

WM-01

SONICTM MANIA



INDICES ET ASTUCES

PROLOGUE

Un bouleversement sur Angel Island

Après la découverte d'une soudaine faille dimensionnelle dans l'atmosphère, le génie maléfique Dr. Eggman a détecté une onde étrange et unique en provenance d'Angel Island. Réalisant qu'il pourrait s'agir d'une source de pouvoir indicible, il a immédiatement envoyé les Hard Boiled Heavies (HBH), ses robots sbires d'élite, afin de la récupérer.

En même temps, Sonic et Tails se sont également mis sur la piste du signal, mais ils sont arrivés trop tard : les HBH étaient déjà là, affairés à extraire une gemme du sol. Au moment d'y parvenir enfin, l'espace-temps s'est soudainement distendu autour d'eux, les projetant tous dans la Zone Green Hill.

Alors que les HBH se précipitent pour livrer la gemme à Dr. Eggman, Sonic, Tails et Knuckles doivent tout faire pour les arrêter.

Ne laisse pas le Rubis Fantôme tomber entre de mauvaises mains !

PERSONNAGES

SONIC THE HEDGEHOG

Le hérisson le plus rapide au monde, il court plus vite que son ombre afin d'arrêter les Hard Boiled Heavies (HBH) et de contrecarrer les plans machiavéliques de Dr. Eggman.



MILES « TAILS » PROWER

Un jeune renard à deux queues, le meilleur ami de Sonic. En faisant tournoyer ses queues, il peut voler comme un hélicoptère.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Issu d'Angel Island, où il a aussi grandi, c'est le gardien de la Master Emerald. C'est le roi de l'escalade et du vol plané.



PERSONNAGES



DR. EGGMAN

Génie scientifique auto-proclamé à l'ego surdimensionné. Sa quête pour trouver un moyen de contrôler le monde est sans fin, mais un certain hérisson bleu lui met toujours des bâtons dans les roues...

HARD BOILED HEAVIES (HBH)

Une armée de robots puissants créés par Dr. Eggman. Fidèles à ses ordres, les Heavies ont réussi à récupérer l'étrange gemme, mais ses pouvoirs semblent leur avoir desserré quelques boulons...



HEAVY KING

Le chef des Hard Boiled Heavies. Avec son puissant sceptre, il commande ses troupes d'élite d'un œil vigilant.

HEAVY GUNNER

Un énorme canon qui envoie du lourd. On le voit souvent voler à bord d'un hélicoptère pour terroriser depuis les airs.

HEAVY SHINOBI

Un robot ninja qui utilise des Asterons comme shuriken. Attention ! Un seul effleurement de sa lame suffit pour vous arrêter net.

HEAVY MAGICIAN

Une artiste mystique qui a plus d'un tour abracadabrant dans son sac. Avec son chapeau de métamorphose, elle fait une armée d'un seul robot.

HEAVY RIDER

Un robot en quête de sensations fortes qui n'a pas froid aux yeux. Il vaut mieux céder le passage à ses pirouettes dangereuses et à sa fidèle Moto Bug, Jimmy.

COMMANDES

JEU DE PLATE-FORME 2D CLASSIQUE

L'aspect original et l'atmosphère des Zones cultes présentes dans les tout premiers titres de Sonic ont été revisités, remis au goût du jour et offrent désormais de nouveaux chemins semés d'embûches et de surprises. Certaines Zones tout à fait inédites font aussi leur entrée dans ce chef-d'œuvre rétro de plate-forme 2D.



ACTIONS DE BASE

Ce jeu est adapté pour 1 ou 2 joueurs. Il est possible de connecter une seconde manette afin d'avoir deux joueurs qui jouent simultanément. Les commandes indiquées dans le tronc commun de ce manuel représentent celles sur PC. Pour les commandes spécifiques aux consoles de jeu, clique sur le bouton ci-dessous qui correspond à la console que tu possèdes.

★ Les informations s'afficheront dans une nouvelle fenêtre.

Système
PlayStation®4

Nintendo Switch™

Xbox One

Manette sans fil DUALSHOCK®4



Appuie sur les touches gauche et droite pour marcher, et maintiens pour courir



Appuie sur la touche bas pendant que tu cours pour rouler

touches directionnelles

joystick gauche

Lorsque tu es immobile, maintiens la touche haut ou bas enfoncée pour regarder dans cette direction, et appuie sur la touche bas pour t'accroupir
(L'écran de jeu se déroulera vers le haut et le bas)



touche OPTIONS

Appuie pour afficher le Menu de Pause

touche

Appuie et maintiens enfoncé pendant le Contre la montre pour recommencer rapidement

touche touche

touche

Saut tourbillon

Utilise ce déplacement pour blesser les ennemis et ouvrir les boîtes à objets



Appuie et maintiens la touche bas enfoncée et martèle l'une des touches d'action, puis relâche la touche bas pour faire une Course tourbillon

Support Joy-Con



Appuie sur les boutons Gauche et Droite pour marcher, et maintiens pour courir



Appuie sur le bouton Bas pendant que tu cours pour rouler

(L'écran de jeu se déroulera vers le haut et le bas)



Lorsque tu es immobile, maintiens le bouton Haut ou Bas enfoncé pour regarder dans cette direction, et appuie sur le bouton Bas pour t'accroupir

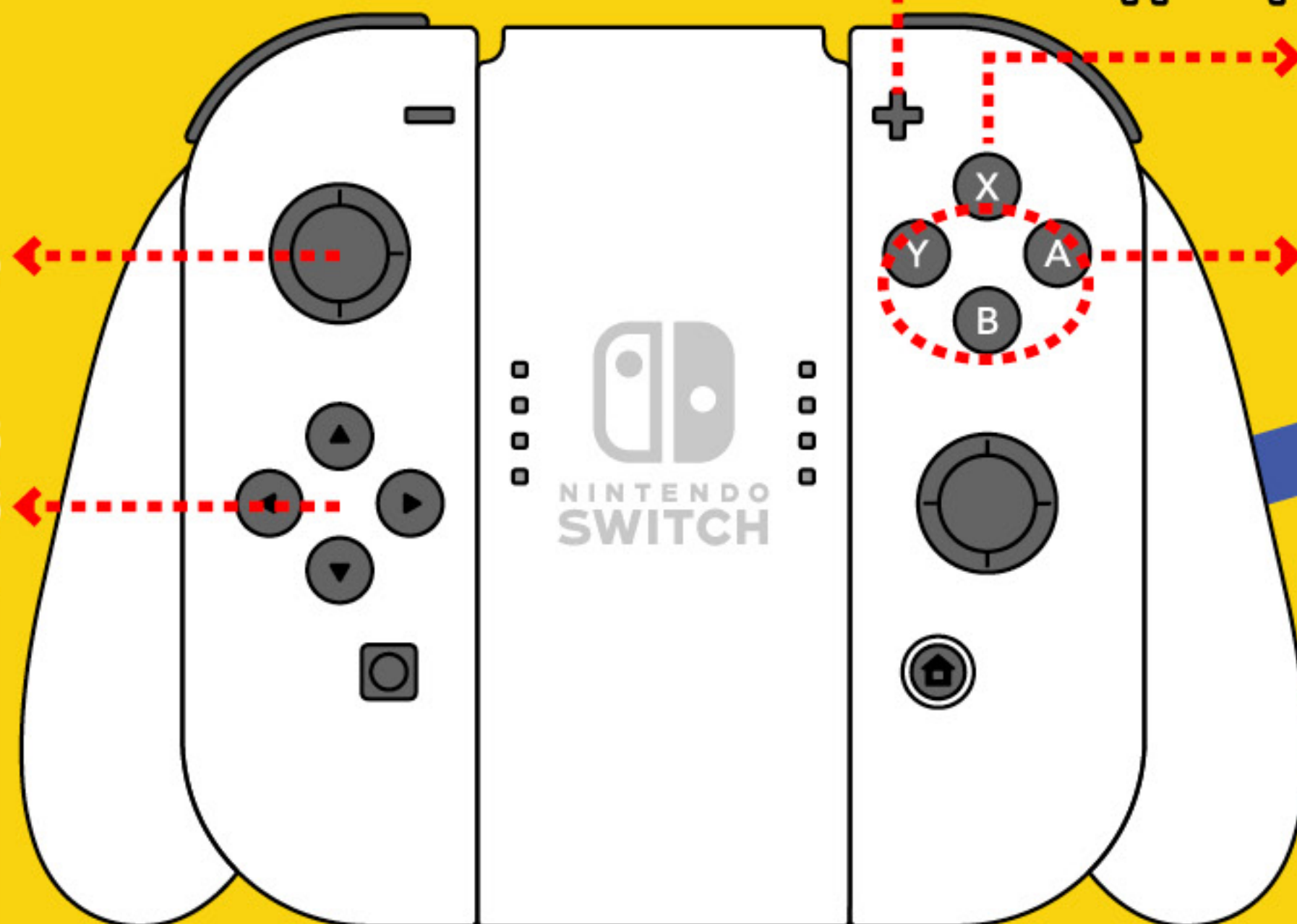


Appuie et maintiens le bouton Bas enfoncé et martèle le bouton Y, A ou B, puis relâche le bouton Bas pour faire une Course tourbillon

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

stick gauche

boutons directionnels



bouton +
Appuie pour afficher le Menu de Pause

bouton X
Appuie et maintiens enfoncé pendant le Contre la montre pour recommencer rapidement

bouton Y bouton A
bouton B

Saut tourbillon

Utilise ce déplacement pour blesser les ennemis et ouvrir les boîtes à objets



Détache les deux manettes Joy-Con™ pour les utiliser séparément et ainsi permettre à deux joueurs de jouer simultanément.



**Joy-Con™ (gauche)
solo horizontal**

Pousse le stick vers la gauche ou la droite pour marcher, et maintiens pour courir

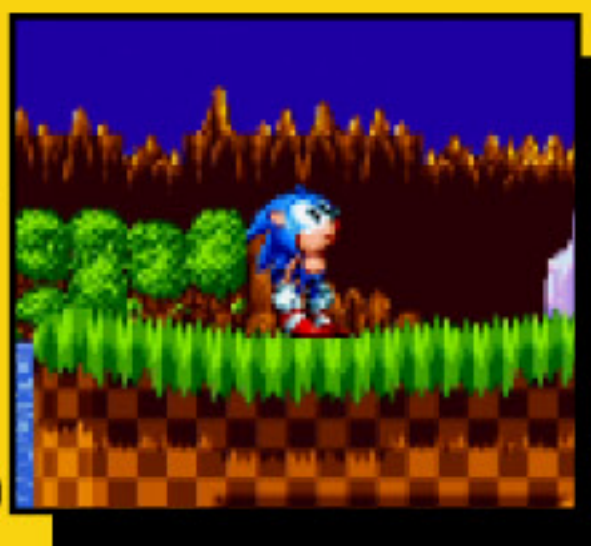


Pousse le stick vers le bas pendant que tu cours pour rouler

(L'écran de jeu se déroulera vers le haut et le bas)

**Joy-Con™ (droite)
solo horizontal**

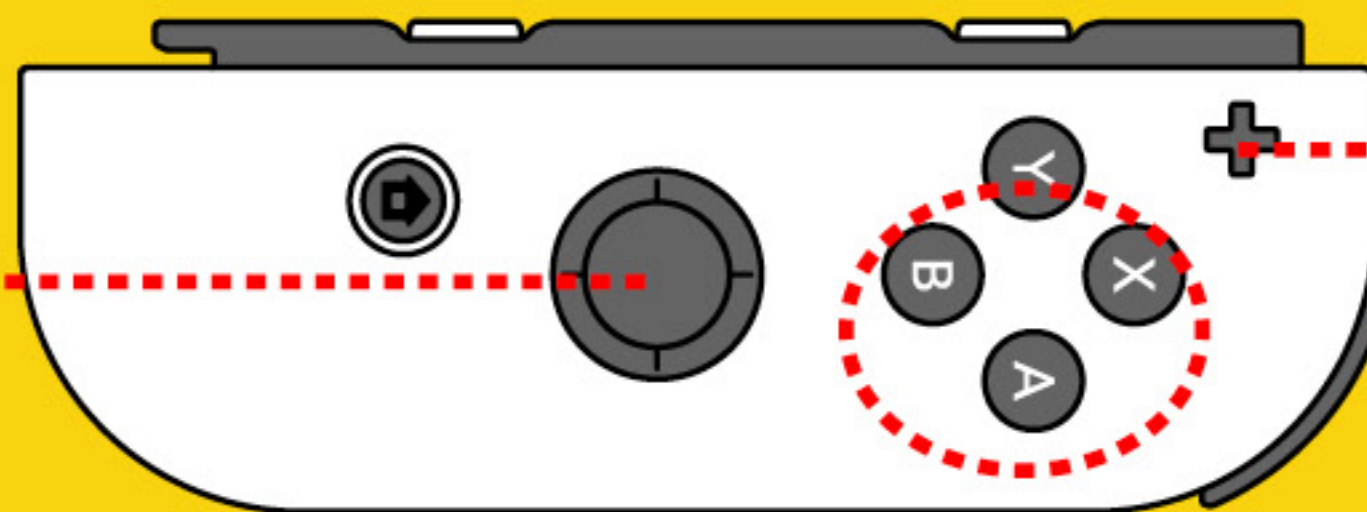
Lorsque tu es immobile, maintiens le stick gauche vers le haut ou le bas pour regarder dans cette direction, et pousse le stick vers le bas pour t'accroupir



Saut tourbillon
Utilise ce déplacement pour blesser les ennemis et ouvrir les boîtes à objets



bouton Haut (L) / bouton Y (R)
Appuie et maintiens enfoncé pendant le Contre la montre pour recommencer rapidement



bouton +
Appuie pour afficher le Menu de Pause

Pousse et maintiens le stick vers le bas et martèle l'un des boutons d'action, puis relâche le stick pour faire une Course tourbillon

Manette sans fil Xbox One



Appuie sur ← → pour marcher, et maintiens pour courir



Appuie sur ↓ pendant que tu cours pour rouler

(L'écran de jeu se déroulera vers le haut et le bas)

stick gauche (L)

BMD +

Lorsque tu es immobile, maintiens ↑ ou ↓ enfoncé pour regarder dans cette direction, et appuie sur ↓ pour t'accroupir



☰ Touche Menu

Appuie pour afficher le Menu de Pause

Y

Appuie et maintiens enfoncé pendant le Contre la montre pour recommencer rapidement

X

B

A

Saut tourbillon

Utilise ce déplacement pour blesser les ennemis et ouvrir les boîtes à objets



Appuie et maintiens ↓ et martèle l'une des touches d'action, puis relâche ↓ pour faire une Course tourbillon

ACTIONS UNIQUES AUX PERSONNAGES

SAUT VERTICAL

—Sonic—



Maintiens le bouton de **Saut tourbillon** enfoncé pendant un saut pour effectuer une **Course tourbillon** une fois au sol. Les pentes raides seront passées en un clin d'œil.

VOLER/NAGER

—Tails—



Martèle le bouton de **Saut tourbillon** pour t'envoler. Dans l'eau, utilise la même action pour nager. Tails finira par se fatiguer après un certain moment, alors vole et nage uniquement pour une courte durée.

COMMANDES

VOL EN TANDEM —Sonic & Tails (Mode Mania uniquement)—

Appuie sur le bouton de **Saut tourbillon** tout en maintenant le bouton **Haut** pendant un saut pour que Tails s'envole. Sonic peut s'accrocher, martèle alors le bouton de **Saut tourbillon** pour voler. Relâche Tails en appuyant sur le bouton de **Saut tourbillon** tout en maintenant le bouton **Bas**, ou approche-toi suffisamment du sol pour que Sonic puisse mettre pied à terre.



COMMANDES

PLANER

—Knuckles—



Maintiens le bouton de **Saut tourbillon** enfoncé pendant un saut pour planer. Pendant que tu planes, tu peux changer de direction et attaquer les ennemis en plongeant en piqué vers eux. Relâche le bouton de **Saut tourbillon** pour retomber au sol.

ESCALADER LES MURS

—Knuckles—



Plane jusqu'à un mur ou une autre surface verticale pour t'y accrocher. De là, tu peux facilement grimper ou descendre. Appuie une autre fois sur le bouton de **Saut tourbillon** pour lâcher prise.

MENU PRINCIPAL

Sur l'écran de titre, appuie sur n'importe quel bouton pour afficher le menu principal. La première fois que tu joueras, seuls « MODE MANIA », « OPTIONS » et « BONUS » seront disponibles, mais d'autres menus seront déverrouillés au fil de ta progression dans le jeu.

MODE MANIA

Le principal mode histoire de ce jeu. Sélectionne Sonic, Sonic & Tails, Tails ou Knuckles comme personnages à incarner.

COMPÉTITION

Un mode compétitif pour deux joueurs. Il faut deux manettes pour jouer à ce mode.

BONUS

Plusieurs modes bonus pour le jeu se déverrouillent au fil de ta progression.

CONTRE LA MONTRE

Atteins l'objectif le plus rapidement possible, et envoie ton temps pour faire partie du classement.

OPTIONS

Modifie différents paramètres du jeu.

MODE MANIA

CHOIX DE LA SAUVEGARDE

Choisis un emplacement de partie pour commencer une nouvelle aventure, ou poursuis-en une déjà entamée.

- Sélectionne « SAUVEGARDE INDISPONIBLE » pour jouer sans sauvegarder.



COMMENCE UNE NOUVELLE AVENTURE

Choisis un emplacement nommé « NOUVEAU » pour commencer une nouvelle partie depuis le début. Ta progression dans le jeu sera automatiquement sauvegardée à chaque fois que tu termines une Zone.



CHOIX DU PERSONNAGE

Quand tu choisis un emplacement, tu peux aussi sélectionner Sonic, Sonic & Tails, Tails ou Knuckles comme personnages à incarner.

- ★ Si une deuxième manette est connectée quand tu choisis Sonic & Tails, le Joueur 2 pourra contrôler Tails.



CONTINUER LA PARTIE

Sélectionne un emplacement qui contient déjà des données de sauvegarde pour commencer l'Acte 1 de la Zone la plus avancée que tu as atteinte.

- ★ Attention lorsque tu effaces des sauvegardes : une fois effacées, il est impossible de les récupérer.

MODE MANIA

MODE « SAUVEGARDE INDISPONIBLE »

Sélectionne « SAUVEGARDE INDISPONIBLE » pour jouer au jeu sans sauvegarder ta progression. Joue à tes risques et périls !

Sélectionne « SECRETS » pour ajouter des éléments supplémentaires exclusifs au mode « SAUVEGARDE INDISPONIBLE ». Ils sont déverrouillés en ramassant des Médailles dans l'étape bonus.



MENU DE PAUSE

- CONTINUER Reprendre la partie
- RECOMMENCER ... Recommencer l'Acte depuis le début
- QUITTER Quitter et retourner au menu principal

ÉCRAN DU JEU



- 1 Score**
Ton score total jusqu'à maintenant.
- 2 Temps écoulé**
Tu as 9'59"99 pour finir chaque Acte. Si tu dépasses cette limite de temps, tu perdras une vie.
- 3 Total actuel de Rings**
Si tu subis des dégâts et que tu n'as aucune Ring, tu perdras une vie.

- 4 Hyper Ring**
Ceci s'affiche lorsque tu ramasses une Hyper Ring.
- 5 Vies restantes**
La partie s'arrêtera si tu perds la seule vie qu'il te reste.

MODE MANIA

JOUER AU JEU

Cours, saute, plane et envole-toi à travers une série de Zones à couper le souffle. Chaque Zone est divisée en deux Actes. Bats Dr. Eggman à la fin de chaque deuxième Acte et libère les animaux pour terminer la Zone.

RINGS

Ramasse des Rings au fil de ta progression. Si tu possèdes au moins une Ring, alors les dégâts ne t'atteindront pas. Les Rings que tu possèdes seront en revanche éparpillés : essaye d'en récupérer le plus possible !

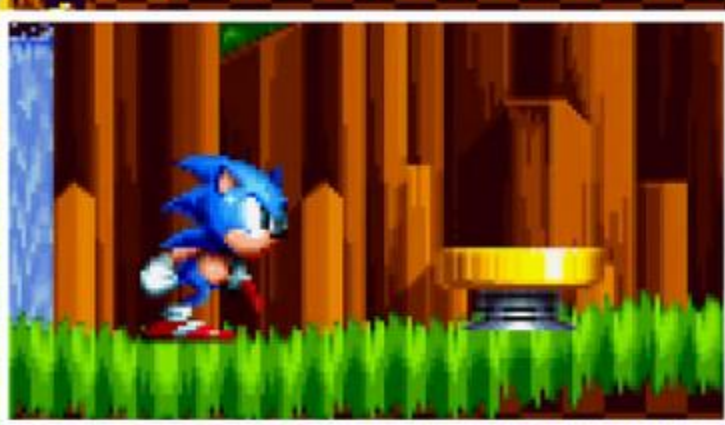
OBJETS

Quand tu trouves une Boîte à objets, attaque avec un Saut tourbillon ou une Course tourbillon pour saisir l'objet à l'intérieur. Les objets peuvent être des Rings ou des améliorations temporaires.

OBSTACLES

Chaque Zone offre son lot d'embuches et d'obstacles, comme les boucles, les sols qui s'effondrent, les ressorts et les plateformes mouvantes. Essaie de tirer profit au mieux de ces éléments pour gagner du temps en fonçant à travers les Zones.

C'EST PARTI!



MODE MANIA

BORNE ÉTOILE

Passe à travers une Borne étoile pour l'activer. Si tu perds une vie mais qu'il t'en reste, tu recommenceras depuis la dernière Borne étoile activée. Si tu possèdes au moins 25 Rings au moment d'activer une Borne étoile, des étoiles scintillantes apparaîtront au-dessus. Saute dans les étoiles pour te téléporter vers l'**ÉTAPE BONUS**.



DIFFÉRENTS CHEMINS

Chaque Acte offre une multitude de chemins différents. Ces itinéraires n'ont pas la même difficulté, ni les mêmes récompenses.



Ces rochers ont l'air un peu suspects...

Il s'agit de l'entrée vers l'**ÉTAPE SPÉCIALE**



Roule à travers un tuyau en forme de S

Prends le chemin du haut

Prends le chemin du bas



Obtiens encore plus d'objets !

MODE MANIA

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrêtera si tu perds la seule vie qu'il te reste.

BATAILLE DE BOSS

À la fin de chaque Acte se trouve un puissant Boss. Tente de trouver sa faiblesse, puis concentre tes attaques dessus !



ARRIVÉE

Termine chaque Acte en touchant le Panneau d'arrivée, ou en frappant l'interrupteur jaune sur la Capsule pour libérer les animaux.



RÉSULTATS

À la fin de chaque Acte, ton temps restant et les Rings seront comptabilisés pour un score bonus.



Au suivant !

MODE MANIA

OBJETS

Utilise le Saut tourbillon ou la Course tourbillon pour ouvrir une Boîte à objets et obtenir l'un des objets suivants :



Super Ring

Augmente ton total de Rings de 10.



Bouclier bleu

Te protège une fois contre les dégâts.



Hyper Ring

Quand tu subis des dégâts, tu lâcheras des grosses Rings moins nombreuses et plus faciles à ramasser.



Super chaussures

Augmente ta vitesse de course pendant un court instant.



+ 1 Vie

Augmente de 1 le nombre de vies.



Invincibilité

Te protège contre les dégâts pendant un court instant.



Marque d'Eggman

C'est un piège ! Tu subiras des dégâts.

EFFETS DE BARRIÈRE ET ATTAQUES SPÉCIALES

Il existe trois types d'objets à effets de barrière. Pour chacun d'eux, appuie sur le bouton de **Saut tourbillon** pendant un saut pour que Sonic exécute une attaque spéciale.



Bouclier Bulle

Te permet de respirer sous l'eau.

Attaque spéciale : **Rebond**



Bouclier Flammes

T'immunise contre les dégâts de feu. Le bouclier disparaîtra si tu rentres dans l'eau.

Attaque spéciale : **Course tourbillon boule de feu**



Bouclier Foudre

Attire les Rings à proximité. Le bouclier s'annule si tu rentres dans l'eau.

Attaque spéciale : **Double Saut**



MODE MANIA

ÉTAPE BONUS

Déplace-toi constamment vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite, et saute par-dessus les obstacles pour progresser dans l'étape. Touche toutes les Sphères bleues pour terminer l'étape et ramasser une Médaille.



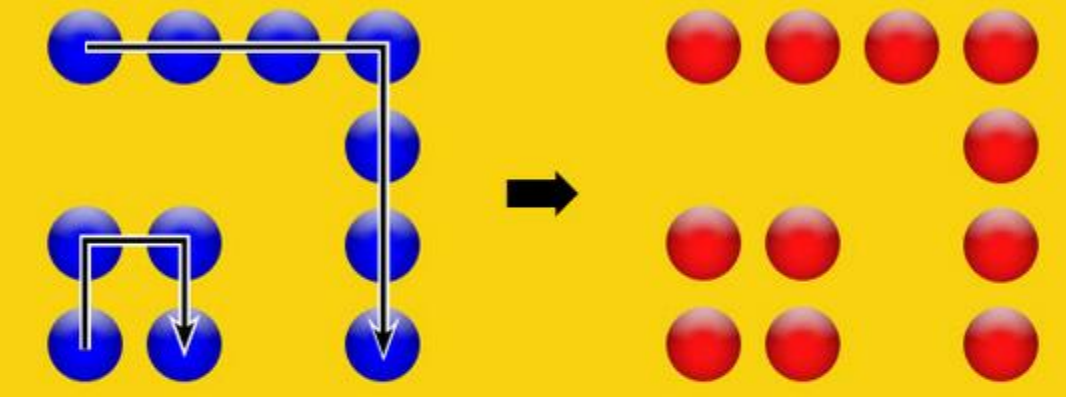
- 1 Sphères bleues restantes
Les Sphères bleues qu'il reste dans l'étape.
- 2 Sphère bleue
Touche-la et elle deviendra rouge.
- 3 Rings restantes
Les Rings qu'il reste dans l'étape (y compris les Rings cachées).

- 4 Sphère jaune
Touche pour un saut long.
- 5 Sphère rouge
Touche pour terminer l'étape instantanément.
- 6 Sphère bumper
Rebondis dessus pour changer la direction de la course.

RÈGLES

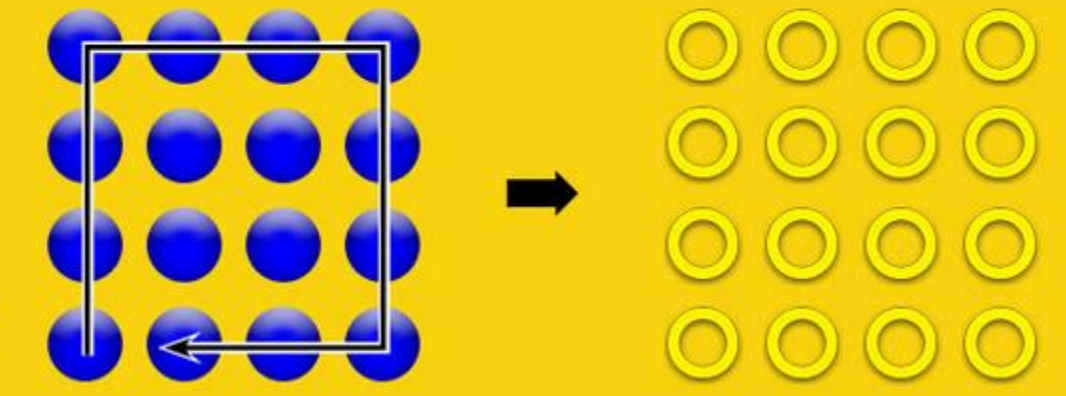
Touche les Sphères bleues pour les rendre rouges

Les Sphères bleues deviennent rouges quand tu les touches. Fais attention de ne pas toucher de Sphères rouges, car ceci finira l'étape instantanément !



Touche un périmètre de Sphères bleues pour révéler des Rings

Touche toutes les sphères situées à l'extérieur d'un bloc de Sphères bleues pour révéler un bloc de Rings. Ramasser toutes les Rings permet d'achever une étape en beauté !



MODE MANIA

ÉTAPE SPÉCIALE

Fonce à toute allure et attrape l'OVNI pour terminer l'étape. Si tu manques de temps ou que tu tombes du parcours, l'étape se terminera.



1 OVNI
Attrape-le pour finir l'étape.

2 Sphères bleues
Ramasse-les pour remplir la jauge de sphère. Tu peux également en trouver dans les Boîtes à objets !

3 Jauge
Remplis la jauge pour accélérer.

4 Rings (temps restant)
Temps restant pour terminer l'étape.

5 Vitesse
Ta vitesse actuelle.

6 Rings
Ramasses-en davantage pour augmenter le temps restant. Tu peux également en trouver dans les Boîtes à objets !

RÈGLES

● **Ramasse des Sphères bleues pour augmenter ta vitesse**

Ramasse des Sphères bleues pour remplir progressivement la jauge de sphère. Une fois que la jauge est pleine, ta vitesse augmentera d'un niveau. Le niveau le plus rapide est Mach 3.



● **Termine l'étape pour obtenir une Chaos Emerald**

Attrape l'OVNI pour terminer l'étape et recevoir une Chaos Emerald précieuse. Essaie de ramasser les sept Chaos Emeralds !



CONTRE LA MONTRE

Fonce à travers un Acte le plus rapidement possible. Rivalise avec des joueurs du monde entier pour effectuer le meilleur temps.

1 CHOIX DU PERSONNAGE

Choisis Sonic, Tails ou Knuckles comme personnage à incarner.



2 CHOIX DE LA ZONE ET DE L'ACTE

Choisis la Zone et l'Acte que tu veux parcourir.



★ Termine les Zones dans le Mode Mania pour augmenter les Zones disponibles dans le mode Contre la montre.

3 COMMENCER LE CONTRE LA MONTRE

Passes le Top départ pour commencer le défi ! Atteins l'Arrivée le plus rapidement possible !



4 HISSE-TOI DANS LES CLASSEMENTS CONTRE LA MONTRE

Quand tu atteins l'Arrivée, tu peux envoyer ton record de temps vers les classements en ligne.



- ★ Une connexion internet est nécessaire pour accéder aux classements en ligne.
- ★ 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.

Système
PlayStation®4

Nintendo Switch™

Xbox One

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, 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 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>

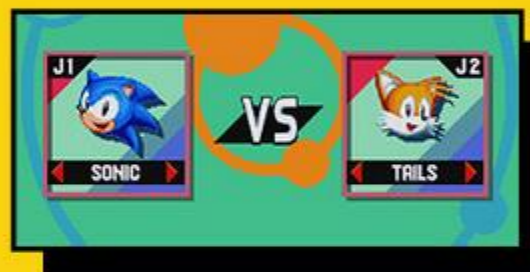
COMPÉTITION

Un mode compétitif pour deux joueurs. Il faut connecter deux manettes avant de pouvoir jouer. Le joueur qui sélectionne le mode sera automatiquement le Joueur 1.

1 CHOIX DU PERSONNAGE

Choisis Sonic, Tails ou Knuckles comme personnage à incarner.

✦ Les deux joueurs peuvent choisir le même personnage.



2 CHOIX DES RÈGLES DU JEU

Choisis le type d'obtention des objets, le nombre de défis, et l'Acte à jouer.



Changer de joueur

Les deux joueurs changent de positions



Aléatoire

Les objets sont sélectionnés de manière aléatoire

3 DÉBUT DE PARTIE

L'écran sera divisé horizontalement, le Joueur 1 aura la partie du haut et le Joueur 2 celle du bas.



✦ Termine les Zones et les Étapes spéciales dans le Mode Mania pour augmenter les Zones disponibles dans le mode Compétition.

RÈGLES

- Quand un joueur atteint l'arrivée, l'autre joueur a 60 secondes pour terminer la Zone, ou devra déclarer forfait pour Temps écoulé.
- Si le temps est écoulé pour les deux joueurs, il y aura égalité.

4 RÉSULTATS

Rings, Total de Rings, Score, Objets et Temps apparaîtront en rouge afin d'afficher leurs gagnants respectifs. Le grand gagnant sera affiché au centre.



OPTIONS

VIDÉO

Choisis un filtre d'écran parmi les choix suivants :



CLAIR Affiche un écran de jeu clair.

NET Affiche une résolution nette sur un tube cathodique classique.

TEINTÉ Affiche une résolution adoucie sur un tube cathodique classique.

PAS DE FILTRE ... Aucun filtre d'écran.

SON

Règle le volume pour la **MUSIQUE** et pour les **EFFETS**. Déplace la barre vers la droite pour augmenter le volume.



COMMANDES

Consulte le diagramme de la manette et des commandes de base.

LANGUE

Sélectionne la langue d'affichage du jeu.



INDICES ET ASTUCES

- Les jeux d'action, c'est comme le sport. Si tu pratiques un peu tous les jours, tu finiras par t'améliorer.
- En plus des Chaos Emeralds, chaque Zone contient des objets + 1 Vie à dénicher. Si tu essayes d'emprunter différents chemins, tu pourrais bien tomber sur des surprises !
- En attrapant la queue de Tails pendant qu'il vole, tu peux te déplacer librement dans les airs. Invite un deuxième joueur à la rescousse, et terminer les étapes difficiles sera un vrai jeu d'enfant.



© SEGA. SEGA, le logo SEGA et SONIC MANIA sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales 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.



«  », « 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.

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.