

SONIC FORCES™

ACTIONS

CARTE DU MONDE

WISPONS

AVATARS

HISTOIRE

Dans sa nouvelle tentative de conquérir le monde, le Dr. Eggman lance une offensive à grande échelle contre un centre urbain. La situation est catastrophique pour les survivants... Tout espoir est perdu !

Puis, surgissant de nulle part apparaît la silhouette héroïque de Sonic, le hérisson le plus rapide du monde. Il se débarrasse sans effort des forces environnantes. Mais le Dr. Eggman a plus d'un tour dans son sac.

Sonic se retrouve nez à nez avec une troupe d'ennemis bien plus coriaces. L'un d'eux maîtrise un pouvoir mystérieux qui a raison de notre héros. Sonic est vaincu et capturé, et son sort reste inconnu.

Sans personne pour l'arrêter, quelques mois suffisent au Dr. Eggman pour qu'il parvienne à conquérir presque le monde entier.



Mais même en l'absence de Sonic, les survivants n'avaient pas l'intention d'abandonner ! Une résistance désordonnée se forma alors, menée par Knuckles. Accompagnés de leur recrue la plus récente, ils sont prêts à faire ce qu'il faut.

Le destin du monde est entre tes mains !

PERSONNAGES

Le hérisson le plus rapide du monde qui aime la liberté et déteste l'injustice. Alors qu'il était occupé à déjouer un nouveau plan du Dr. Eggman, il fut attaqué et capturé par un assaillant inconnu.



Un nouveau personnage à façonner selon tes désirs. Après avoir survécu aux armées de robots du Dr. Eggman, puis rejoint la résistance comme nouvelle recrue, on te chargera d'une multitude de tâches dangereuses. Retrouve Sonic, rejoins vos forces et aidez à sauver le monde !



SONIC

THE HEDGEHOG

AVATAR

Dr.EGGMAN

Un génie maléfique aussi avide qu'égoïste qui se vante d'avoir un QI de 300. Grâce à sa légion de robots armés jusqu'aux dents, quelques visages familiers, et ce qu'il aime appeler son invincible instrument de destruction, il écrasera Sonic une bonne fois pour toutes, et réalisera enfin son rêve de transformer le monde en Eggmanland !



INFINITE

RÉSISTANCE

C'est le quartier général des alliés de Sonic pendant qu'ils affrontent les forces du Dr. Eggman sur le front. Le commandant Knuckles s'assure que les opérations se déroulent correctement dans chaque région.



TAILS



KNUCKLES

ARMÉE D'EGGMAN

Le Dr. Eggman a recruté plusieurs ennemis puissants pour l'aider dans sa cause égoïste. Chacun a des comptes à régler avec notre héros...



METAL SONIC

ZAVOK

CHAOS

SHADOW

COMMANDES



Essaie de te familiariser avec les commandes avant de commencer une mission, ne t'y jette pas tête baissée !
Nous comptons tous sur toi !

Knuckles

MANETTE ET COMMANDES DE MENU

Clique sur le bouton ci-dessous correspondant à ta console.

Nintendo Switch™




Système PlayStation®4

Xbox One

🗨️ Les informations s'afficheront dans une nouvelle fenêtre.

ACTIONS UNIQUES AUX PERSONNAGES

Tu peux incarner Sonic classique, Sonic, ton avatar et le duo (où Sonic et l'avatar font équipe). Pour les commandes spécifiques à chaque plateforme, clique sur le bouton ci-dessous correspondant à ta console.

 SONIC CLASSIQUE	 SONIC	 AVATAR	 ÉQUIPE
			
			
			

Support Joy-Con

☆ Ces commandes s'appliquent aussi avec une manette Nintendo Switch Pro

MENU/CARTE DU MONDE

stick gauche

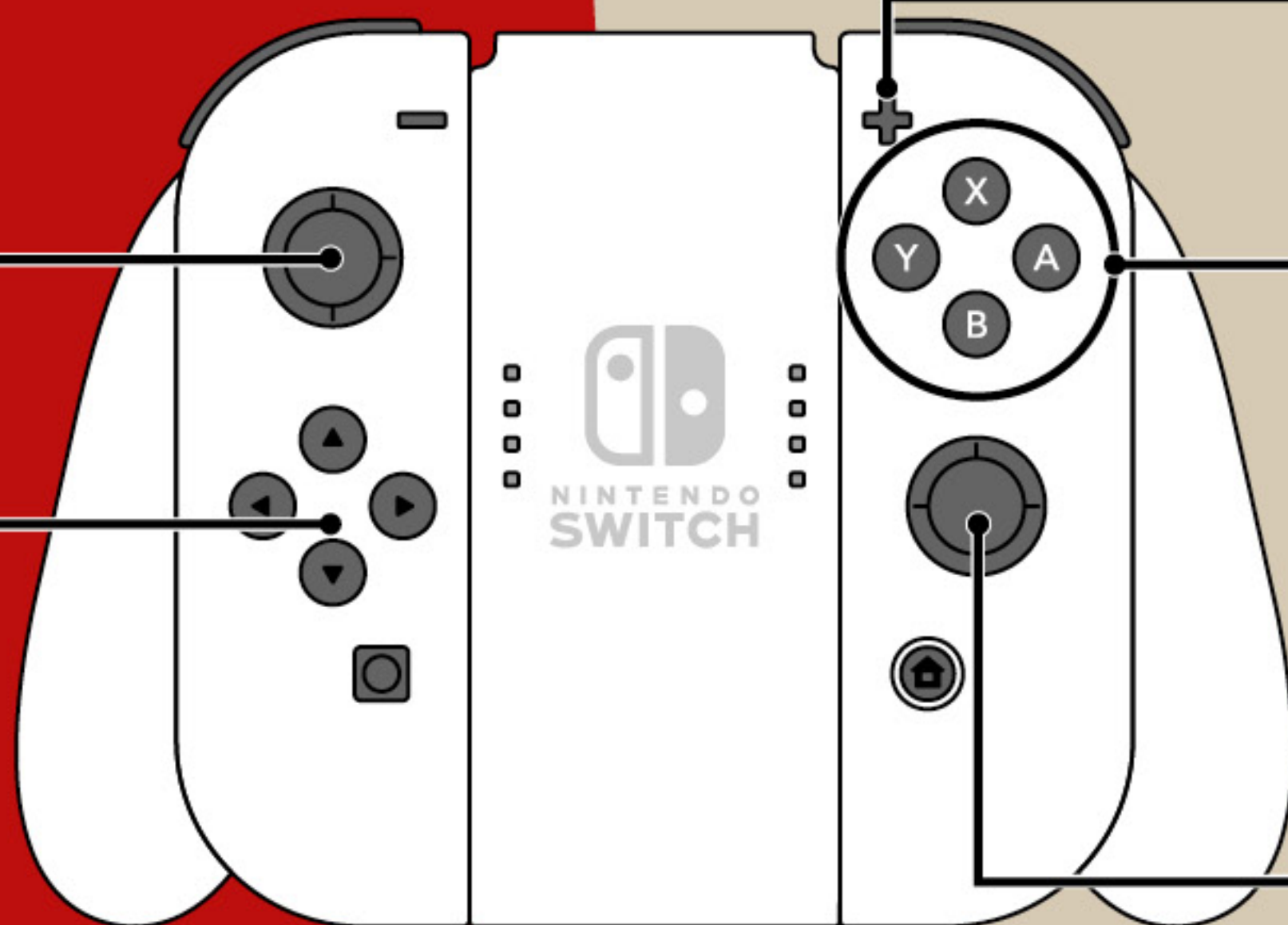
Sélectionner depuis le menu

boutons directionnels

Sélectionner depuis le menu

bouton L

Passer d'un écran à l'autre sur la carte du monde



bouton +

Retourner à l'écran de titre

bouton X

Afficher les détails

bouton A

Valider

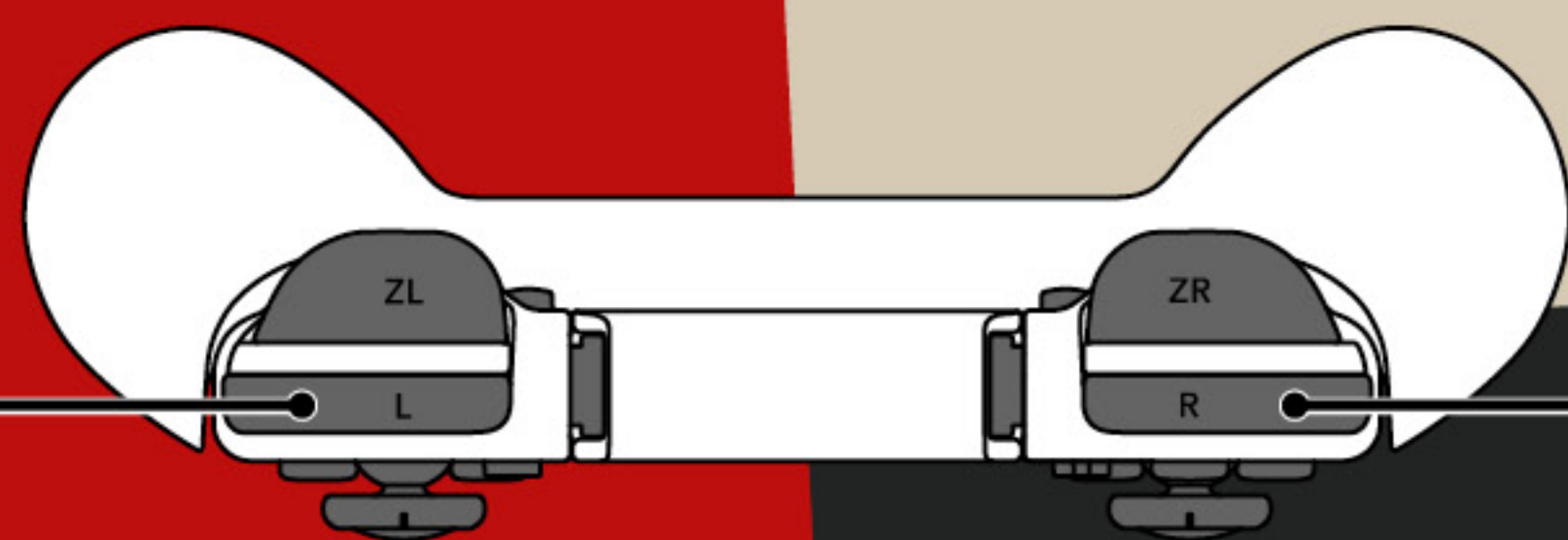
bouton Y

bouton B

Annuler

stick droit

Contrôler la caméra sur l'avatar

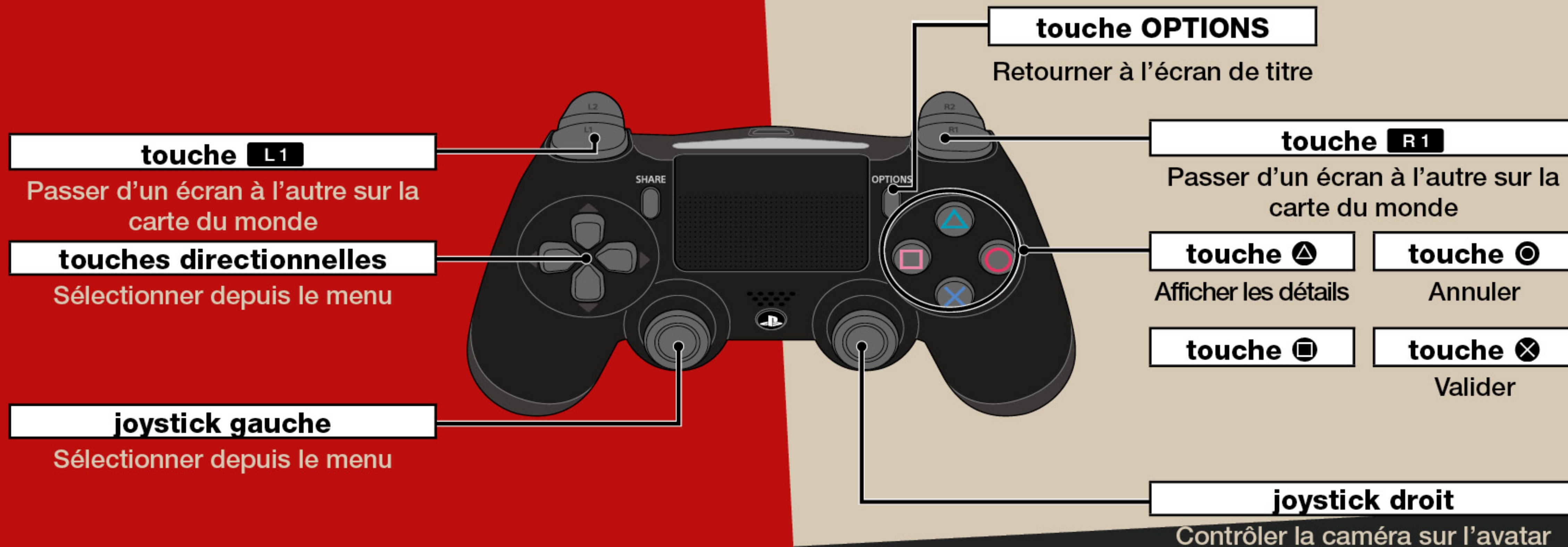


bouton R

Passer d'un écran à l'autre sur la carte du monde

Manette sans fil DUALSHOCK®4

MENU/CARTE DU MONDE



Manette sans fil Xbox One

MENU/CARTE DU MONDE





Tu peux incarner Sonic classique, Sonic, ton avatar et le duo (où Sonic et l'avatar font équipe).

ACTIONS DE BASE DE SONIC CLASSIQUE

Se déplacer

boutons directionnels / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.



S'accroupir

bouton A

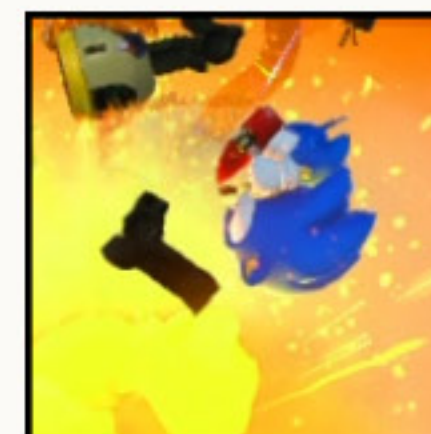
Maintiens le bouton A pour t'accroupir. Tu peux aussi maintenir ↓ avec le stick gauche ou le bouton Bas.



Saut tourbillon

bouton B

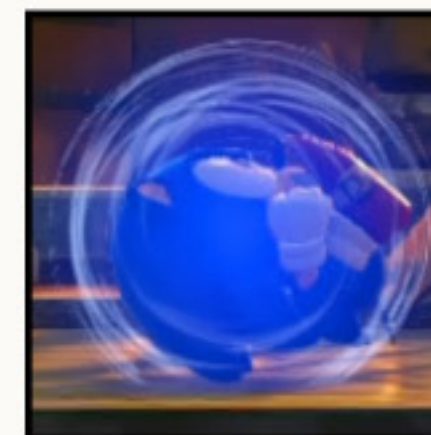
Appuie sur le bouton B pour effectuer un Saut tourbillon utilisable pour attaquer les ennemis.



Course tourbillon

S'accroupir + marteler le bouton B

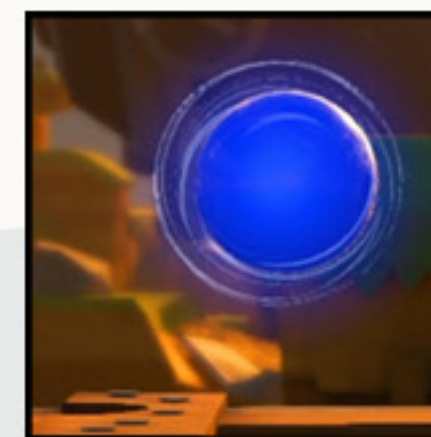
Maintiens ↓ avec le stick gauche ou le bouton Bas, puis martèle le bouton B pour prendre plus d'élan. Relâche enfin le bouton ou le stick pour partir à fond dans une Course tourbillon.



Saut vertical

bouton B dans les airs

Si tu appuies sur le bouton B lorsque tu es dans les airs, tu te propulseras dans une Course tourbillon dès que tu atterriras.





ACTIONS DE BASE DE SONIC

Se déplacer boutons directionnels / joystick gauche
Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Saut tourbillon bouton B
Appuie sur le bouton B pour effectuer un Saut tourbillon utilisable pour attaquer les ennemis.

S'accroupir/glisser bouton A
À l'arrêt, appuie sur le bouton A pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens ce même bouton pour glisser.

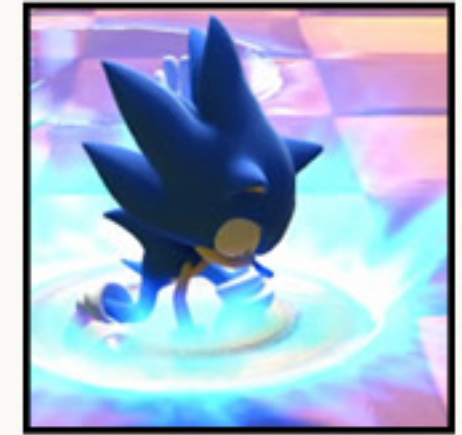
Double saut bouton B dans les airs
Pendant un saut, appuie de nouveau sur le bouton B pour faire un double saut et atteindre ainsi des zones plus élevées ou franchir des obstacles de type sol.



Attaque téléguidée bouton B dans les airs
Pendant un saut, tu verrouilleras automatiquement les ennemis et appareils à proximité. Une fois ceux-ci verrouillés, appuie sur le bouton B pour effectuer une Attaque téléguidée.



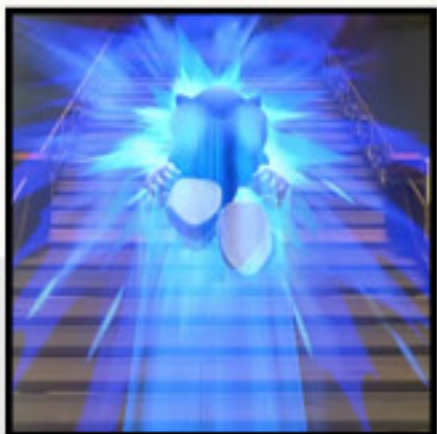
Piétiner bouton A dans les airs
Appuie sur le bouton A dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !



Turbo bouton Y
Tant que la jauge n'est pas vide, appuie sur le bouton Y pour bénéficier d'une pointe de vitesse. Tout ennemi ou obstacle sur ton passage sera repoussé.



Turbo aérien bouton Y dans les airs
Appuie sur le bouton Y tant que la jauge n'est pas vide pour effectuer un turbo aérien.



Roue / pas glissé boutons L/R
À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.





ACTIONS DE BASE DE L'AVATAR

Se déplacer

boutons directionnels / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Sauter

bouton B

Appuie sur le bouton B pour sauter. Pour les avatars de type oiseau, appuie de nouveau sur le bouton B lorsque tu es dans les airs pour faire un double saut.

S'accroupir/glisser

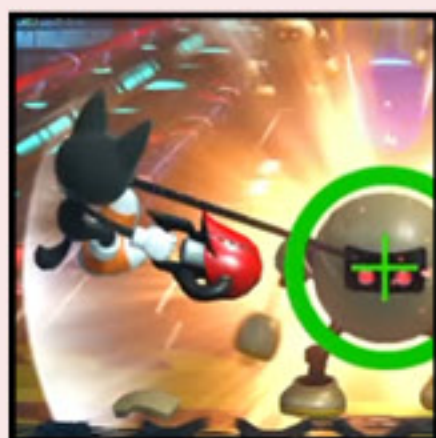
bouton A

À l'arrêt, appuie sur le bouton A pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens ce même bouton pour glisser.

Attaque câblée

bouton B dans les airs

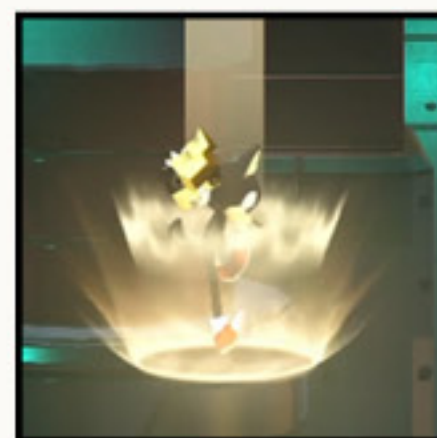
Appuie sur le bouton B pendant un saut pour lancer un câble sur une cible verrouillée pour l'attaquer ou pour te déplacer rapidement.



Piétiner

bouton A dans les airs

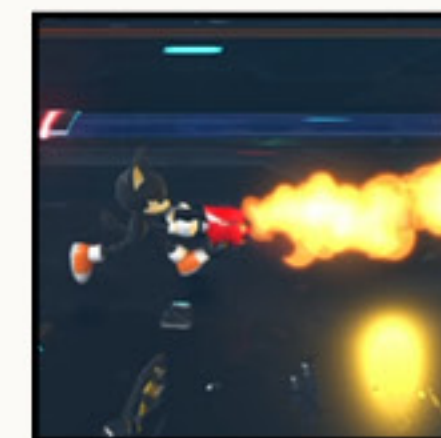
Appuie sur le bouton A dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !



R Wispon (attaque de base)

bouton ZR

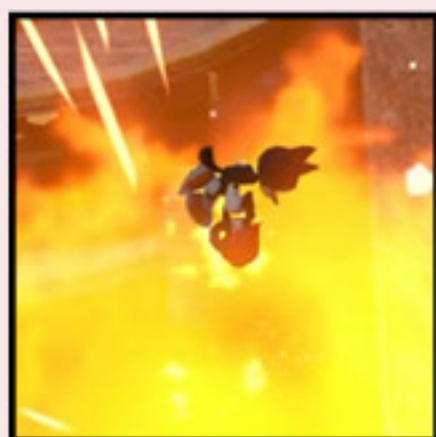
Appuie sur le bouton ZR pour lancer l'attaque de base unique du wispon équipé.



X Wispon (action spéciale)

bouton X

Récupère une Capsule Wispon pour remplir la jauge, et appuie sur le bouton X pour lancer l'action spéciale du wispon.



Changer d'avatar

bouton ZL

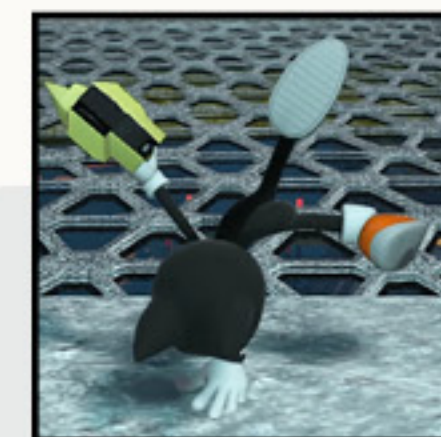
Si tu as sélectionné un avatar invité sur la carte du monde, appuie sur le bouton ZL pour changer entre ce dernier et le tien.



Roue / pas glissé

boutons L/R

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.



ACTIONS DE BASE EN ÉQUIPE

Se déplacer

boutons directionnels / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Sauter

bouton B

Appuie sur le bouton B pour sauter. Appuie de nouveau sur le bouton B lorsque tu es dans les airs pour faire un double saut.

S'accroupir/glisser

bouton A

À l'arrêt, appuie sur le bouton A pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens ce même bouton pour glisser.

Attaque téléguidée

bouton B dans les airs

Pendant un saut, tu verrouilleras automatiquement les ennemis et appareils à proximité. Une fois ceux-ci verrouillés, appuie sur le bouton B pour effectuer une Attaque téléguidée.

Piétiner

bouton A dans les airs

Appuie sur le bouton A dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !

Turbo

bouton Y

Tant que la jauge n'est pas vide, appuie sur le bouton Y pour bénéficier d'une pointe de vitesse. Tout ennemi ou obstacle sur ton passage sera repoussé.

Turbo aérien

bouton Y dans les airs

Appuie sur le bouton Y tant que la jauge n'est pas vide pour effectuer un turbo aérien.

Attaque câblée

bouton B dans les airs

Appuie sur le bouton B pendant un saut pour lancer un câble sur une cible verrouillée pour l'attaquer ou pour te déplacer rapidement.

R Wispon (attaque de base)

bouton ZR

Appuie sur le bouton ZR pour lancer l'attaque de base unique du wispon équipé.

X Wispon (action spéciale)

bouton X

Récupère une Capsule Wisp pour remplir la jauge, et appuie sur le bouton X pour lancer l'action spéciale du wispon.

Changer d'avatar

bouton ZL

Si tu as sélectionné un avatar invité sur la carte du monde, appuie sur le bouton ZL pour changer entre ce dernier et le tien.

Roue / pas glissé

boutons L/R

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.



Tu peux incarner Sonic classique, Sonic, ton avatar et le duo (où Sonic et l'avatar font équipe).

ACTIONS DE BASE DE SONIC CLASSIQUE

Se déplacer

touches directionnelles / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.



S'accroupir

touche

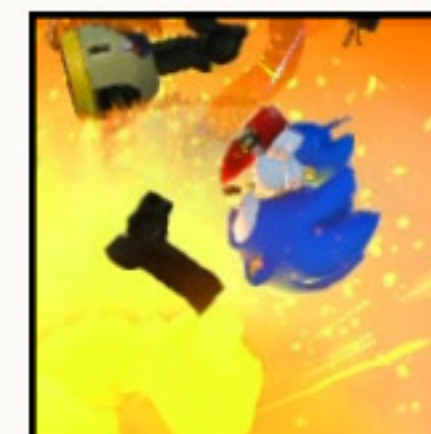
Maintiens la touche pour t'accroupir. Tu peux aussi maintenir avec le joystick gauche ou la touche bas.



Saut tourbillon

touche

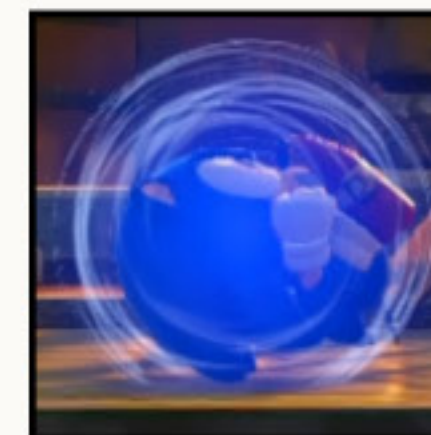
Appuie sur la touche pour effectuer un Saut tourbillon utilisable pour attaquer les ennemis.



Course tourbillon

S'accroupir + marteler la touche

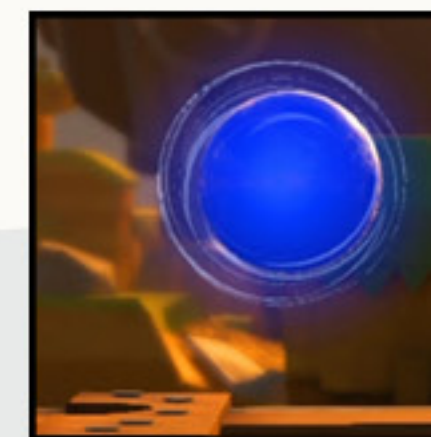
Maintiens avec le joystick gauche ou la touche bas, puis martèle la touche pour prendre plus d'élan. Relâche enfin la touche ou le joystick pour partir à fond dans une Course tourbillon.



Saut vertical

touche dans les airs

Si tu appuies sur la touche lorsque tu es dans les airs, tu te propulseras dans une Course tourbillon dès que tu atterriras.





ACTIONS DE BASE DE SONIC

Se déplacer

touches directionnelles / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Saut tourbillon

touche **X**

Appuie sur la touche **X** pour effectuer un Saut tourbillon utilisable pour attaquer les ennemis.

S'accroupir/glisser

touche **○**

À l'arrêt, appuie sur la touche **○** pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens cette même touche pour glisser.

Double saut

touche **X** dans les airs

Pendant un saut, appuie de nouveau sur la touche **X** pour faire un double saut et atteindre ainsi des zones plus élevées ou franchir des obstacles de type sol.



Attaque téléguidée

touche **X** dans les airs

Pendant un saut, tu verrouilleras automatiquement les ennemis et appareils à proximité. Une fois ceux-ci verrouillés, appuie sur la touche **X** pour effectuer une Attaque téléguidée.



Piétiner

touche **○** dans les airs

Appuie sur la touche **○** dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !



Turbo

touche **□**

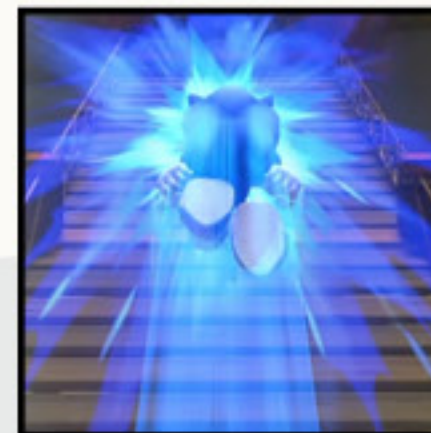
Tant que la jauge n'est pas vide, appuie sur la touche **□** pour bénéficier d'une pointe de vitesse. Tout ennemi ou obstacle sur ton passage sera repoussé.



Turbo aérien

touche **□** dans les airs

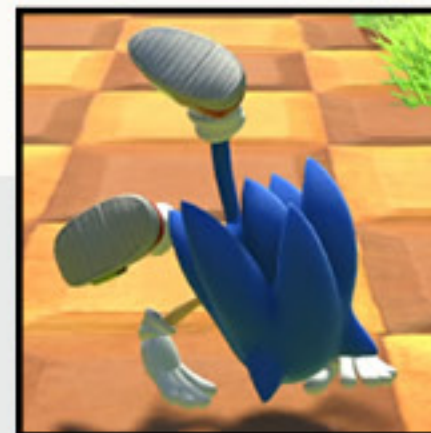
Appuie sur la touche **□** tant que la jauge n'est pas vide pour effectuer un turbo aérien.



Roue / pas glissé

touche **L1** / **R1**

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.





ACTIONS DE BASE DE L'AVATAR

Se déplacer touches directionnelles / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Sauter

touche

Appuie sur la touche pour sauter. Pour les avatars de type oiseau, appuie de nouveau sur la touche lorsque tu es dans les airs pour faire un double saut.

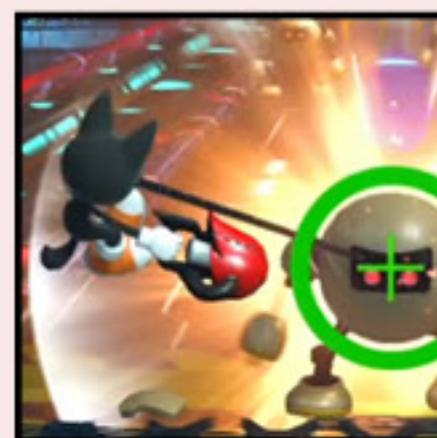
S'accroupir/glisser

touche

À l'arrêt, appuie sur la touche pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens cette même touche pour glisser.

Attaque câblée touche dans les airs

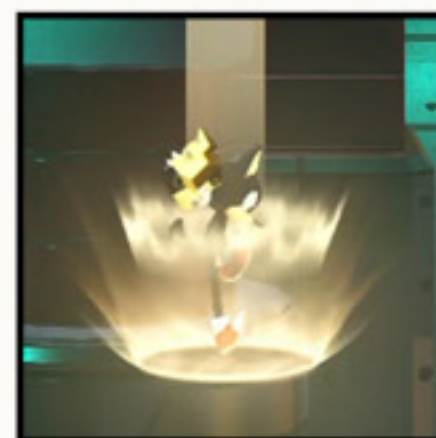
Appuie sur la touche pendant un saut pour lancer un câble sur une cible verrouillée afin de l'attaquer ou pour te déplacer rapidement.



Piétiner

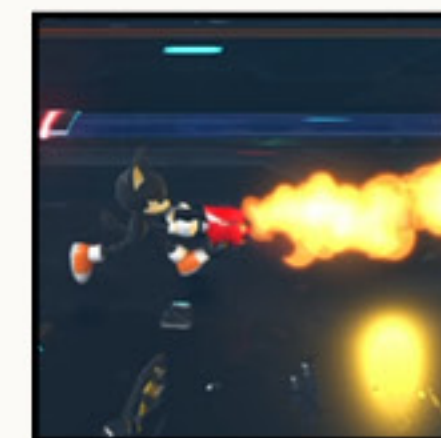
touche dans les airs

Appuie sur la touche dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !



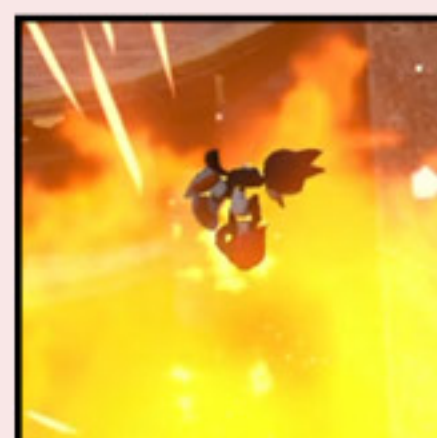
R Wispon (attaque de base) touche

Appuie sur la touche pour lancer l'attaque de base unique du wispon équipé.



▲ Wispon (action spéciale) touche

Récupère une Capsule Wispon pour remplir la jauge, et appuie sur la touche pour lancer l'action spéciale du wispon.



Changer d'avatar

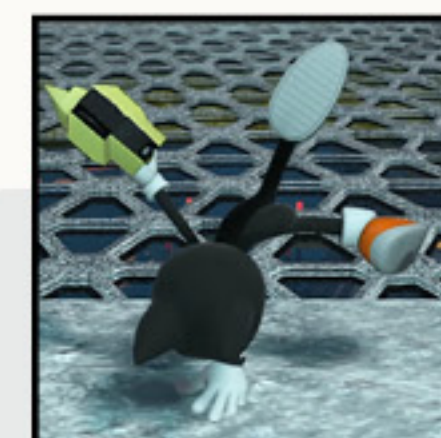
touche

Si tu as sélectionné un avatar invité sur la carte du monde, appuie sur le bouton pour changer entre ce dernier et le tien.



Roue / pas glissé touche /

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.



ACTIONS DE BASE EN ÉQUIPE



Se déplacer

touches directionnelles / joystick gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.


Sauter

touche 

Appuie sur la touche  pour sauter. Appuie de nouveau sur la touche  lorsque tu es dans les airs pour faire un double saut.


S'accroupir/glisser

touche 

À l'arrêt, appuie sur la touche  pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens cette même touche pour glisser.

Attaque téléguidée

touche  dans les airs

Pendant un saut, tu verrouilleras automatiquement les ennemis et appareils à proximité. Une fois ceux-ci verrouillés, appuie sur la touche  pour effectuer une Attaque téléguidée.


Piétiner

touche  dans les airs

Appuie sur la touche  dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !

Turbo

touche 

Tant que la jauge n'est pas vide, appuie sur la touche  pour bénéficier d'une pointe de vitesse. Tout ennemi ou obstacle sur ton passage sera repoussé.

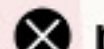
Turbo aérien

touche  dans les airs

Appuie sur la touche  tant que la jauge n'est pas vide pour effectuer un turbo aérien.

Attaque câblée

touche  dans les airs

Appuie sur la touche  pendant un saut pour lancer un câble sur une cible verrouillée afin de l'attaquer ou pour te déplacer rapidement.


R Wispon (attaque de base)

touche 

Appuie sur la touche  pour lancer l'attaque de base unique du wispon équipé.


▲ Wispon (action spéciale)

touche 

Récupère une Capsule Wisp pour remplir la jauge, et appuie sur la touche  pour lancer l'action spéciale du wispon.

Changer d'avatar

touche 

Si tu as sélectionné un avatar invité sur la carte du monde, appuie sur le bouton  pour changer entre ce dernier et le tien.

Roue / pas glissé

touche  / 

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.



Tu peux incarner Sonic classique, Sonic, ton avatar et le duo (où Sonic et l'avatar font équipe).

ACTIONS DE BASE DE SONIC CLASSIQUE

Se déplacer

BMD / stick analogique gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.



S'accroupir

touche B

Maintiens la touche B pour t'accroupir. Tu peux aussi maintenir ↓ avec le stick analogique gauche ou le BMD.



Saut tourbillon

touche A

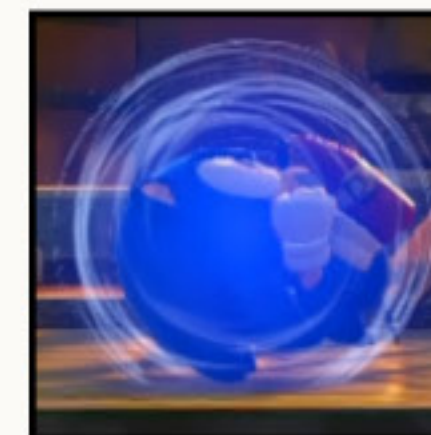
Appuie sur la touche A pour effectuer un Saut tourbillon utilisable pour attaquer les ennemis.



Course tourbillon

S'accroupir +
marteler la touche A

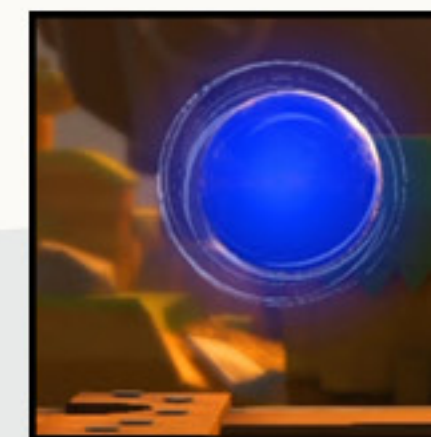
Maintiens ↓ avec le stick analogique gauche ou le BMD, puis martèle la touche A pour prendre plus d'élan. Relâche enfin pour partir à fond dans une Course tourbillon.



Saut vertical

touche A dans les airs

Si tu appuies sur la touche A lorsque tu es dans les airs, tu te propulseras dans une Course tourbillon dès que tu atterriras.





ACTIONS DE BASE DE SONIC

Se déplacer BMD / stick analogique gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Saut tourbillon

touche A

Appuie sur la touche A pour effectuer un Saut tourbillon utilisable pour attaquer les ennemis.

S'accroupir/glisser

touche B

À l'arrêt, appuie sur la touche B pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens cette même touche pour glisser.

Double saut

touche A dans les airs

Pendant un saut, appuie de nouveau sur la touche A pour faire un double saut et atteindre ainsi des zones plus élevées ou franchir des obstacles de type sol.



Attaque téléguidée

touche A dans les airs

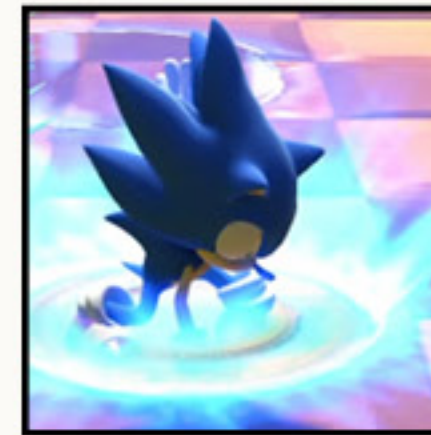
Pendant un saut, tu verrouilleras automatiquement les ennemis et appareils à proximité. Une fois ceux-ci verrouillés, appuie sur la touche A pour effectuer une Attaque téléguidée.



Piétiner

touche B dans les airs

Appuie sur la touche B dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !



Turbo

touche X

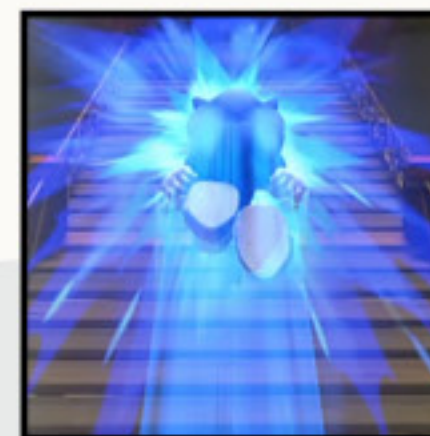
Tant que la jauge n'est pas vide, appuie sur la touche X pour bénéficier d'une pointe de vitesse. Tout ennemi ou obstacle sur ton passage sera repoussé.



Turbo aérien

touche X dans les airs

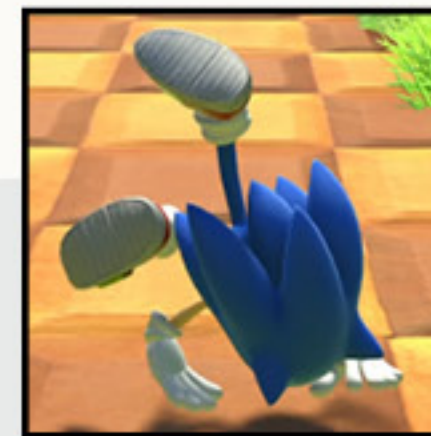
Appuie sur la touche X tant que la jauge n'est pas vide pour effectuer un turbo aérien.



Roue / pas glissé

LB/RB

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.





ACTIONS DE BASE DE L'AVATAR

Se déplacer BMD / stick analogique gauche

Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.

Sauter

touche A

Appuie sur la touche A pour sauter. Pour les avatars de type oiseau, appuie de nouveau sur la touche A lorsque tu es dans les airs pour faire un double saut.

S'accroupir/glisser

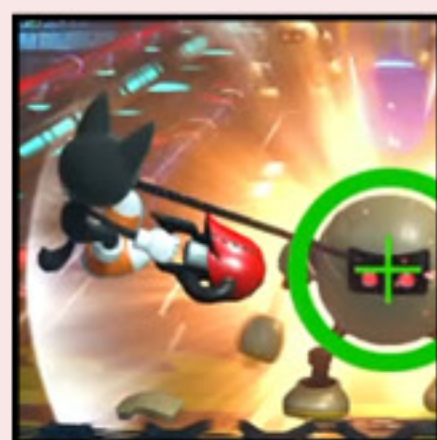
touche B

À l'arrêt, appuie sur la touche B pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens cette même touche pour glisser.

Attaque câblée

touche A dans les airs

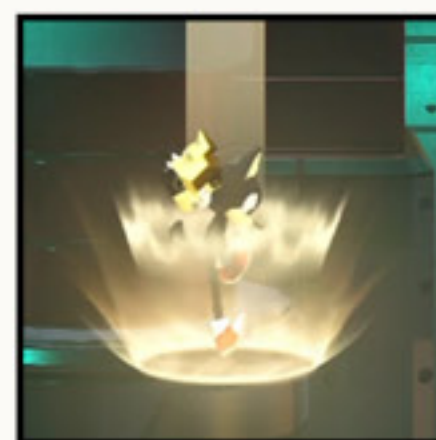
Appuie sur la touche A pendant un saut pour lancer un câble sur une cible verrouillée pour l'attaquer ou pour te déplacer rapidement.



Piétiner

touche B dans les airs

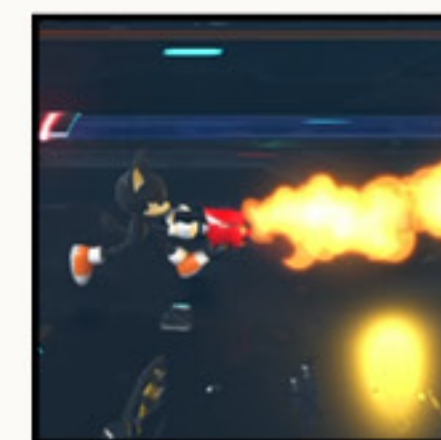
Appuie sur la touche B dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !



R Wispon (attaque de base)

RT

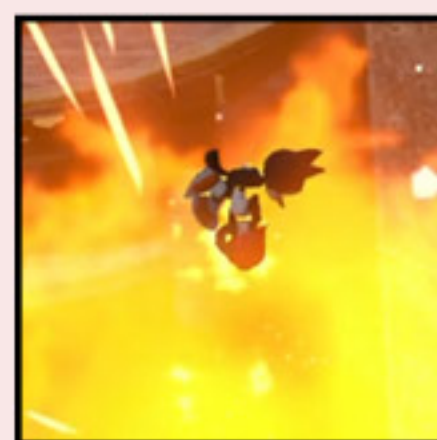
Appuie sur la gâchette droite (RT) pour lancer l'attaque de base unique du wispon équipé.



Y Wispon (action spéciale)

touche Y

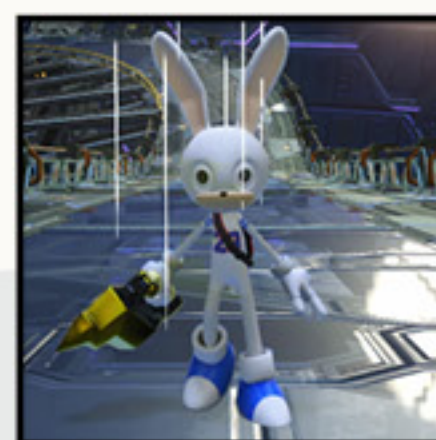
Récupère une Capsule Wispon pour remplir la jauge, et appuie sur la touche Y pour lancer l'action spéciale du wispon.



Changer d'avatar

LT

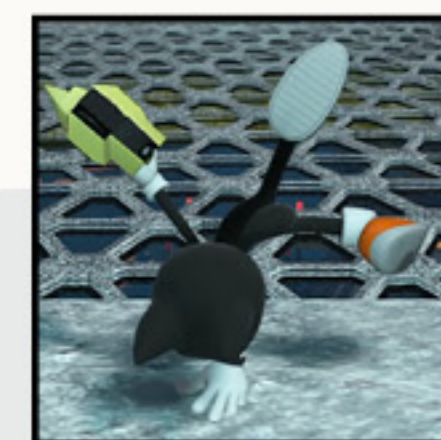
Si tu as sélectionné un avatar invité sur la carte du monde, appuie sur la gâchette gauche (LT) pour changer entre ce dernier et le tien.



Roue / pas glissé

LB/RB

À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.





ACTIONS DE BASE EN ÉQUIPE

<p>Se déplacer BMD / stick analogique gauche</p> <p>Indique une direction pour marcher, et maintiens cette direction pour courir. Indique la direction opposée pour freiner.</p>	<p>Sauter touche A</p> <p>Appuie sur la touche A pour sauter. Appuie de nouveau sur la touche A lorsque tu es dans les airs pour faire un double saut.</p>	<p>S'accroupir/glisser touche B</p> <p>À l'arrêt, appuie sur la touche B pour t'accroupir. Quand tu cours, maintiens cette même touche pour glisser.</p>
<p>Attaque téléguidée touche A dans les airs</p> <p>Pendant un saut, tu verrouilleras automatiquement les ennemis et appareils à proximité. Une fois ceux-ci verrouillés, appuie sur la touche A pour effectuer une Attaque téléguidée.</p>	<p>Piétiner touche B dans les airs</p> <p>Appuie sur la touche B dans les airs pour attaquer avec un écrasement au sol. Tout ennemi ou objet fragile sur ta trajectoire sera piétiné !</p>	<p>Turbo touche X</p> <p>Tant que la jauge n'est pas vide, appuie sur la touche X pour bénéficier d'une pointe de vitesse. Tout ennemi ou obstacle sur ton passage sera repoussé.</p>
<p>Turbo aérien touche X dans les airs</p> <p>Appuie sur la touche X tant que la jauge n'est pas vide pour effectuer un turbo aérien.</p>	<p>Attaque câblée touche A dans les airs</p> <p>Appuie sur la touche A pendant un saut pour lancer un câble sur une cible verrouillée pour l'attaquer ou pour te déplacer rapidement.</p>	<p>R Wispon (attaque de base) RT</p> <p>Appuie sur la gâchette droite (RT) pour lancer l'attaque de base unique du wispon équipé.</p>
<p>Y Wispon (action spéciale) touche Y</p> <p>Récupère une Capsule Wisp pour remplir la jauge, et appuie sur la touche Y pour lancer l'action spéciale du wispon.</p>	<p>Changer d'avatar LT</p> <p>Si tu as sélectionné un avatar invité sur la carte du monde, appuie sur la gâchette gauche (LT) pour changer entre ce dernier et le tien.</p>	<p>Roue / pas glissé LB/RB</p> <p>À l'arrêt tu peux faire une roue, sur un rail glissant tu peux sauter vers un rail parallèle, et quand tu cours tu peux faire un pas à gauche ou à droite.</p>

MENU PRINCIPAL

Sur l'écran de titre, sélectionne **COMMENCER** pour afficher le menu principal.

NOUVELLE PARTIE

Sélectionne **NOUVELLE PARTIE** pour créer des données de sauvegarde et commencer une partie depuis le début.

Données de sauvegarde

La progression est sauvegardée automatiquement à des moments spécifiques, comme lorsqu'une étape est terminée.

Si tu sélectionnes **NOUVELLE PARTIE** alors qu'il existe déjà des données de sauvegarde, un message d'avertissement s'affichera.

Si tu sélectionnes OK, les données existantes seront effacées et de nouvelles données seront créées à la place. Les données écrasées ne peuvent pas être récupérées, alors fais bien attention avant de procéder.

CONTINUER

Cette option permet de reprendre une partie commencée.

OPTIONS

Tu peux modifier différents paramètres du jeu, par exemple :

- ◆ **Difficulté** Sélectionne **NORMAL** ou **DIFFICILE**.
- ◆ **Indices** Active ou désactive les indices en jeu.
- ◆ **Radio** Active ou désactive les communications radio.
- ◆ **Langue** Choisis la langue des voix et des sous-titres.
- ◆ **Réinitialiser** Rétablis les paramètres par défaut.
- ◆ **Confirmer** Sauvegarde et retourne à l'écran de titre.

CINÉMA

Tu peux visionner les scènes cinématiques précédemment débloquées.

JOUER AU JEU

ÉCRAN DE JEU



❶ Total actuel de Rings

Tu peux avoir un total de 100 Rings en mode Normal, et 999 Rings en mode Difficile.

❷ Temps écoulé

Tu as 60 minutes pour terminer l'étape. Si tu dépasses cette limite temps, le jeu prendra fin et tu retourneras sur la carte du monde.

❸ Score de l'étape

Augmente ton score en ramassant des Rings et des objets, ainsi qu'en attaquant des ennemis.

❹ Avatar invité

Choisis un avatar invité depuis la carte du monde. Tu peux ensuite changer à ton gré entre ce dernier et ton propre avatar pendant le jeu.

❺ Wispon

Profite d'actions uniques à chaque wispon tant que la jauge n'est pas vide.

❻ Jauge de turbo

Mets le turbo quand tu veux jusqu'à ce que la jauge se vide. Remplis cette dernière en récupérant des Capsules Wisp ou en attaquant des ennemis.

❼ Capsule Wisp

Récupère-la pour remplir la jauge de turbo.

✳ Les Capsules Wisp doivent correspondre au wispon équipé sur ton avatar.

Menu de pause

Vérifie tes conditions de jeu et quel wispon tu as équipé. Choisis Continuer pour reprendre la partie, Réessayer pour recommencer depuis le début de l'étape, ou Quitter pour mettre fin à l'étape et retourner sur la carte du monde.

COMMENT JOUER



Avant de commencer, prends donc connaissance des fonctionnalités suivantes ! Comprendre chacune d'entre elles est la clé pour terminer les étapes avec brio !

Tails

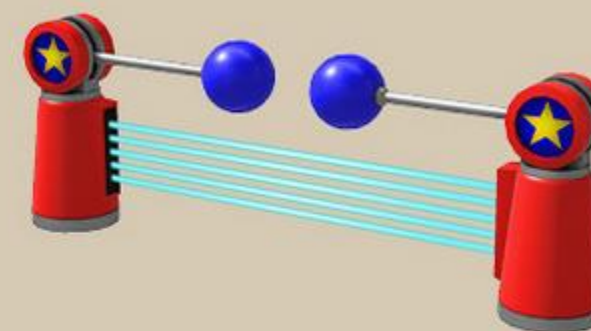
Indices

Des Ring indices sont disséminées à travers les étapes. Touches-en une pour lire un conseil opportun.



Rings

Ramasse des Rings au fil de ton avancée. Si tu subis des dégâts alors que tu as au moins une Ring, tu ne perdras pas de vie. Cependant, tu perdras tout ou partie de tes Rings.



Borne étoile

Passe à travers une Borne étoile pour l'activer. Si tu perds une vie, tu recommenceras depuis la dernière Borne étoile activée.



Perte d'une vie

Si tu tombes dans un trou, que tu te noies ou que tu subis des dégâts alors que tu n'as aucune Ring, tu perdras une vie et recommenceras depuis le début de l'étape ou depuis une Borne étoile.



JOUER AU JEU

JOUER AU JEU

Ring Étoile rouge

Cinq Rings Étoile rouge sont disséminées à travers chaque étape. Chacune que tu ramasses figurera sur l'écran des résultats à la fin d'une étape.

Récupère les cinq Rings Étoile rouge pour faire apparaître cinq Rings numérotées dans l'étape. Les Rings numérotées doivent être récupérées dans l'ordre décroissant défini par le numéro que chacune porte.

Récupère les cinq Rings numérotées pour faire apparaître cinq Rings Lune argentée. Une fois la première ramassée, les autres devront être récupérées dans un temps imparti.

Récupérer ces Rings spéciales améliorera ton bonus de score, ce qui te fera gagner plus d'expérience.



Environnement



Chaque étape offre son lot d'embûches et d'obstacles, comme les boucles, les sols qui s'effondrent, les ressorts et les plates-formes mouvantes. Essaie de tirer profit au mieux de ces éléments pour gagner du temps en fonçant dans les étapes.



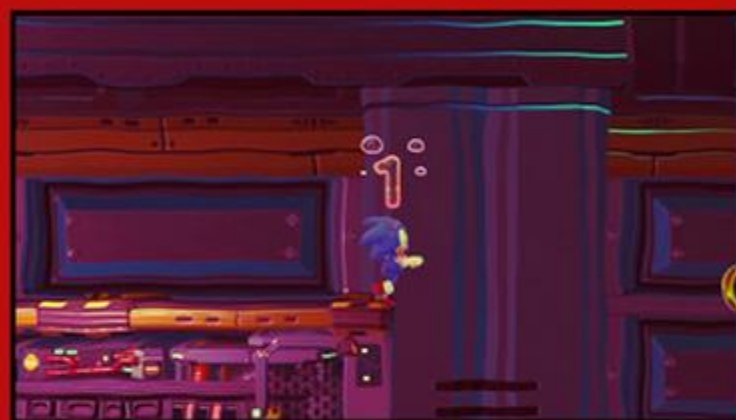
Différents chemins

Chaque étape offre une multitude de chemins différents. Certains dissimulent parfois une Ring Étoile rouge...



Noyade

Si tu restes sous l'eau trop longtemps, tu finiras par manquer d'air. Trouve une bulle d'air pour respirer avant que le compte à rebours n'arrive à zéro.



Capsule Wisp

Récupère une Capsule Wisp pour remplir la jauge. Sers-toi de la jauge pour mettre le turbo, ou pour effectuer une action spéciale unique à chaque wispon.



Les Wisps sont des créatures extraterrestres aux pouvoirs uniques. Ils constituent des alliés précieux qui aident Sonic à travers ses aventures.



Boîte à objets

Ouvre une Boîte à objets pour recevoir un bonus de Rings, bénéficier d'invincibilité momentanée, ou te parer de Super chaussures pour une vitesse supersonique.



Pas glissé

Embarque-toi sur un rail glissant pour le dévaler à une vitesse folle. Là où les rails sont parallèles, tu peux sauter pour passer de l'un à l'autre. Certains rails se révèlent être des culs-de-sac, alors ouvre l'œil !



JOUER AU JEU

JOUER AU JEU



Arrivée

Atteins l'arrivée ou bats le boss pour terminer l'étape.



Résultats

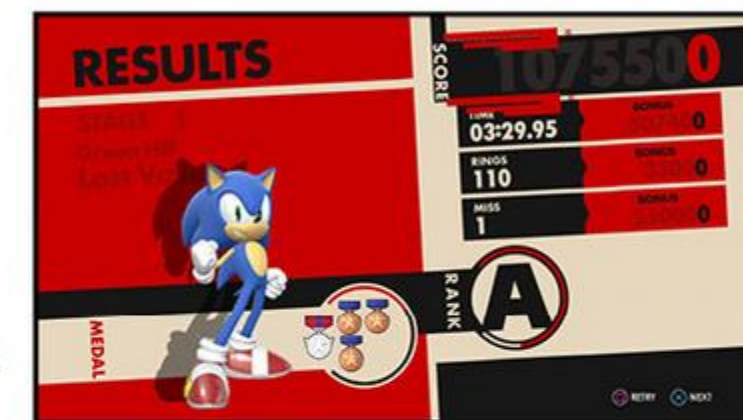
L'écran des résultats affiche ton score total et ton rang, de même que les bonus de temps, les Rings et le nombre de tentatives.



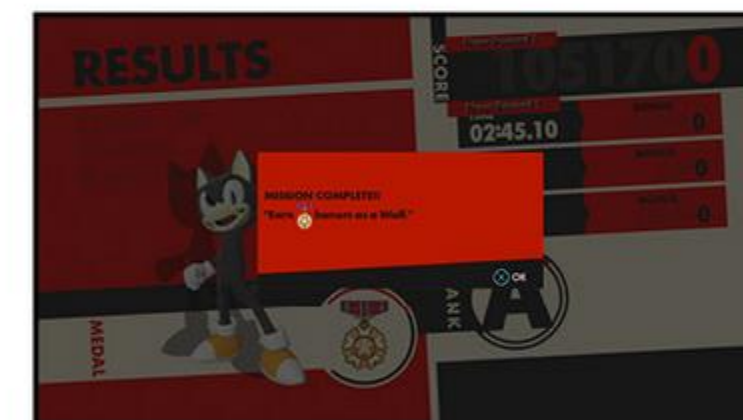
L'expérience augmente proportionnellement au score total. Quand la jauge d'expérience est pleine, tu reçois une décoration.

Décorations

Les décorations se déclinent en bronze, argent et or. Reçois cinq décorations en bronze pour gagner une décoration en argent, et deux décorations en argent pour en gagner une en or.



Une fois que tu auras une décoration en or, tu pourras recevoir des wispons et des costumes parmi tes récompenses de missions.



CARTE DU MONDE



Les forces du Dr. Eggman envahissent maintenant les quatre coins du monde. Il est temps de contre-attaquer !

Knuckles



❶ Cible d'étape

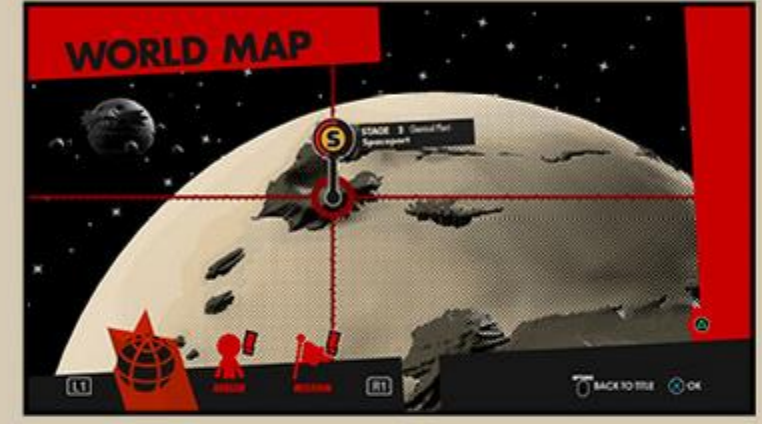
❷ Avatar

❸ Mission

❹ Liste des étapes

SÉLECTION D'ÉTAPE

Déplace le curseur sur la carte du monde ou ouvre la liste d'étapes pour sélectionner une étape.



Il existe quatre types de cible d'étape. La couleur indique qui peut intervenir dans l'étape :



Sonic



Sonic classique



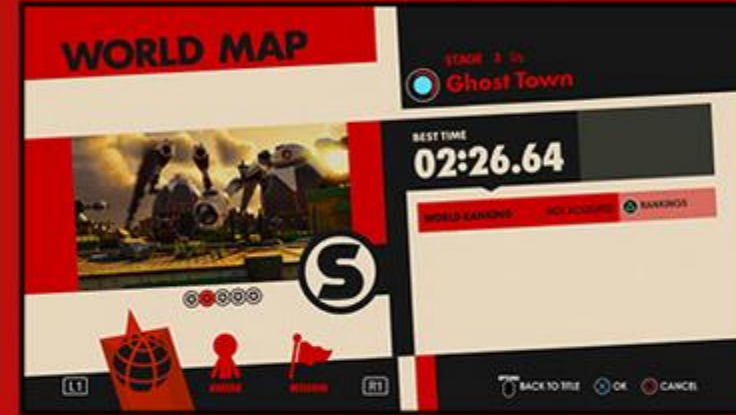
Avatar



Équipe (Sonic et avatar)

ÉCRAN D'INFORMATIONS D'ÉTAPE

Sélectionne une étape pour consulter son écran d'informations. Les étapes précédemment terminées affichent le meilleur temps, le rang atteint et le nombre de Rings Étoile rouge ramassées.



Avatar invité

Configure un avatar invité puis change ensuite à ton gré entre ce dernier et ton propre avatar pendant le jeu. Quand tu changes d'avatar, les compétences spéciales et le wispon équipé prendront la place de ceux de l'avatar précédent.



CARTE DU MONDE

Classements

Sur l'écran d'informations d'étape, tu peux également accéder aux classements pour consulter les temps record des joueurs du monde entier. Tu peux trier les classements selon les filtres suivants :



- ◆ **Mondial** Les meilleurs classements mondiaux.
- ◆ **Région** Les joueurs ayant un rang proche du tien.
- ◆ **Amis** Compare ton rang à celui de tes amis.

MISSIONS DE SAUVETAGE

Rejouer à des étapes déjà terminées déclenchera une mission de sauvetage. Il existe trois types de mission de sauvetage :



Terminer une étape en utilisant uniquement l'avatar d'un autre joueur (ton avatar est indisponible).



Terminer une étape en utilisant l'avatar d'un autre joueur comme avatar invité.



Sauver l'avatar d'un autre joueur en ouvrant la cage située quelque part dans l'étape.

Si tu perds une vie, que tu quittes le jeu ou que tu atteins l'arrivée sans avoir sauvé l'avatar, la mission sera échouée et tu n'auras pas la possibilité de réessayer.

CARTE DU MONDE

Contenu téléchargeable

Du contenu téléchargeable (DLC) est prévu peu après la sortie initiale du jeu. Pour plus de détails et une prévision de sortie officielle, rends-toi sur le site suivant :

<http://www.sonicthehedgehog.com/forces/>

- ✦ Une connexion internet est nécessaire pour accéder aux classements en ligne, configurer un avatar invité et jouer aux missions de sauvetage.
- ✦ Appuie sur le bouton ci-dessous correspondant à ta console de jeu pour consulter les précautions d'emploi et autres informations relatives à la connexion en ligne. Les informations s'afficheront dans une nouvelle fenêtre.

Nintendo Switch™

Système
PlayStation®4

Xbox One

Envoi des données de classement

Pour envoyer tes temps vers les classements en ligne, une connexion internet est requise. Tu dois également associer ton compte utilisateur sur la Nintendo Switch avec un compte Nintendo. Tu trouveras de plus amples informations sur la page d'aide Nintendo Switch ci-dessous.

Soutien Nintendo Switch™

http://fr-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/24014/p/897

Envoi des données de classement

Pour envoyer tes temps vers les classements en ligne, tu dois te connecter à PlayStation™Network. Pour ce faire, il te faudra une connexion internet, un compte Sony Entertainment Network, et tu devras en accepter les conditions d'utilisations. La permission d'un parent ou tuteur légal est requise pour les utilisateurs mineurs. Certains services peuvent engendrer des coûts supplémentaires.

À propos du PSN

<https://www.playstation.com/fr-fr/explore/playstation-network/>

Envoi des données de classement

Pour envoyer tes temps vers les classements en ligne, tu dois te connecter au Xbox Live. Tu trouveras des instructions pour connecter ta console Xbox One au Xbox One Live dans la section « Je connecte la Xbox One pour la première fois au Xbox Live. » du site suivant.

Je connecte la Xbox One pour la première fois au Xbox Live.

<http://support.xbox.com/fr-FR/xbox-one/networking/first-time-connection-solution>

AVATARS



Personnalise tes avatars avec les objets que tu récupères ! Il ne faut jamais sous-estimer l'importance de l'apparence !

Amy

Vers le début du jeu, un avatar se présente et devient le nouvel allié de Sonic. Tu peux configurer le wispon de ton avatar et le personnaliser davantage sur le menu Avatar.



CRÉER

D'abord, choisis les paramètres de base de ton avatar.

Une fois validés, le sexe, l'animal, la forme de la tête, la forme des yeux et la voix ne peuvent plus être changés. Choisis donc avec soin !



Sept animaux

Choisis ton avatar parmi sept espèces d'animaux. Chaque animal a une aptitude innée, comme l'attraction d'objets et le double saut.




WISPON


Équipe-toi d'un autre wispon et consulte les compétences disponibles. Il existe plusieurs types de wispon.

Types de wispon

■ Wispon éclat


	ATTAQUE DE BASE	Lance des flammes vers l'avant. Maintiens pour cracher du feu en continu.
	ACTION SPÉCIALE	Saut explosif. Sers-t'en plusieurs fois de suite pour atteindre des zones élevées.

■ Wispon éclair


	ATTAQUE DE BASE	Attaque avec un fouet éclair.
	ACTION SPÉCIALE	Sers-t'en près d'un ennemi ou de Rings pour te déplacer rapidement.

AVATAR


■ Wispon cube

	ATTAQUE DE BASE	Transforme les ennemis en cubes. Détruis les cubes pour recevoir des Rings.
	ACTION SPÉCIALE	Sers-toi des cubes créés pour te faire un point d'appui, même dans les airs.

■ Wispon astéroïde


	ATTAQUE DE BASE	Verrouille et attaque jusqu'à six ennemis.
	ACTION SPÉCIALE	Deviens invincible et attire les objets à proximité. En l'air, appuie pour flotter.

■ Wispon vrille


	ATTAQUE DE BASE	Attaque avec une vrille. Martèle pour des attaques plus puissantes.
	ACTION SPÉCIALE	Creuse sous la surface pour avancer. Tu peux aussi t'en servir pour grimper aux murs.

AVATAR

■ Wispon flottant

	ATTAQUE DE BASE	Souffle les ennemis avec une onde de choc.
	ACTION SPÉCIALE	Produis un ballon pour te soulever vers le haut. Il peut même te sauver alors que tu tombes dans un trou.

■ Wispon vide

	ATTAQUE DE BASE	Produis un trou noir qui avale les objets et les ennemis.
	ACTION SPÉCIALE	Indique une direction pour voyager à son extrémité (le mur le plus proche) en un instant.



CABINE D'ESSAYAGE

Personnalise ton avatar avec les éléments acquis. Les personnalisations apparaissent dans les étapes, mais aussi dans les scènes cinématiques.



ARMOIRE

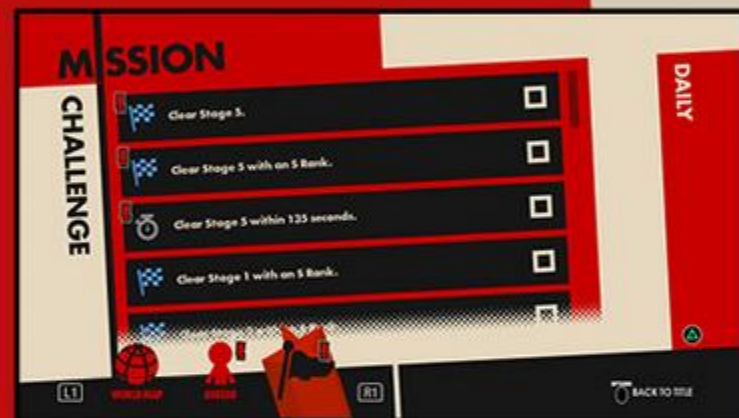
Sauvegarde des tenues pour les revêtir en un clin d'œil. Tu peux en sauvegarder jusqu'à 15.

MISSIONS

Consulte les détails de mission sur l'écran Mission.

MISSIONS-DÉFIS

Des missions diverses et variées sont disponibles, comme Gagne la décoration en or en tant qu'oiseau ou Termine l'étape 1 avec le rang S.



Récompenses de mission

Une fois que tu termines une mission avec succès, tu recevras des éléments et des wispons en récompenses.



MISSIONS QUOTIDIENNES

Ces missions changent tous les jours. Quand tu termines une mission quotidienne, ton score d'étape normale recevra des points bonus supplémentaires pendant 30 minutes. Termine-les tous les jours pour augmenter progressivement ton bonus de score.



INDICES ET ASTUCES

- ★ En mode Normal, subir des dégâts ne te fera perdre qu'une partie de tes Rings.
- ★ En combat contre Zavok, ses attaques en piqué te feront sauter, alors prépare-toi à te servir de l'Attaque téléguidée. Sauter en prévision de son attaque ne fera que t'épuiser inutilement, et te mettra dans une situation désavantageuse par la suite.
- ★ Si tu manques d'idées pour habiller ton avatar, essaie l'option Aléatoire. Tu trouveras sans doute une apparence que tu aimeras.

© SEGA. SEGA, le logo SEGA et SONIC FORCES sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Holdings Co., Ltd. ou ses affiliés. Tous droits réservés. SEGA est enregistré auprès du bureau américain des brevets et des marques déposées. Les autres marques commerciales, logos et dépôts légaux sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

SONIC FORCES utilise havok® : © Dépôt légal 1999-2017. havok.com Inc. (ou ses concédants). Tous droits réservés. Rendez-vous sur www.havok.com pour plus de détails.

Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The FreeType Project LICENSE

2006-Jan-27

Copyright 1996-2002, 2006 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

Introduction

=====

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and

contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

""

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you actually use.

Legal Terms

=====

0. Definitions

- Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.

- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission. We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: 'FreeType Project', 'FreeType Engine', 'FreeType library', or 'FreeType Distribution'. As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it. Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- freetype@nongnu.org

Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution. If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.

- freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at <http://www.freetype.org>

«  », « PlayStation », « PS4 » et « DUALSHOCK » sont des marques commerciales ou des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc.
« Sony Entertainment Network » est une marque commerciale de Sony Corporation.

Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.



Nintendo Switch et le logo Nintendo Switch sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de Nintendo.

Ce logiciel utilise des polices produites par Fontworks Inc.

Fontworks et les noms de polices sont des marques commerciales ou des marques déposées de Fontworks Inc.

Les polices de caractère incluses dans le jeu sont la création exclusive de DynaComware.

Toute copie, reproduction, location, P2P, performance ou retransmission publique de ce jeu ne faisant pas l'objet d'une autorisation entre en violation avec les lois applicables.