Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai - perjantai 15-21	España	902 102 102 Tarifa nacional
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi	Россия	+7 (095) 238 3632
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån-Fre 15-21, Lør-søndag 12-15
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρᾶση	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	08705 99 88 77 National rate. Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **playstation.com** for contact details.

Использованные шрифты разработаны DynaComware. В программе используются шрифты, разработанные Fontworks Japan, Inc. Fontworks Japan, Fontworks, и названия шрифтов являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Fontworks Japan, Inc. В игре используется технология Navok, © 1999-2008 Navok.com Inc (или лицензиары). Более подробная информация может быть получена на веб-сайте www.havoc.com.

ТАКЖЕ НА PLAYSTATION®3



MAN-B00425-RU

SEGA®

www.sega-europe.com

SEGA®
PASS

ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ свою копию
игры **SONIC UNLEASHED™** сегодня!

И получите эксклюзивные материалы:

- Демоверсии новых игр
- Видеоролики и мини-игры
- Бета-тестирование игр
- Последние новости об играх



БЕСПЛАТНАЯ РЕГИСТРАЦИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ: WWW.SEGA-EUROPE.COM/REGISTER

BLES-00425

© SEGA. Название и логотип SEGA, PlaySEGA, Sonic the Hedgehog и Sonic Unleashed являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации SEGA. Все права сохранены. "PS", "PLAYSTATION", "PS3", "SEGA" and "SIXAXIS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All Rights Reserved.

5060138440463