

# SONIC UNLEASHED™



EVERYONE 10+  
ENFANTS ET ADULTES



SEGA®

## **⚠ WARNING: PHOTOSensitivity/EPILEPSY/SEIZURES**

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. **IMMEDIATELY DISCONTINUE** use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness              • eye or muscle twitches              • disorientation              • any involuntary movement
- altered vision        • loss of awareness              • seizures, or              or convulsion.

**RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.**

### **Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure**

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PLAYSTATION®3 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

### **NOTICE:**

Use caution when using the SIXAXIS™ wireless controller motion sensor function. When using the SIXAXIS™ wireless controller motion sensor function, be cautious of the following points. If the controller hits a person or object, this may cause accidental, injury or damage. Before using, check that there is plenty of space around you. When using the controller, grip it firmly to make sure it cannot slip out of your hand. If using a controller that is connected to the PS3™ system with a USB cable, make sure there is enough space for the cable so that the cable will not hit a person or object. Also, take care to avoid pulling the cable out of the PS3™ system while using the controller.

### **WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:**

Do not connect your PLAYSTATION®3 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

### **HANDLING YOUR PLAYSTATION®3 FORMAT DISC:**

- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Thank you for purchasing *Sonic Unleashed™*. Please note that this software is designed for use with the PLAYSTATION®3 computer entertainment system. Be sure to read this software manual thoroughly before you start playing.

# **SONIC UNLEASHED™**

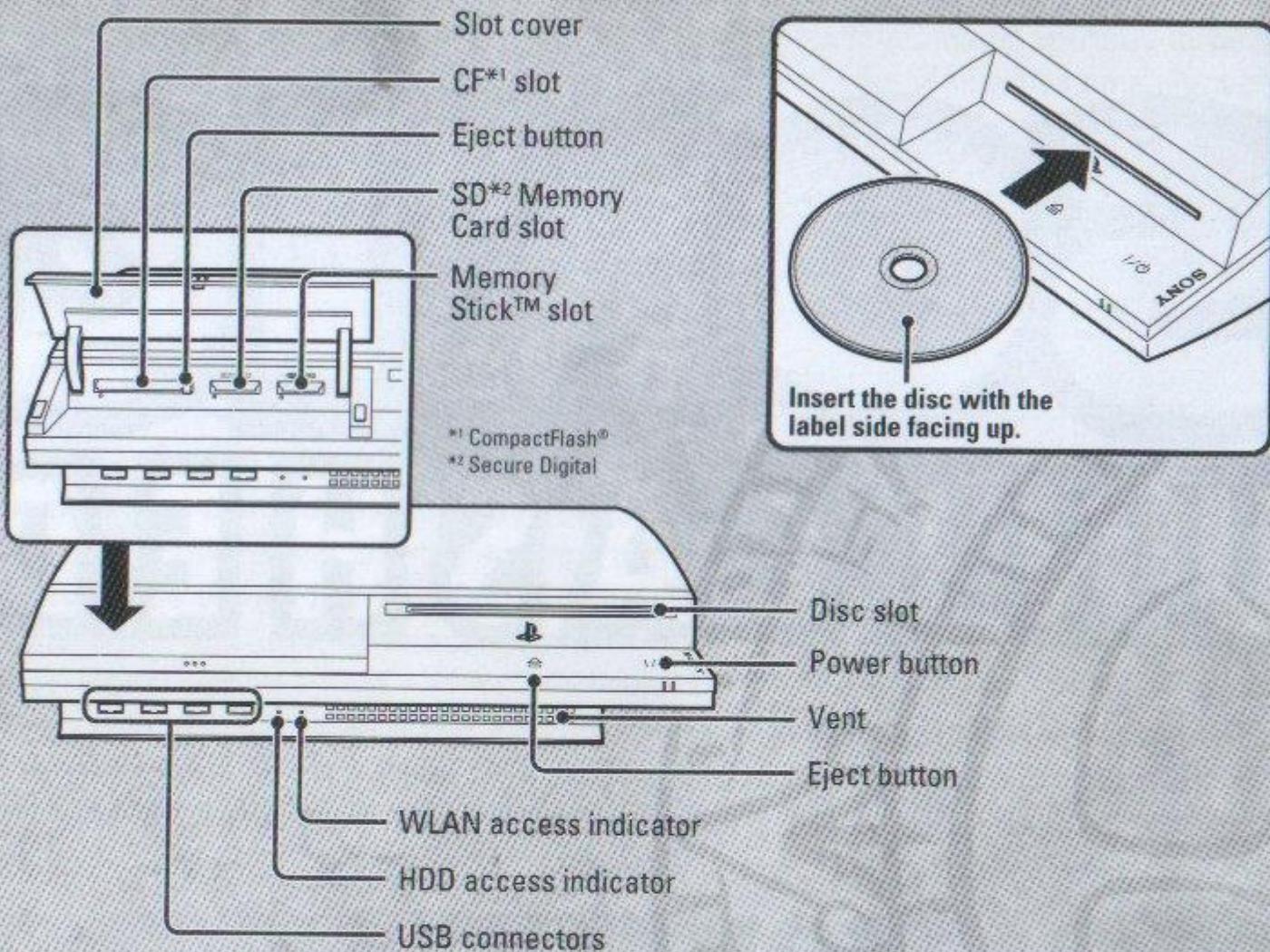
## **CONTENTS**

<b>GETTING STARTED .....</b>	<b>2</b>
<b>PROLOGUE .....</b>	<b>4</b>
<b>CHARACTERS .....</b>	<b>5</b>
<b>BASIC CONTROLS .....</b>	<b>7</b>
<b>STARTING THE GAME .....</b>	<b>11</b>
<b>PLAYING THE GAME .....</b>	<b>12</b>
<b>LICENSING .....</b>	<b>19</b>

Please note that this manual was written while the game was in production, so some screenshots may differ from those of the final product.

# GETTING STARTED

## PLAYSTATION®3 System Front



**Note:** Some models of the PLAYSTATION®3 system do not include media slots. For specific features included, refer to the instructions for use of your model of the PLAYSTATION®3 system.

**Starting a game:** Before use, carefully read the instructions supplied with the PLAYSTATION®3 computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

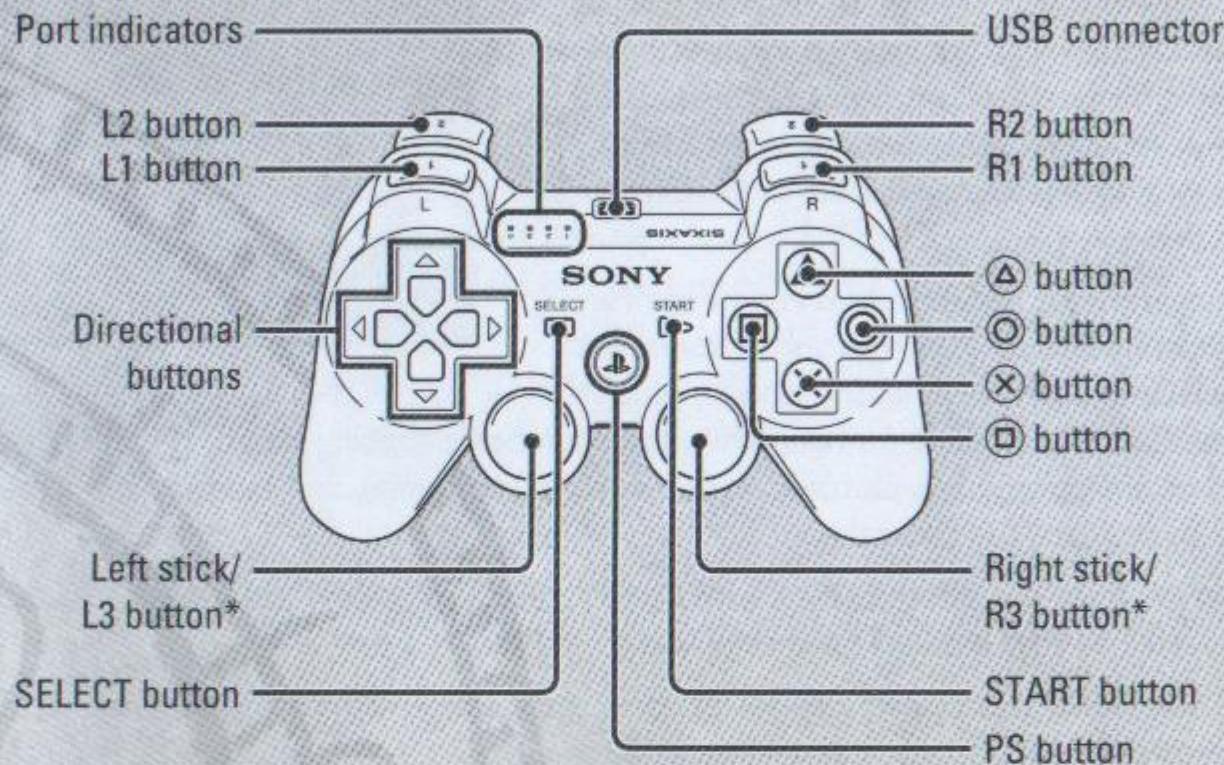
Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the *Sonic Unleashed™* disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under [Game] in the PLAYSTATION®3 system's home menu, and then press the **X** button. Refer to this manual for information on using the software.

**Quitting a game:** During gameplay, press and hold down the PS button on the wireless controller for at least 2 seconds. Then select "Quit Game" from the screen that is displayed.

**HINT**

To remove a disc, touch the eject button after quitting the game.

## USING THE SIXAXIS™ WIRELESS CONTROLLER (FOR PLAYSTATION®3)



\* The L3 and R3 buttons function when the sticks are pressed.

**Note:** To use the controller, you must first register or "pair" the controller with the PLAYSTATION®3 system and assign a number to the controller. For details, refer to the instructions supplied with the system.

### SAVED DATA FOR PLAYSTATION®3 SYSTEM FORMAT SOFTWARE

Saved data for PLAYSTATION®3 format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game System" in the Game menu.

# PROLOGUE

A blue whirlwind flashed into view of the gargantuan battle fleet, and began a hasty but destructive path to the central fortress where Dr. Eggman awaited. In what was to be their final showdown, Sonic harnessed the power of the Chaos Emeralds and transformed into Super Sonic, dealing destructive blows to Dr. Eggman's precious machinery.

However, unbeknownst to Sonic, he'd run head first into Dr. Eggman's most devious trap so far. Sonic was suddenly surrounded by a high energy shield, which stripped him of his Super Sonic powers, while simultaneously robbing him of the Chaos Emeralds. Dr. Eggman had anticipated Sonic's transformation from the outset, and saw this as the perfect opportunity to procure the Emeralds.

Dr. Eggman then, from the safety of his control panel, reversed the polarity of the Chaos Emeralds releasing the dark energy within. The energy was then fired as a powerful beam towards the world. With a roar, the world was ripped into seven continents, which floated around the core. From the aftermath of this destruction, the colossal beast Dark Gaia awoke from a very long slumber. Dr. Eggman had planned to exploit Dark Gaia as a means of taking over the world.



However, Dark Gaia was not the only beast unleashed. Due to his proximity to the Chaos Emeralds as the dark energy was expelled, Sonic underwent a new transformation. His muscular density increased, his claws sharpened, his teeth grew into fangs and his body became covered with a lush heavy fur. Sonic had transformed into a Werehog.

His business with Sonic having now concluded, Dr. Eggman felt no remorse in ejecting Sonic and the spent Emeralds out of the air lock and into the darkness

of space. Sonic soon found himself plummeting to one of the continents of the fragmented world's surface. After colliding with a colossal bang, Sonic discovered an imp-like creature nearby that had lost all memory of who he was. Sonic, assuming he was responsible, befriended the creature and nicknamed him "Chip" on account of his insatiable appetite for desserts.

As Sonic comes to terms with his own mysterious transformation, he must also figure out a way to restore the continents of the planet to their rightful positions.



# CHARACTERS



## SONIC THE HEDGEHOG

Sonic is the world's fastest supersonic hedgehog, and values freedom and life by his own rules above everything else. He is kind at heart, but can be short tempered and is quick to throw himself into the middle of trouble without a second thought, remaining steadfast to the end. His personality is a juxtaposition of kindness and ferocity, as on the one hand he does all in his power to snuff out evil, but he also can't look away when somebody else is in trouble.

Sonic hates boredom and being tied down, so much of his time is spent running towards the next danger or adventure.



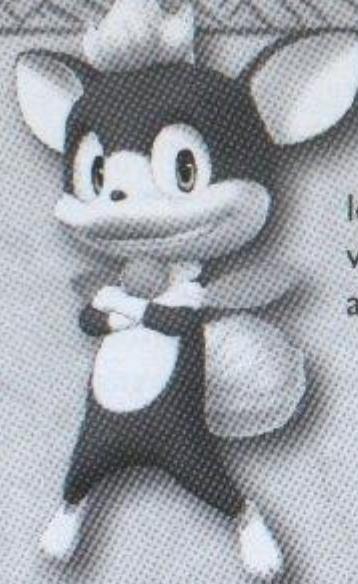
## SONIC THE WEREHOG

As a side effect of Dr. Eggman's latest foibles, Sonic now undergoes an extreme physical transformation whenever the sun goes down, but his heart remains the same.

Almost, Sonic the Werehog is still willing to put his life on the line for his friends without any due consideration, but his dedication to helping his new friend regain his memory is in no small part out of guilt that it was his own fall from space that caused the problem in the first place.

As a Werehog, Sonic is not as fast as his usual self, but he makes up for it with ferocious combat techniques. His powerful arms are able to stretch allowing him to attack enemies from a greater distance, and to reach distant ledges, poles and bars with ease.

# CHARACTERS



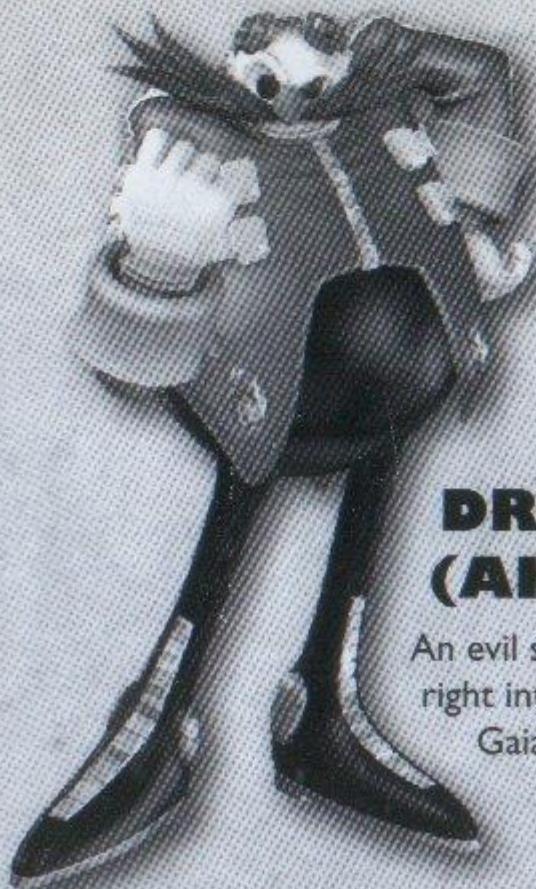
## CHIP

In a classic scenario of being in the wrong place at the wrong time, Chip lost his memory after Sonic's fall from outer space. As he no longer knows who he is or where he came from, he decides to join Sonic on his world adventure to try to rediscover his identity.



## PROFESSOR PICKLE

A well mannered and renowned expert in ancient literature, who will happily share his knowledge over a cucumber sandwich. He will prove to be an invaluable ally and guide to Sonic as he embarks on his latest adventure.



## DR. EGGMAN (AKA DR. ROBOTNIK)

An evil scientific genius who boasts an IQ of 300. By skillfully luring Sonic right into a most devious trap, he was able to successfully awaken Dark Gaia. But will he be equally successful in taking over the world?

# BASIC CONTROLS

## MENU/WORLD MAP

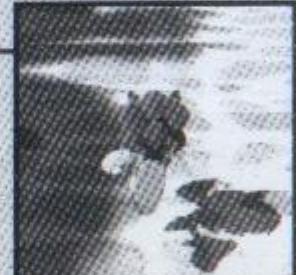
<b>left stick</b>	Make Selection.
<b>X button</b>	Enter Selection.
<b>△ button</b>	Cancel/Return.
<b>□ button</b>	Advance Time (World Map only).
<b>L1 / R1 button</b>	Switch Character (Status Screen only).

## DAYTIME ACTION STAGES

### Walk/Run

**left stick**

In 3D view, push the left stick **↑** to run forwards and **←** or **→** to steer. In 2D view, push the left stick **←** or **→** to progress through the course. Push the stick a little to walk, or all the way to run. To brake, push the stick in the reverse direction.



### Rotate Camera

**right stick**

Move the right stick to rotate or pan the camera around the character.

### Jump

**X button**

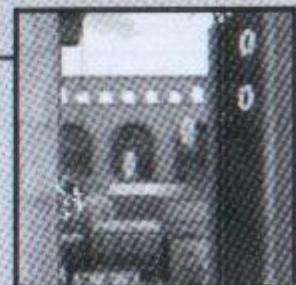
Press the **X** button to jump and spin in the air to avoid crevices and ground obstacles. The Spin Attack can also damage enemies and break certain objects that will occasionally reveal hidden items or devices.



### Wall Jump

**X button, while running towards wall**

In 2D view, jump towards a wall at speed and Sonic will cling to it momentarily. Press the **X** button again to kick off from the wall. When there are two facing walls in close proximity, Sonic can climb to the top.



# BASIC CONTROLS

## Sonic Boost

When there is Energy remaining on the Ring Energy Gauge (p.15), press the **□** button to temporarily increase speed beyond the sound barrier. During Sonic Boost, Sonic is protected by an energy shield that lets him smash enemies and breakable obstacles, and attracts nearby Rings.

**□ button**



## Homing Attack

**□ button, during Jump**

If a green reticle becomes visible over an enemy or a device, etc. during a jump, press the **□** button to immediately home in and attack. Using the left stick gives you limited control of the direction of the Homing Attack when there is more than one possible target.



## Crouch/Slide

**○ button**

Press the **○** button while stationary to crouch down, allowing Sonic to crawl under lower surfaces. Alternatively, press the **○** button while running to slide straight ahead, knocking enemies and other smaller obstructions out of the way.



## Foot Sweep

**○ button repeatedly**

Press the **○** button repeatedly to perform a Foot Sweep. This can be handy for clearing obstacles in your path.

## Stomping

**○ button during Jump**

Press the **○** button during a jump to slam vertically down causing a destructive shockwave.

## Sonic Drift

**○ button, while running left/right**

Hold the **○** button while running left or right to perform Sonic Drift, enabling you to take tighter corners at speed.

## Lightspeed Dash

**△ button**

Approach a path of Rings and press the **△** button to follow the path while collecting the Rings in the process, even through mid-air. Use this technique to reach hard to access areas.



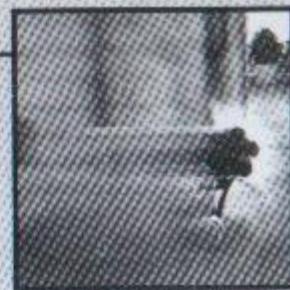
## Quick Step

L1 / R1 button

While running in 3D, press the L1 or R1 button to quickly skip to the left or right while continuing to move in the same direction. Use Quick Step to avoid walls or obstacles that suddenly obstruct your path.

The same controls are used to switch rails while grinding.

\*Please note: Some of these moves must be unlocked during gameplay.



## REAL TIME INTERACTION

Sometimes you will see one or more button icons appear on devices or in the center of the screen. You then have a limited amount of time to press the button, or buttons in the correct sequence as displayed to perform the action correctly. Incorrect entry will at best cost you an advantage, and at worst one of your lives.

## NIGHTTIME ACTION STAGES

### Walk

left stick

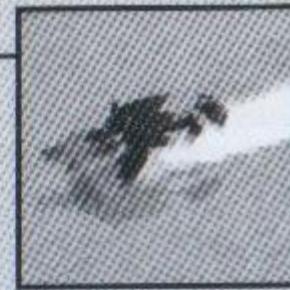
Use the left stick in all directions to walk around the gamefield. Push the left stick a little to walk slowly, or all the way to walk a little quicker.



### Dash

R2 button

Hold down the R2 button while walking to run at greater speed on all fours.



### Rotate Camera

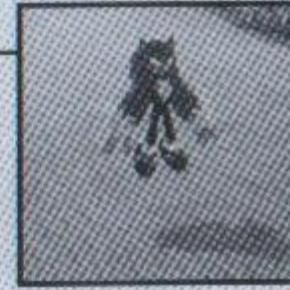
right stick

Move the right stick to rotate the camera around the character. In some cases the camera will only pan, not rotate.

### Jump

X button

Press the X button to jump. Press again while in mid-air to perform a double-jump which allows you to jump further and reach high up areas.



# BASIC CONTROLS

## Grab

Enemies and certain objects can be picked up and manipulated. When the reticle appears, press the **O** button to grab an object. Pressing the **O** button again puts the object down, whereas pressing the **X**, **D** or **A** button performs a throw or attack. Depending on your skill level, a variety of attacks can be performed on grabbed enemies. Pushing the **O** button when you have grabbed an enemy also performs an attack.

**O** button

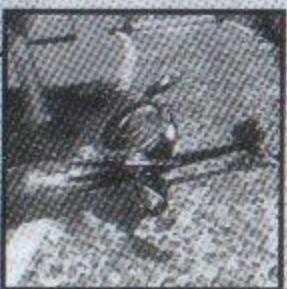


Additionally, a number of ledges and poles can be grabbed hold of, enabling Sonic to climb or swing to an otherwise inaccessible area. Approach a ledge from below and press the **O** button to take hold when the reticle appears. You can then use the left stick **←/→** to shimmy sideways, or **↑** to climb up. While hanging from a ledge or vertical pole, press the **D** or **A** button to release your grip, or the **X** button to jump by kicking off of it. When swinging from a horizontal bar, press the **X** button at the correct time to swing towards the next bar or a ledge. You can push **↓** while shimmying along a ledge to hang off of it.

## Attack

**D/A** button

Start an attack combo with either the **D** button or the **A** button to attack enemies. Starting a combo with the **D** button leads to circular attacks, which generally do damage in a wide area around Sonic. Starting a combo with the **A** button leads to straight attacks which generally do heavier damage to enemies in front of Sonic. Once you start a combo with the **D** or **A** buttons, you can mix in the **D**, **A**, **X** and **O** buttons as you please. You can also hold down the **D** button or the **A** button to build up a charged attack.

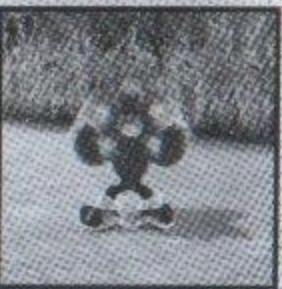


Check the possible Command List from the Pause Menu, or alternatively just experiment and explore the set of possible combat combos on your own! As Sonic gains Experience, he will be able to access a wider variety of attacks.

## Guard

**L1** button

During combat, hold down the **L1** button to protect yourself from enemy attacks. It's no longer effective once the Shield Gauge runs out.



Combine the **L1** button with the left stick to guard while on the move. Additionally, pressing the **X** button while guarding will perform a forward roll.

## Activate Unleashed Mode

**R1** button

When the Unleash Gauge is full, push the **R1** button to enter the Unleashed state. During this time, Sonic is able to deal much greater damage to enemies, and is temporarily invincible.



## POWER-UP ATTACKS

As Experience is allotted to different skills (p.18), new power-up attacks will become available. See **Skills** in the Pause Menu for full details.

# STARTING THE GAME

From the Title Screen, press the START button to select a storage device for the save information. Once selected, the Main Menu will be displayed as follows:



**NEW GAME:** Begin a new game.

**CONTINUE:** Continue the game from the last save point (not available the first time you play).

**OPTIONS:** Make changes to various game settings (see below).

**STORAGE:** Select a storage device to save the game to.

The first time you play *Sonic Unleashed™*, select **New Game** to start from the very beginning, and game information will be saved to the selected storage device. To continue a previously started game from where you left off, select **Continue**. Note that if you select **New Game** after a game has been started, the existing game information will be overwritten. Games are saved automatically on clearance of stages, including boss stages.

## OPTIONS

Select **Options** at the Main Menu to make changes to the following settings.

**VOICE:** Set the language of character voices.

**SUBTITLES:** Set display of subtitles **ON/OFF**.

**SOUND:** Set the volume for **MUSIC** and **SOUND EFFECTS**.

**CAMERA CONTROLS:** Set the **UP/DOWN** and **LEFT/RIGHT** camera controls to **NORMAL** or **REVERSE**.

# PLAYING THE GAME

Take control of Sonic as he attempts to restore the world to its original state by returning the power of the Chaos Emeralds to the sacred temples on the seven divided continents. In your travels, you will find yourself in a number of different game areas as outlined below:

## WORLD MAP

After you have progressed to a certain point in the story, the World Map will become available. From here, you can select the next area Sonic will visit. Use the left stick to scroll and highlight the desired area, and press the **X** button to display the select menu. Here you can choose to enter the Town Stage or to jump straight to a previously cleared Action Stage.

Because Sonic changes form at night, it will often be necessary to enter an area within the correct time frame (night or day). If the area is not in the correct time frame, hold down the **B** button to advance time.

Available areas will increase as the game progresses.

## SELECT MISSION

By highlighting an area and choosing **Select Mission**, you can jump straight to a previously cleared Action Stage. The left panel shows a list of available Action Stages, while the panel on the right gives a detailed description of the goal and statistics of the highlighted stage. Press the **X** button to replay the Action Stage.



- ① Remaining Lives, Rings, Medals Collected/Max Medals
- ② Name of selected area
- ③ Information on area

## TOWN STAGE

At the Town Stages, you can walk about freely gathering information by talking to the inhabitants. Some of the information will give you a better understanding of what is happening, some will be idle gossip, and some will be necessary for the story to progress. Try to find out as much as you can, as you never know when it might be useful.

Controls are mostly the same as the character-specific controls used in the Action Stages as detailed on pages 7 to 10.

Additionally, you can initiate and have a conversation with an inhabitant by approaching them and pressing the **X** button. Use the "Wait until Day/Night" item in the Pause Menu (p. 18) to toggle between Daytime and Nighttime.

Leave the Town Stage where you entered to return to the World Map, or delve deeper to progress to the Entrance Stage.



## Missions

Sometimes inhabitants will ask you for help or assistance. It is up to you when and if you will assist, but doing so will increase your Experience allowing you to level-up more quickly. Sonic may have a world to save, but that doesn't make the day-to-day problems of its inhabitants any less important.

When a list of possible answers appears during conversation, select the answer you wish to give and press the **X** button to confirm.

## SHOPS

Most towns have a shop where you can buy items using collected Rings as currency. Collectable items are automatically set in the Collection Room, while edible items can be eaten by Sonic and his new friend "Chip". Sonic gains Experience by eating. Chip simply enjoys eating, and will appreciate any morsels you may have to spare.

## HOTDOG STAND

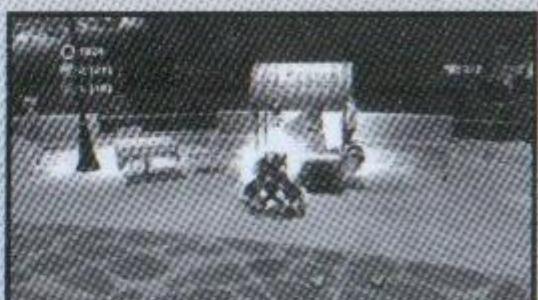
While a little too spicy for Chip's palette, Sonic absolutely loves chili dogs. At certain stages of the game you will find a hotdog stand.

The owner of the hotdog stand has prepared for you a variety of challenges to attempt within the Action Stages. Challenges may be to run the stage within a certain time, defeat a certain number of enemies, or collect a certain number of Rings. Complete each challenge to increase your Experience and unlock even tougher challenges.

## EXORCISMS

Occasionally, during Nighttime, you will find yourself face to face with town inhabitants that seem a little odd or out of place. There's a very good chance they have been possessed by monsters. To help out, it will be necessary to perform an exorcism. Luckily, this is a fairly straight-forward process. Simply approach the person and press the **A** button to use Professor Pickles special camera. This will reveal the monster, who you must defeat.

On successful completion of an exorcism, Sonic will be awarded with Experience. Note that the camera can only be used a limited number of times, and when that number is reached, you will need to have the camera recharged.



# PLAYING THE GAME

## PROFESSOR'S ROOM/COLLECTION ROOM

In the Spagonia and Shamar Town Stages you will find the Professor's Room. Here you can talk to Professor Pickle to receive instructions on where to go next, as well as gameplay hints. When you speak to Professor Pickle, you can also give him a souvenir in exchange for an additional gameplay hint (one hint per unique item).



The Professor's Room doubles as the Collection Room. Approach the following items in the room to enjoy various collectable media.

**Television:** View unlocked movie scenes.

**Gramophone:** Listen to in-game music.

**Bookshelf:** See information on artwork you received from Professor Pickle, non-player characters you have spoken to, and enemies you have defeated.

## ENTRANCE STAGE

Entrances to Action Stages are marked by Gaia Gates. Stand on a Gaia Gate to display information about the Action Stage, and press the **X** button to enter. Stages marked by the Sun icon can only be entered during the daytime, and stages marked by a Moon icon can only be entered at night. If you are not in the correct time frame for the stage you wish to enter, find the hourglass and attack it to advance time, or wait while time passes naturally.

Some areas have an additional Gaia Gate for accessing the boss stage. See p.17 for a full explanation.

Cleared Action Stages and additional non-story stages can be re-attempted freely to improve your scores and times, and help you gain Experience to develop your character.

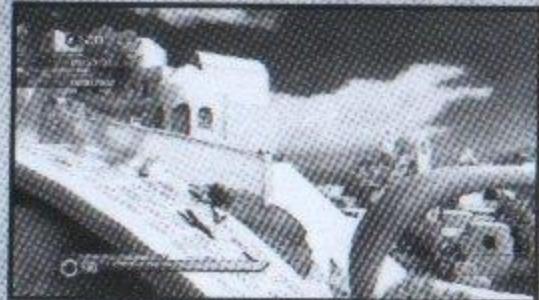


- ① High Score
- ② Best Time
- ③ Medals Collected/Level Total
- ④ Status/Rank

## ACTION STAGES

### DAYTIME (SONIC THE HEDGEHOG) STAGES

Make your way along the course to reach the Goal Ring at breakneck speed, attacking robots and avoiding traps along the way. Courses contain three dimensional areas where you have the freedom to run in any direction, and two dimensional side-scrolling areas that bring classic 2D Sonic gameplay into the modern era.

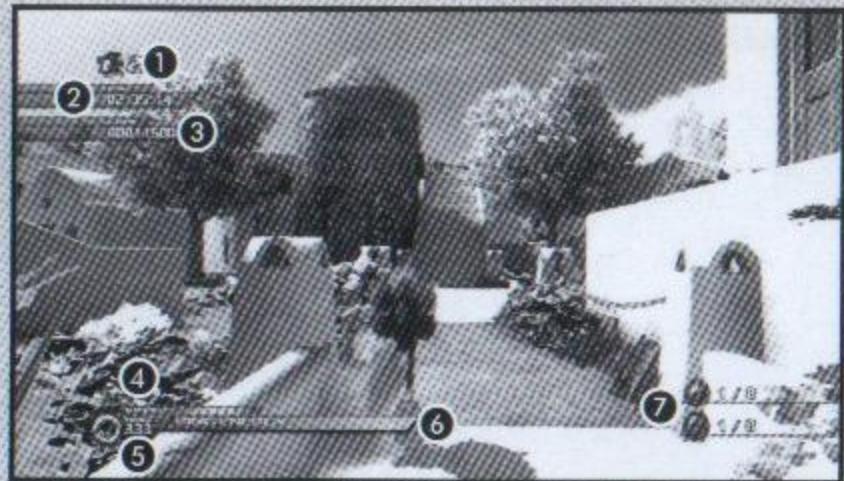


2D side-scrolling area

# PLAYING THE GAME

## Viewing the Game Screen

- 1 Lives Remaining
- 2 Game Time - Complete the level in 10 minutes or less, or lose one life.
- 3 Score
- 4 Speed
- 5 Rings
- 6 Ring Energy Gauge - Increases as Rings are collected, and reduces as Sonic Boost is used.
- 7 Sun/Moon Medals Collected



## Rings

If you are holding at least one Ring, you will be protected against enemy attacks and damage from obstacles. Attacks will however cause you to drop some of your Rings which may leave you vulnerable. Gathering Rings also increases the Ring Energy Gauge.

## Interactive Devices



### Grind Rail

Slide along the path, but watch out for obstructions.



### Dash Ring

Pass through these to shoot through the air.



### Crane Lift

Be lifted to a higher area.



### Springpole

Bounce straight upwards. You will bounce higher if you jump off nearer the end.



### Ramp

Run over at speed to be launched into the air.



### Dash Panel

Pass over to be launched at speed in a set direction.



### Springboard

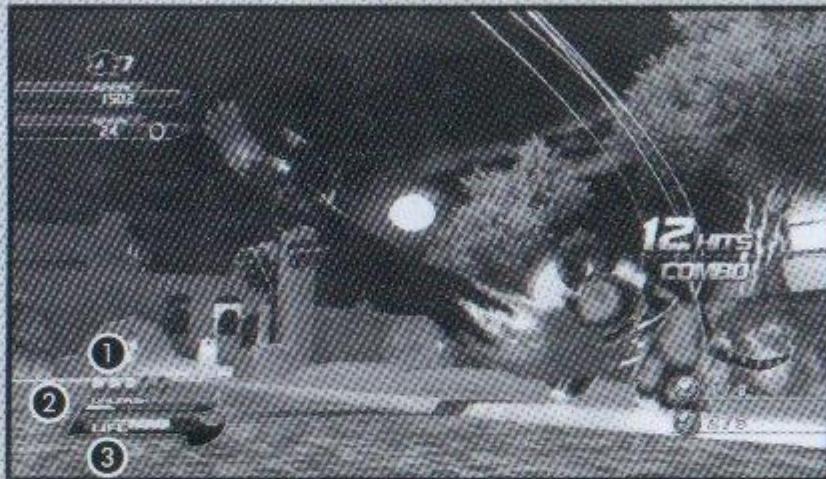
Bounce on these to reach higher areas.

# PLAYING THE GAME

## NIGHTTIME (SONIC THE WEREHOG) STAGES

Find a path to the Goal Ring by fighting any monsters and robots along the way.

### Viewing the Game Screen



- ① **Shield.** This is consumed each time an enemy hits Sonic while his Guard (**L1** button) is up and is replenished over time. As Experience is gained, the maximum Shield level will increase.
  - ② **Unleash Gauge.** Fill by defeating enemies and absorbing the Dark Gaia Force released.
  - ③ **Life Gauge.** Whenever Sonic takes damage, this is depleted slightly. If it depletes completely then Sonic will lose one life. Replenish the gauge by collecting Rings.
- See the Daytime Action Stage screen (p. 7) for an explanation of Lives Remaining, Score, Rings and Medals Collected. Note that in Nighttime stages, Sonic does not lose Rings when damaged.

### Unleashed Mode

When the Unleashed Gauge is full, press the **R1** button to enter Unleashed Mode until the gauge runs out. In this state, Sonic will be more powerful and invincible to enemy attacks.

### Gimmicks



#### Door

Some doors can be opened by brute force. Approach and press the **O** button repeatedly to open.



#### Lever

Used to operate machines and doors. Approach and press the **O** button repeatedly to pull.



#### Power Shield

Pick up to minimize received damage for a limited time.



#### Super Claw

Pick up to double your attack power for a limited time.



#### Shield Charge

Pick up to refill the Shield Gauge.

# PLAYING THE GAME

## ITEMS

The following items are found in both Daytime and Nighttime Action Stages.



### Super Ring

Increase your Ring count by 10 Rings.



### 1UP

Increase your remaining lives by 1.



### Media

Various media content for use in Media Room.

### Chaos Orb

Collect from defeated enemies to increase Experience.



### Sun Medal

Collect to unlock additional Daytime stages.



### Moon Medal

Collect to unlock additional Nighttime stages.



### Check Point

Pass through this to record your stage progress. If you lose a life, you will return to this point.

## MEDALS AND ADDITIONAL GAIA GATES

Both Daytime and Nighttime Action Stages contain Sun Medals and Moon Medals that can be collected. As you collect these in each area, new Gaia Gates will be revealed allowing you access to additional non-story Action Stages.

The number of each medal type found and the total amount for a given Action Stage can be seen when standing above the Gaia Gate. From the World Map, you can also see the number found for each country.

## BOSS STAGES

Some Boss Stages form part of an Action Stage, while others are entered via a special Gaia Gate which requires both a Sun Key and a Moon Key, found near the Goal Rings of the Action Stages. Bosses are harder to defeat than regular enemies, and require a methodological approach to finding and exploiting the enemy's weakness.



# PLAYING THE GAME

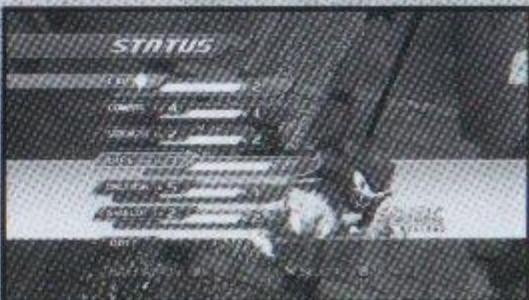
## Results Screen

At the end of each Action Stage you will be shown the Results Screen. This is where your performance is evaluated according to your score, the number of Rings you have picked up, and the time it took to complete. The Rank indicates whether or not your total score is a good score for the stage, with "S" showing the best performance, and "E" being the worst.



## STATUS SCREEN

At the Status Screen, accessed via the Pause Menu and upon a successful clearance of Action Stages, you can check the current parameters of Sonic in both states, and allot Experience to increase various parameters. As the parameters increase, Sonic's abilities will improve, and new skills can be acquired.



Use the left stick or **↑/↓** to select a parameter, and hold down the **X** button to allot EXP (Experience). To switch between Hedgehog and Werehog states, press the **L1** or **R1** button. Select **Quit** and press the **X** button to save changes and continue. Parameters are detailed as follows:

### SONIC THE HEDGEHOG (DAYTIME)

**SPEED :** Level up to increase maximum speed.  
**RING ENERGY :** Level up to increase maximum Ring Energy.

### SONIC THE WEREHOG (NIGHTTIME)

**COMBAT:** Level up to increase available attack techniques.  
**STRENGTH:** Level up to increase the power of attacks.  
**LIFE:** Level up to increase the maximum length of the LIFE gauge.  
**UNLEASH:** Level up to increase the maximum length of the UNLEASH gauge.  
**SHIELD:** Level up to increase Shield points.

## PAUSE MENU

During the Action and Town Stages, press START to pause the game and open the Pause Menu. Press START again or select "RESUME" to return to the game.

**RESTART:** Restart the current stage from the beginning (Action Stage only).  
**STATUS:** Check Sonic's status and allot Experience (see above).  
**INVENTORY:** See a list of items in possession (Town Stage only).  
**SKILLS:** See a list of available commands (Nighttime Action Stage only).  
**WAIT UNTIL DAY/NIGHT:** Toggle between Daytime and Nighttime modes.

# LICENSING

## License for Lua 5.1

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.

=====  
== NOTICE file corresponding to section 4(d) of the Apache License, ==  
== Version 2.0, in this case for the Apache Xerces distribution. ==  
=====

This product includes software developed by  
The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

Portions of this software were originally based on the following:

- software copyright © 1999, IBM Corporation., <http://www.ibm.com>.

## Apache License

Version 2.0, January 2004

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

## TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

### 1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

# LICENSING

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## Special Thanks

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

## **LIMITED WARRANTY:**

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

### **Obtaining technical support/service**

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

- Website: [www.sega.com/support](http://www.sega.com/support)
- Telephone: 1-800-USA-SEGA

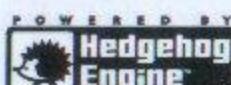
## **LIMITATIONS ON WARRANTY**

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

**To register this product, please go to [www.sega.com](http://www.sega.com)**

SEGA of America, Inc.  
350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, SONIC UNLEASHED and Hedgehog Engine are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © SEGA. All rights reserved. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc. Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc. Uses Havok, copyright © 1999-2008 Havok.com Inc (or its licensors). See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.



"PLAYSTATION" is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. SIXAXIS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 Sony Computer Entertainment Inc.

## **AVERTISSEMENT : RISQUES DE CRISE D'ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE**

Un très faible pourcentage d'individus sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments lumineux. Ces individus peuvent être victimes de crises d'épilepsie lorsqu'ils regardent certaines images télévisées ou lorsqu'ils jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent se manifester même si le sujet n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou s'il n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie ou de symptômes liés à l'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou pertes de conscience), veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce produit. CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin avant de rejouer à ce jeu si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertige • trouble de la vision • contraction des yeux ou des muscles
- perte de conscience • trouble de l'orientation • crises ou mouvement involontaire ou convulsions.

**NE RECOMMENCEZ PAS À JOUER À MOINS D'AVOIR OBTENU L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDECIN.**

### **Conseils d'utilisation des jeux vidéo afin de réduire les risques de crise**

- Jouez dans un endroit bien éclairé et tenez-vous le plus loin possible de l'écran.
- Évitez de jouer sur de très grands écrans. Jouez plutôt sur le plus petit écran possible.
- Évitez une utilisation prolongée de la console PLAYSTATION®3. Faites une pause de 15 minutes à toutes les heures.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser la console si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, nausées ou une sensation semblable au mal des transports, inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie du corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

### **AVIS :**

Soyez prudent lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil SIXAXIS™. Prenez en considération les avertissements suivants lorsque vous utilisez les fonctions de détection de mouvement de la manette sans fil SIXAXIS™. Si la manette heurte une personne ou un objet, cela pourrait entraîner des blessures ou des dommages accidentels. Avant l'utilisation, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace autour de vous. Lors de l'utilisation de la manette, tenez celle-ci bien fermement pour éviter de l'échapper. Si votre manette est branchée à votre PS3™ par un fil USB, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace pour que le fil ne heurte quelqu'un ou des objets. Évitez également de débrancher la manette de votre PS3 en la tirant par le câble.

### **AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :**

Ne branchez pas votre console PLAYSTATION®3 à un téléviseur à projection sans avoir d'abord consulté le manuel d'utilisateur du téléviseur, à moins que l'affichage ne soit à cristaux liquides. Autrement, vous pourriez endommager de façon permanente l'écran de votre téléviseur.

### **UTILISATION ET MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE JEU PLAYSTATION®3 :**

- Ce disque ne doit pas être plié, cassé ou placé dans un liquide.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Assurez-vous de prendre des pauses occasionnelles lors des sessions de jeu prolongées.
- Gardez ce disque propre. Tenez toujours le disque par les côtés et rangez-le dans son boîtier protecteur entre les utilisations. Nettoyez le disque avec un tissu non pelucheux, doux et sec, en essuyant en lignes droites à partir du centre vers le bord. N'employez jamais de solvants ou de nettoyants abrasifs.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Assurez-vous de prendre des pauses occasionnelles lors des sessions de jeu prolongées.
- Gardez ce disque propre. Tenez toujours le disque par les côtés et rangez-le dans son boîtier protecteur entre les utilisations. Nettoyez le disque avec un tissu non pelucheux, doux et sec, en essuyant en lignes droites à partir du centre vers le bord. N'employez jamais de solvants ou de nettoyants abrasifs.

Merci d'avoir acheté *Sonic Unleashed™*. Veuillez remarquer que ce logiciel est conçu pour l'utilisation sur le système de loisir interactif PLAYSTATION®3. Assurez-vous de lire ce guide du logiciel à fond avant de jouer.

# SONIC UNLEASHED™

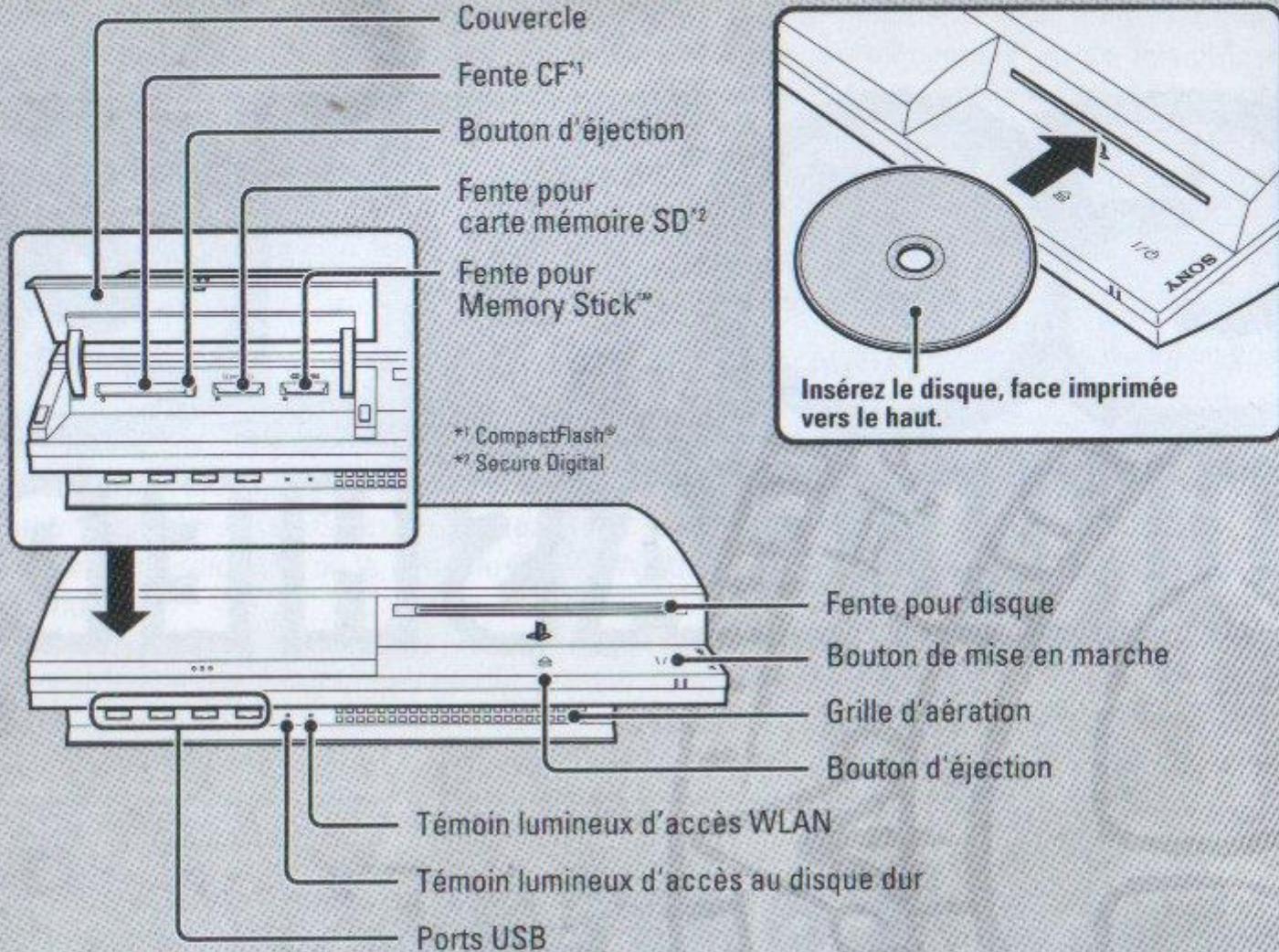
## CONTENU

<b>PRÉPARATION.....</b>	<b>24</b>
<b>PROLOGUE .....</b>	<b>26</b>
<b>PERSONNAGES.....</b>	<b>27</b>
<b>COMMANDES DE BASE.....</b>	<b>29</b>
<b>COMMENCER LE JEU.....</b>	<b>33</b>
<b>JOUER.....</b>	<b>34</b>
<b>LICENCES.....</b>	<b>41</b>

Veuillez remarquer que ce guide a été rédigé lorsque le jeu était en cours de production, donc certains écrans peuvent varier de ceux du produit final.

# PRÉPARATION

## Face avant de la console PLAYSTATION®3



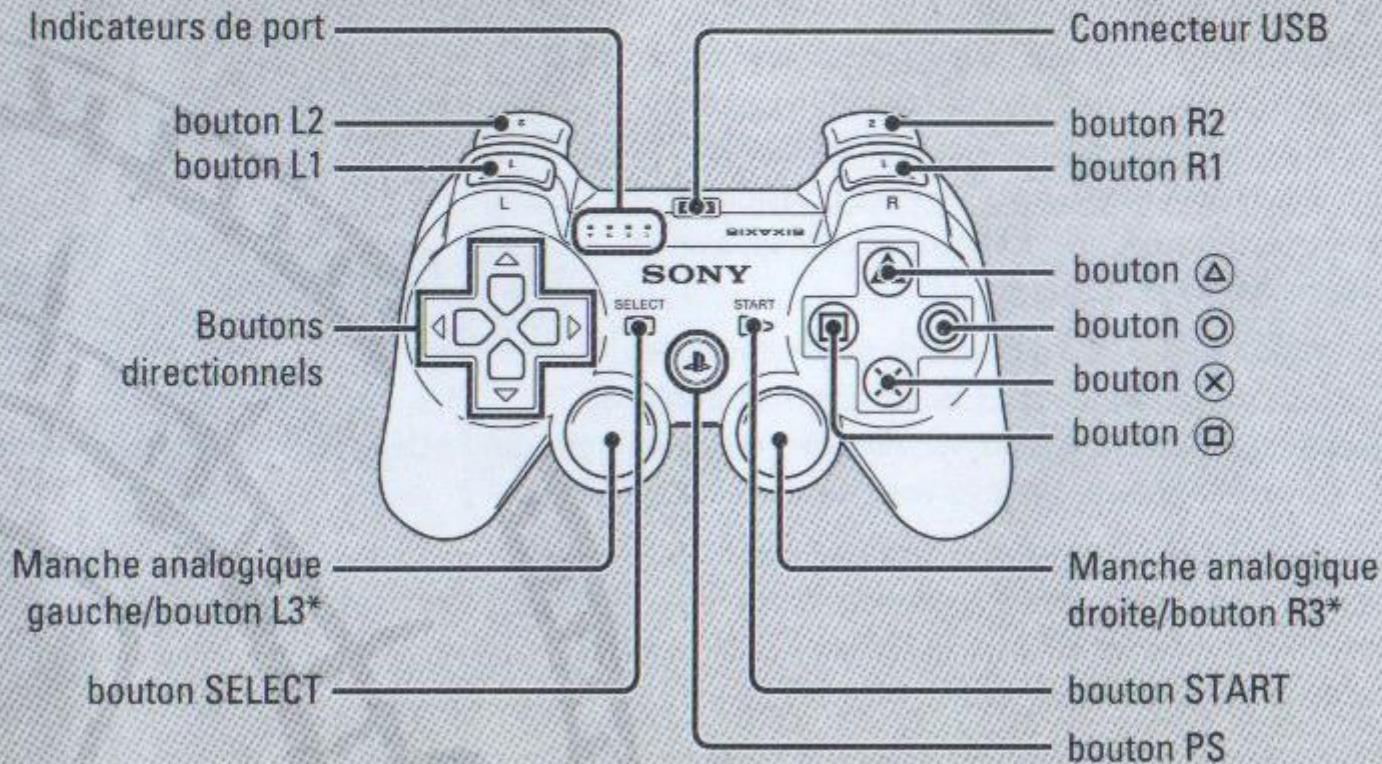
**Remarque :** Certains modèles du système PLAYSTATION®3 ne sont pas munis des fentes média. Pour les caractéristiques spécifiques incluses, consultez les instructions d'utilisation de votre modèle du système PLAYSTATION®3.

**Commencer un jeu :** Avant l'utilisation, lisez attentivement les instructions qui accompagnent le système de loisir interactif PLAYSTATION®3. La documentation contient des renseignements sur le montage et l'utilisation de votre système ainsi que des informations importantes de sécurité. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation MAIN POUVOIR (à l'arrière du système) est allumé. Insérez le disque Sonic Unleashed™ avec l'étiquette face en dessus dans la fente pour disque. Sélectionnez l'icône pour le titre du logiciel sous [Game] sur le menu d'accueil du système PLAYSTATION®3 et puis pressez sur le bouton X. Consultez ce guide pour savoir utiliser le logiciel.

**Quitter un jeu :** Pendant le jeu, pressez et maintenez enfoncé le bouton PS du contrôleur sans fil pour au moins 2 secondes. Puis sélectionnez "Quit game" sur l'écran affiché.

**CONSEIL** Pour sortir un disque, touchez le bouton d'éjection après avoir quitté le jeu.

## UTILISATION DU CONTRÔLEUR SANS FIL SIXAXIS™ (POUR PLAYSTATION®3)



\* Les boutons L3 et R3 fonctionnent quand les manettes sont pressées.

**Remarque :** Pour utiliser le contrôleur, il faut d'abord enregistrer ou "apparier" le contrôleur au système PLAYSTATION®3 et désigner un numéro au contrôleur. Consultez les instructions fournies avec le système pour les détails.

## DONNÉES SAUVEGARDÉES POUR LOGICIEL DE FORMAT PLAYSTATION®3

Les données sauvegardées pour logiciel de format PLAYSTATION®3 sont enregistrées sur le disque dur du système. Les données sont affichées sous "Saved Game System" sur le menu de Jeu.

# PROLOGUE

Un tourbillon bleu est entré comme un éclair dans la vue de la flotte de bataille gargantuesque et a commencé son chemin précipité mais destructeur vers la forteresse centrale où attendait le Dr. Eggman. Dans ce que serait leur épreuve finale, Sonic a exploité le pouvoir des émeraudes Chaos et s'est transformé en Super Sonic, donnant des coups destructeurs aux machines précieuses de Dr. Eggman.

Pourtant, à l'insu de Sonic, il a couru directement dans le piège le plus détourné jusqu'ici de Dr. Eggman. Sonic était soudainement entouré d'un bouclier de grande énergie, qui l'a dépouillé de ses pouvoirs Super Soniques et en même temps il lui a volé les émeraudes Chaos.

Dr. Eggman a anticipé la transformation de Sonic depuis le début et il l'a vu comme l'occasion parfait de se procurer les Émeraudes. Puis depuis l'abri de son panneau de commande, Dr. Eggman a inversé la polarité des Émeraudes Chaos dégageant l'énergie foncée dedans. L'énergie a été par la suite tirée en forme de faisceau puissant vers le monde.

Avec un grondement, le monde était déchiré en sept continents, qui flottaient autour du noyau. La conséquence de cette destruction était le réveil d'un très long sommeil de la bête colossale Dark Gaia. Dr. Eggman a prévu d'exploiter Dark Gaia pour dominer le monde.



Cependant, Dark Gaia n'était la seule bête déchaînée. En raison de sa proximité aux Émeraudes Chaos lors de l'expulsion de l'énergie foncée, Sonic a subi une nouvelle transformation. Sa densité musculaire a augmenté, ses griffes se sont aiguisées, ses dents ont changé en crocs et son corps s'est couvert de la fourrure épaisse et riche. Sonic a transformé en Werehog.

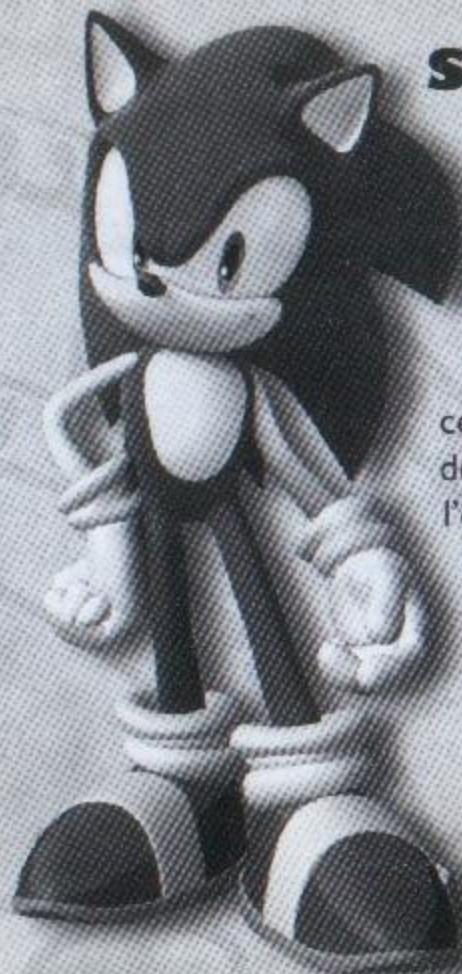
Ses activités avec Sonic maintenant terminées, Dr. Eggman sans pitié a éjecté Sonic et les Émeraudes épuisés du sas et dans les ténèbres de l'espace. Sonic

se trouvait sous peu tombant à pic vers l'un des continents de la surface fragmentée du monde. Après une collision colossale, Sonic a découverte une bête ressemblant un lutin tout près qui a perdu toute sa mémoire. Sonic, présumant sa responsabilité, a traité en ami la bête et l'a surnommé "Chip" en raison de son appétit insatiable pour les desserts.

À mesure que Sonic accepte sa propre transformation mystérieuse, il doit aussi trouver le moyen de remettre les continents de la planète à leur place.



# PERSONNAGES



## SONIC THE HEDGEHOG

Sonic est le plus rapide hérisson supersonique du monde et il met la plus grande valeur à la liberté et la vie selon ses propres règles avant tout. Il a bon cœur, mais peut être d'humeur irritable et il se heurte au milieu des difficultés avec enthousiasme et sans réfléchir, restant ferme jusqu'à la fin. Sa personnalité est une juxtaposition de bonté et férocité, puisque d'une part il fait tout ce qu'il peut pour mettre fin au mal, mais il n'est pas capable de détourner les yeux quand quelqu'un a des difficultés. Sonic déteste l'ennui et ne veut pas perdre sa liberté, donc il passe beaucoup de temps en courant vers le prochain danger ou l'aventure.

## SONIC THE WEREHOG

En tant qu'effet adverse des dernières manies de Dr. Eggman, Sonic subit maintenant une transformation physique extrême à chaque coucher du soleil, mais son cœur reste le même. Presque. Sonic the Werehog est toujours prêt à donner sa vie pour ses amis sans mûre réflexion, mais son dévouement pour aider son nouvel ami regagner sa mémoire est pour la plupart par un sentiment de culpabilité qu'il était plus probablement sa tombée de l'espace qui a causé le problème en premier lieu. En tant que Werehog, Sonic n'est pas aussi vite que son lui-même ordinaire, mais il compense par des techniques de combat féroces. Ses bras puissants peuvent s'étendre le permettant d'attaquer les ennemis depuis une plus grande distance et d'atteindre facilement des rebords, poteaux et barres éloignés.



# PERSONNAGES



## CHIP

Dans le scénario classique d'être au mauvais endroit au mauvais moment, Chip a perdu sa mémoire après la tombée de Sonic depuis l'espace extraterrestre. Puisqu'il ne sait plus qu'il est et d'où il provient, il décide de se joindre à Sonic dans son aventure mondiale afin de tenter de redécouvrir son identité.



## PROFESSEUR PICKLE

Expert bien élevé renommé de la littérature ancienne, qui partagera heureusement ses connaissances sur un sandwich au concombre. Il se révélera un allié précieux et guide pour Sonic à mesure qu'il commence sa plus récente aventure.



## DR. EGGMAN (AKA DR. ROBOTNIK)

Un génie scientifique maléfique qui vante d'un QI de 300. En attirant Sonic habilement tout droit dans son piège le plus détourné, il pouvait réveiller avec succès la Dark Gaia. Mais est-ce qu'il réussira à conquérir le monde?

# COMMANDES DE BASE

## MENU/CARTE DU MONDE

<b>Manette gauche</b>	Faire une sélection.
<b>bouton X</b>	Entrer la sélection.
<b>bouton A</b>	Annuler/Retourner.
<b>bouton B</b>	Avancer l'heure(Carte du monde seulement).
<b>bouton L1 / R1</b>	Changer de personnage (écran d'état seulement).

## PHASES D'ACTION DE JOUR

### Marcher/Courir

### manette gauche

Dans la vue 3D, poussez la manette gauche pour courir en avant et ou pour diriger. Dans la vue 2D, poussez la manette gauche ou pour avancer sur le circuit. Poussez la manette un peu pour marcher ou jusqu'au fond pour courir. Pour freiner, poussez la manette en direction inverse.



### Pivoter la caméra

### manette droite

Déplacez la manette droite pour pivoter ou panoramiquer la caméra autour du personnage.

### Sauter

### bouton X

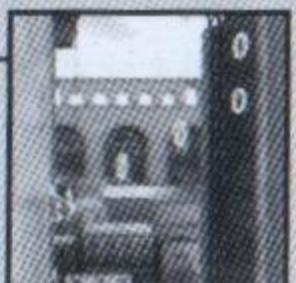
Pressez sur le Bouton pour sauter et tournoyer dans l'air pour éviter les crevasses et les obstacles sur terre. L'Attaque tournoyante peut aussi endommager les ennemis et briser certains objets qui parfois laisseront voir des articles ou dispositifs cachés.



### Sauter le mur

### bouton X, en courant vers le mur

Dans la vue 2D, sautez vers le mur rapidement et Sonic s'y collera momentanément. Pressez sur le Bouton à nouveau pour sortir du mur du pied. Quand il y a deux murs en face à proximité, Sonic peut grimper jusqu'au haut.



# COMMANDES DE BASE

## Poussée Sonic

Quand il y a de l'Énergie restant sur la jauge d'énergie d'anneau (page 15), pressez sur le bouton **□** pour augmenter la vitesse temporairement au-delà de la barrière sonique. Pendant une poussée Sonic, Sonic est protégé par un bouclier d'énergie qui le permet d'écraser les ennemis et obstacles cassables et qui attire des anneaux proches.

**bouton □**



## Attaque autodirectrice

**bouton □, en sautant**

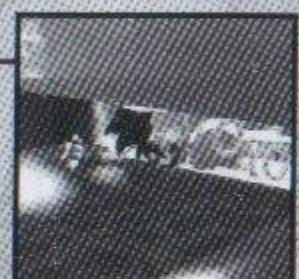
Si un réticule vert devient visible sur un ennemi ou un dispositif, etc. pendant un saut, pressez sur le bouton **□** pour viser immédiatement et attaquer. La manette gauche vous donne un contrôle limité de la direction de l'attaque autodirectrice quand il y a plus d'une cible possible.



## S'accroupir/glisser

**bouton ○**

Pressez sur le bouton **○** quand vous êtes immobile pour vous accroupir, permettant Sonic de grimper sous des surfaces plus basses. Alternativement, pressez sur le Bouton **○** en courant pour glisser tout droit, renversant les ennemis et autres obstructions plus petites.



## Coup de balai au pied

**bouton ○, maintes reprises**

Pressez sur le bouton **○** à maintes reprises pour exécuter un Coup de balai au pied. Cela est utile pour vous débarrasser des obstacles sur votre chemin.

## Piétiner

**en sautant, bouton ○**

Pressez sur le bouton **○** pendant un saut pour piétiner verticalement causant une onde de choc destructrice.

## Dérive Sonic

**en courant à gauche ou droite, bouton ○**

Tenez le bouton **○** en courant à gauche ou droite pour exécuter une dérive Sonic, vous permettant de faire des virages à plus grande vitesse.

## Sprint à la vitesse de la lumière

**bouton △**

Approchez un chemin d'Anneaux et pressez sur le bouton **△** pour suivre le chemin tout en collectionnant les Anneaux, même en plein ciel. Utilisez cette technique pour atteindre des zones d'accès difficile.



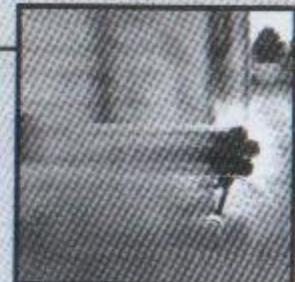
# COMMANDES DE BASE

## Pas rapide

bouton **L1 / R1**

Pendant que vous courez en 3D, pressez sur le bouton **L1** ou **R1** pour passer rapidement à gauche ou à droite tout en continuant de bouger dans la même direction. Utilisez le Pas rapide pour éviter les murs ou obstacles qui bloquent soudainement votre chemin. Les mêmes commandes sont employées pour changer de rail.

\*Veuillez remarquer : il faut débloquer certains de ces coups durant le jeu.



## INTERACTION EN TEMPS RÉEL

Parfois vous verrez l'une ou plusieurs icônes de bouton affichées sur des dispositifs ou au milieu de l'écran. Vous avez alors une durée limitée pour presser sur le bouton, ou les boutons dans la séquence correcte selon l'affichage, pour exécuter l'action correctement. L'entrée incorrecte vous coûtera au mieux un avantage, et au pire l'une de vos vies.

## PHASES D'ACTION DE NUIT

### Marcher

manette gauche

Utilisez la manette gauche dans toutes directions pour faire le tour du champ de jeu. Poussez la manette un peu pour marcher lentement, ou à fond pour marcher un peu plus rapidement.



### Sprint

bouton **R2**

Maintenez enfoncé le bouton **R2** en marchant pour courir à grande vitesse sur quatre pattes.



### Pivoter la Caméra

manette droite

Déplacez la manette droite pour pivoter ou panoramiquer la caméra autour du personnage. En certains cas, la caméra panoramiquera seulement.

### Sauter

bouton **X**

Pressez sur le bouton **X** pour sauter. Pressez de nouveau quand vous êtes dans l'air pour exécuter un double-saut vous permettant de sauter plus loin et atteindre des hautes zones.



# COMMANDES DE BASE

## Saisissez

bouton

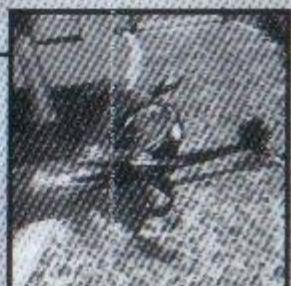


Les ennemis et certains objets peuvent être ramassés et manipulés. Quand le réticule est affiché, pressez sur le bouton pour saisir. Pressez sur le bouton encore une fois pour les poser, tandis que pressez sur le bouton , ou pour exécuter un lancer ou une attaque. Dépendant de votre niveau de compétence, vous pouvez exécuter diverses attaques sur les ennemis saisis. Pressez sur le bouton quand vous avez saisi un ennemi exécutera aussi une attaque.

En outre, vous pouvez saisir certains rebords et poteaux permettant Sonic de grimper ou basculer à une zone autrement inaccessible. Approchez un rebord du dessous et pressez sur le bouton pour saisir quand le réticule est affiché. Vous pouvez alors utiliser la manette gauche / pour se dandinier latéralement ou pour grimper. Quand vous êtes suspendu d'un rebord ou poteau vertical, pressez sur le bouton ou pour relâcher votre prise, ou sur le bouton pour sortir en sautant du pied. Quand vous basculez d'une barre horizontale, pressez sur le bouton au bon moment pour basculer vers la prochaine barre ou un rebord. Vous pouvez pressez le en se dandinant le long d'un rebord pour prendre du rebord.

## Attaque

bouton /



Commencez une attaque combinée soit avec le bouton , soit le bouton pour attaquer les ennemis. Commencez un combiné avec le bouton mène à des attaques circulaires, qui cause généralement des dommages dans une zone large autour de Sonic. Commencez un combiné avec le bouton mène aux attaques toutes droites qui causent généralement des dommages plus lourds aux ennemis devant Sonic. Une fois que vous commencez un combiné avec le bouton ou vous pouvez mélanger les boutons , , ou comme vous voulez. Vous pouvez aussi maintenir enfoncé le bouton ou le bouton pour établir une attaque chargée. Vérifiez la liste des commandes possibles dans le menu Pause ou alternativement expérimentez et explorez la série de combinés de combat possibles vous-même! À mesure que Sonic gagne de l'expérience, il sera capable d'accéder à une plus grande variété d'attaques.

## Garder

bouton



Pendant le combat, maintenez enfoncé le bouton pour vous protéger des attaques ennemis. La garde n'est plus efficace une fois la jauge du bouclier s'est épuisée. Combinez le bouton avec la manette gauche pour vous garder en bougeant. En outre, pressez sur le bouton pendant la garde pour exécuter une culbute.

## Activer le mode déchaîné

bouton



Quand la jauge Déchaînée est pleine, poussez le bouton pour entrer dans l'état déchaîné. Dans ce mode, Sonic peut causer beaucoup plus de dommages aux ennemis, et il est temporairement invincible.

## ATTAQUES DE RAVITAILLEMENT

À mesure que l'Expérience est distribuée parmi les compétences différentes (page 18), de nouvelles attaques de ravitaillement seront disponibles. Consultez les **Compétences** sur le menu Pause pour plus de détails

# COMMENCER LE JEU

Depuis l'écran de titre, pressez sur le bouton START pour sélectionner un support de stockage pour les infos sauvegardées. Une fois sélectionnée, le Menu principal sera affiché comme suit :



**NOUVEAU JEU :** Commencer un nouveau jeu.

**CONTINUER :** Continuez le jeu depuis le dernier point sauvegardé (pas disponible la première fois que vous jouez).

**OPTIONS :** Changez les divers réglages de jeu (voir ci-dessous).

**STOCKAGE :** Sélectionnez un support de stockage pour sauvegarder le jeu.

La première fois que vous jouez *Sonic Unleashed™*, sélectionnez **New Game** pour commencer dès le début, et les infos de jeu seront sauvegardées sur le support sélectionné. Pour continuer un jeu déjà commencé du point où vous l'avez arrêté, sélectionnez **Continuer**. Remarquez que si vous sélectionnez **New Game** après avoir commencé un jeu, les infos existantes seront effacées. Les jeux sont sauvegardés automatiquement à la fin des Phases y compris les phases de Boss.

## OPTIONS

Sélectionnez les **Options** sur le Menu principal pour changer aux réglages suivants.

**VOIX :** Mettez la langue de la voix des personnages.

**SOUS-TITRES :** Affichez les sous-titres ou non.

**SON :** Réglez le volume de la **MUSIQUE** et des **EFFETS SONORES**.

**COMMANDES DE CAMÉRA :** Réglez les commandes **verticales** et **horizontales** de la caméra à **NORMAL** ou **INVERSE**.

# JOUER

Contrôlez Sonic à mesure qu'il essaie de remettre le monde à son état original en retournant le pouvoir des Émeraudes chaos aux temples sacrés sur les sept continents divisés. Au cours de votre voyage, vous vous trouverez dans nombreuses zones de jeu différentes telles que décrites ci-dessous:

## CARTE DU MONDE

Après que vous avez avancé à un certain point in the l'histoire, la Carte du monde sera affichée. Depuis ici, vous pouvez sélectionner la prochaine zone que Sonic visitera. Utilisez la manette gauche pour défiler et mettre en évidence la zone désirée, et pressez sur le bouton **X** pour afficher le menu de sélection. Ici vous pouvez choisir d'entrer la phase de Ville ou de sauter dans une phase d'action terminé préalablement. Puisque Sonic se transforme la nuit, il sera souvent nécessaire d'entrer une zone à l'heure correcte (nuit ou jour). Si la zone n'est pas dans l'heure correcte, maintenez le Bouton **B** enfoncé pour avancer l'heure. Les zones augmenteront à mesure que le jeu avance.



- ① Vies Restantes, Anneaux, Médailles collectionnées/ Maximum de médailles
- ② Nom de la zone
- ③ informations de zone

## SÉLECTION DE MISSION

Si vous mettez en évidence une zone et choisissez Select Mission vous pouvez sauter tout droit dans une Phase d'action déjà terminée. Le panneau à gauche montre une liste de Phases d'action disponibles, tandis que le panneau à droite offre une description détaillée du but et des statistiques de la phase mise en évidence. Pressez sur le bouton **X** pour rejouer la Phase d'action.

## PHASE DE VILLE

Dans les phases de Ville, vous pouvez marcher librement tout en ramassant des infos en parlant aux habitants. Certaines infos vous feront mieux comprendre de ce qui arrive, certaines seront des racontars et certaines seront nécessaires pour le déroulement de l'histoire. Essayez de découvrir tant que possible, parce que vous ne saurez jamais quand elles pourraient être utiles. Les commandes sont pour la plupart pareilles que les commandes spécifiques aux personnages utilisées dans les Phases d'action décrites aux pages 7 à 10. En plus, vous pouvez initier et avoir une conversation avec un habitant en l'approchant et pressant sur le bouton **X**. Utilisez l'article "Attendez le Jour/la Nuit" dans le menu Pause (page 18) pour alterner entre Jour et Nuit. Quittez la Phase de ville là où vous êtes entrée pour retourner à la Carte du monde, ou fouillez pour avancer au phase d'entrée.



## Missions

Parfois les habitants vous demanderont de l'aide. C'est à vous de décider quand et si vous aiderez, mais ce faire augmentera votre expérience vous permettant de monter de niveau plus vite. Même si Sonic a un monde à sauver, cela ne signifie que les problèmes quotidiens de ses habitants ne sont pas importants. Utilisez l'article "Attendez le Jour/la Nuit" pour alterner entre Jour et Nuit. Quand une liste de réponses possibles est affichée pendant la conversation, sélectionnez la réponse que vous voulez donner et pressez sur le bouton **X** pour confirmer.

## MAGASINS

La plupart des villes ont un magasin où vous pouvez acheter des articles utilisant les Anneaux collectionnés. Des articles de collection sont placés automatiquement dans la salle de Collection, tandis que les articles comestibles peuvent être consommés par Sonic et son nouvel ami "Chip". Sonic gagne de l'Expérience en mangeant. Chip aime tout simplement manger et appréciera tous les morceaux que vous en avez de trop.



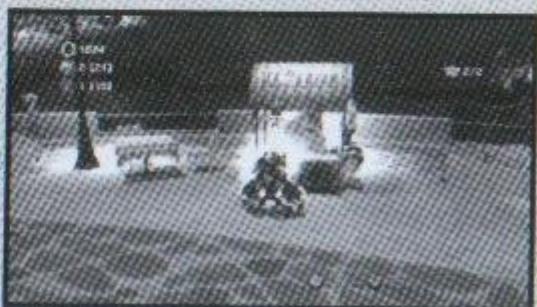
## KIOSQUE À HOTDOGS

Bien qu'ils soient trop piquants pour Chip, Sonic adore absolument les chili dogs. À certaines phases du jeu vous trouverez un kiosque à hotdogs. Le propriétaire du kiosque vous a préparé une variété de défis à tenter dans les Phases d'action. Les défis peuvent être de courir la phase dans un certain temps, vaincre un certain nombre d'ennemis, ou de collectionner un certain nombre d'Anneaux. Terminez chaque défi pour augmenter votre Expérience et débloquer des défis plus difficiles.



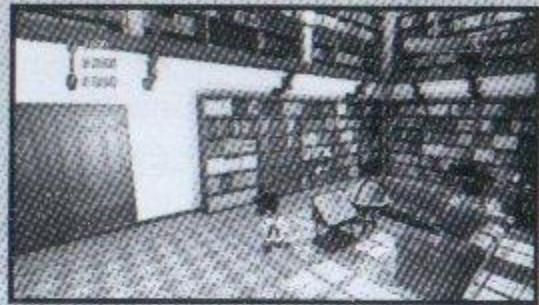
## EXORCISMES

Parfois pendant la Nuit, vous vous trouverez faisant face aux habitants de ville qui semblaient un peu bizarre ou déplacés. Il y a de bonnes chances qu'ils ont été possédés par des monstres. Pour aider, il sera nécessaire de faire un exorcisme. Heureusement, c'est une procédure assez simple. Il suffit d'approcher la personne et pressez sur le bouton **A** pour utiliser la caméra spéciale du Professeur Pickle. Elle révélera le monstre, que vous devez alors vaincre. Après la réussite d'un exorcisme, Sonic sera récompensé d'Expérience. Remarquez que l'emploi de la caméra est limité, et après son épuisement, il vous faudra faire recharger la caméra.



## SALLE DU PROFESSEUR/SALLE DE COLLECTION

Dans les phases de ville de Spagonia et Shamar, vous trouverez la salle du Professeur. Ici vous pouvez parler à Professeur Pickle pour obtenir des instructions sur votre prochaine destination, ainsi que des conseils de jeu. Quand vous parlez à Professeur Pickle, vous pouvez aussi lui donner un souvenir en échange d'un conseil de jeu additionnel (un conseil par article unique). La salle du Professeur sert aussi de la salle de Collection. Approchez les articles suivants dans la salle pour profiter de la variété des articles collectionnés.



**Télévision :** Visionnez des scènes de film débloquées.

**Gramophone :** Ecoutez de la musique dans le jeu.

**Rayon :** Voyez des infos sur les œuvres d'art que vous avez reçues du Professeur Pickle, sur les personnages non-joueurs avec qui vous avez parlé et sur les ennemis que vous avez vaincus.

## PHASE D'ENTRÉE

Les entrées aux Phases d'action sont indiquées par des portes Warp. Mettez-vous sur une porte Warp pour afficher les informations sur la Phase d'action, et pressez sur le bouton **X** pour entrer. Vous pouvez entrer les phases avec une icône de Soleil seulement pendant le Jour, et vous pouvez entrer les phases avec une icône de Lune seulement pendant la Nuit. Si vous n'est pas dans le temps correct pour la phase que vous désirez entrer, trouvez le sablier et attaquez-le pour avancer l'heure, ou attendez que l'heure passe normalement. Certaines zones ont une porte Warp additionnelle pour accéder à la phase de boss. Consultez la page 17 pour l'explication complète. Des Phases d'action terminées et des phases additionnelles hors de l'histoire peuvent être réessayées librement pour améliorer vos pointages et temps et gagner de l'Expérience pour développer votre personnage.



- ① Meilleur pointage
- ② Meilleurs temps
- ③ Médailles collectionnées/  
Total du niveau
- ④ État/Classement

## PHASES D'ACTION

### JOUR (SONIC THE HEDGEHOG)

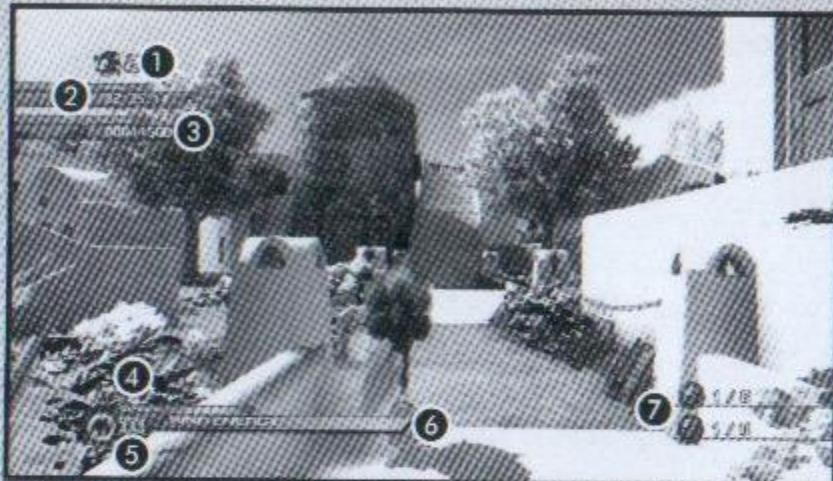
Parcourez le circuit pour atteindre l'Anneau de but à très grande vitesse, attaquant des robots et évitant les pièges le long du chemin. Les circuits contiennent des zones à trois dimensions où vous avez la liberté de courir dans toute direction, et des zones à deux dimensions déroulant latéralement qui rapportent le jeu classique Sonic à deux dimensions à l'époque moderne.



Zone 2D déroulante latéralement

## Visionner l'Écran de jeu

- 1** Vies Restantes
- 2** Temps de jeu - Terminez le niveau en 10 minutes ou moins, ou perdez une vie.
- 3** Pointage
- 4** Vitesse
- 5** Anneaux
- 6** Jauge d'énergie d'anneau - Augmentera avec la collection des Anneaux et diminuera à mesure d'utiliser la poussée Sonic.
- 7** Médailles de soleil/lune collectionnées



## Anneaux

Si vous tenez au moins un Anneau, vous serez protégé contre les attaques ennemis et les dommages des obstacles. Pourtant les attaques vous feront laisser tomber quelques-uns de vos Anneaux qui risquent de vous laisser vulnérable. La collection des Anneaux augmentera également la jauge d'Énergie d'anneau.

## Dispositifs interactifs



### Rail

Glissez le long du chemin, mais faites attention aux obstructions.



### Anneau de Sprint

Passez à travers pour filer dans l'air.



### Grue

Soyez élevé à une zone plus haute.



### Poteau à ressort

Rebondissez vers le haut. Vous bondirez plus haut si vous sautez plus proche du bout.



### Rampe

Courez dessus rapidement pour être lancé dans l'air.



### Panneau de Sprint

Passez dessus pour être lancé rapidement dans une direction déterminée.



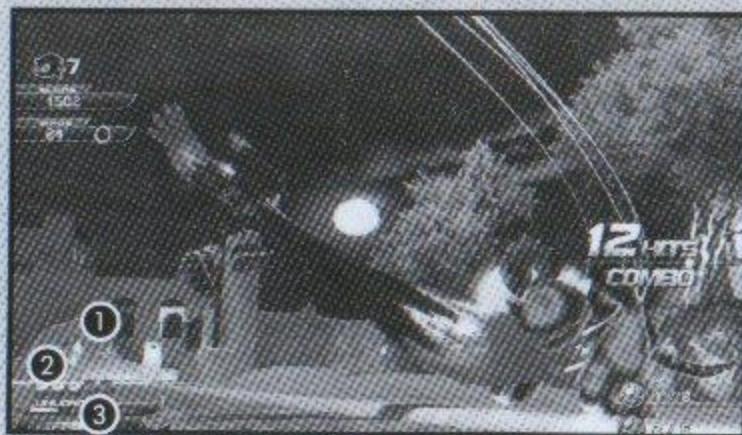
### Tremplin

Rebondissez dessus pour atteindre des zones plus hautes.

## PHASES DE NUIT (SONIC THE WEREHOG)

Trouvez la route vers l'Anneau de but en combattant tous les monstres et robots le long du chemin.

### Visionnement de l'Écran de jeu



- ➊ **Bouclier.** Se consomme chaque fois qu'un ennemi frappe Sonic quand sa Garde est épuisée (bouton **L1**) et se ravitaille par des articles de charge de Bouclier. À mesure que vous gagniez de l'Expérience, le niveau maximal du Bouclier augmentera.
- ➋ **Jauge Déchaîner.** Remplissez la jauge en vainquant des ennemis et absorbant la force de Dark Gaia libérée.
- ➌ **Jauge de Vie.** Chaque fois que Sonic subit des dommages, cette jauge s'épuise légèrement. Si elle s'épuise complètement alors Sonic perdra une vie. Remplissez la jauge en collectionnant les Anneaux.
- ➍ Visionnez l'écran de phase d'action de jour (page 7) pour une explication des vies restantes, Pointage, Anneaux et Médailles collectionnées. Remarquez que dans les phases de nuit, Sonic ne perd les Anneaux quand il est endommagé

### Mode déchaîné

Quand la jauge Déchaîner est pleine, pressez sur le bouton **R1** pour entrer en mode déchaîné jusqu'à l'épuisement de la jauge. Dans cet état, Sonic sera beaucoup plus puissant et invincible aux attaques ennemis.

### Trucs



#### Portes

Certaines portes peuvent être ouvertes par la force. Approchez et pressez sur le bouton **O** à maintes reprises pour ouvrir.



#### Levier

Utilisé pour fonctionner les machines et les portes. Approchez et pressez sur le bouton **O** à maintes reprises pour tirer.



#### Bouclier de pouvoir

Ramassez pour minimiser les dommages reçus pendant un temps limité.



#### Super Griffe

Ramassez pour doubler votre pouvoir d'attaque pendant un temps limité.



#### Charger le Bouclier

Ramassez pour recharger la Jauge du bouclier.

**ARTICLES**

Les articles suivants se trouvent dans les phases d'action de Jour et de Nuit tous les deux.

**Super Anneau**

Augmenter votre compte d'Anneau de 10 Anneaux.

**1UP**

Augmenter vos vies restantes de 1.

**Médias**

Contenu de divers médias pour l'usage dans la salle des Médias.

**Orbe de Chaos**

Collectionnez des ennemis vaincus pour augmenter l'Expérience.

**Médaille de soleil**

Collectionnez pour déverrouiller des phases de jour additionnelles.

**Médaille de lune**

Collectionnez pour déverrouiller des phases de nuit additionnelles.

**Point de contrôle**

Passez par ce point pour enregistrer vos progrès dans l'phase. Si vous perdez une vie, vous retourerez à ce point.

**MÉDAILLES**

Les phases d'action de Jour et de Nuit contiennent des médailles de Soleil et de Lune qui peuvent être collectionnées. Quand vous les collectionnez dans chaque zone, de nouvelles portes Warp seront révélées vous permettant d'accéder aux phases d'action additionnels hors de l'histoire.

Le nombre de chaque type de médaille trouvé et le montant total pour une Phase d'action donnée peut être vu quand vous êtes au-dessus de la porte Warp. Depuis la carte du Monde, vous pouvez aussi voir le nombre trouvé pour chaque pays.

**PHASES DE BOSS**

Certains phases de Boss font partie d'un Phase d'action, tandis que vous entrez dans des autres par une porte spéciale Warp qui exige une clef de Soleil et une clef de Lune, trouvées près des Anneaux de but des Phases d'action. Les Boss sont plus difficiles à vaincre que les ennemis ordinaires, et exigent une approche méthodologique à trouver et exploiter la faiblesse de l'ennemi.



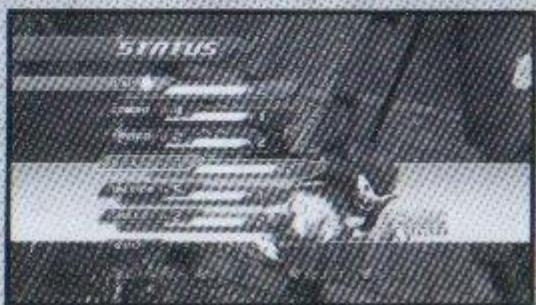
## Écran des résultats

À la fin de chaque Phase d'action l'écran des résultats sera montré. C'est là où vos performances sont évaluées selon votre pointage, les Anneaux que vous avez ramassé et le temps pris pour terminer. Le classement indique si votre pointage total est bon pour la phase, avec un "S" indiquant la meilleure performance, et "E" la pire.



## ÉCRAN D'ÉTAT

Sur l'Écran d'état accessible par le menu Pause et suivant la réussite des phases d'action, vous pouvez vérifier les paramètres actuels de Sonic à l'état de Hedgehog et de Werehog et de distribuer l'expérience pour augmenter les divers paramètres. À mesure que les niveaux de paramètre augmentent, les compétences de Sonic amélioreront et de nouvelles compétences peuvent être acquises.



Utilisez la manette gauche **↑/↓** pour sélectionner un paramètre, et maintenez enfoncé le bouton **X** pour distribuer **EXP** (l'Expérience). Pour alterner entre les états de Jour et de Nuit, pressez sur le bouton **L1** ou **R1**. Sélectionnez **Quit** et pressez sur le bouton **X** pour sauvegarder vos changements et continuer. Les détails des Paramètres suivent :

### SONIC THE HEDGEHOG (JOUR)

**VITESSE** : monter de niveau pour augmenter la vitesse maximale.

**ÉNERGIE D'ANNEAU** : monter de niveau pour augmenter l'énergie d'anneau maximale.

### SONIC THE WEREHOG (NUIT)

**COMBAT** : monter de niveau pour augmenter les techniques d'attaque disponibles.

**FORCE** : monter de niveau pour augmenter le pouvoir des attaques.

**VIE** : monter de niveau pour augmenter la longueur maximale de la jauge de vie.

**DÉCHAÎNER** : monter de niveau pour augmenter la longueur maximale de la jauge déchaîner.

**BOUCLIER** : monter de niveau pour augmenter les points de bouclier (werehog seulement).

## MENU PAUSE

Pendant les phases d'action et de ville, pressez sur START pour pauser le jeu et ouvrir le menu pause. Pressez START de nouveau ou sélectionnez "RESUME" pour poursuivre le jeu.

**REDÉMARRER** : recommencez la phase actuelle depuis le début (phase d'action seulement).

**ÉTAT** : vérifiez l'état de et distribuez l'expérience (voir ci-dessus).

**INVENTAIRE** : visionnez une liste d'articles dans votre possession (phase de ville seulement).

**COMPÉTENCES** : visionnez une liste de commandes disponibles (phase d'action de nuit seulement).

**ATTENDRE LE JOUR/**

**LA NUIT** : alternez entre les modes de Jour et de Nuit.

# CONCESSION DE LICENCE

License for Lua 5.1

Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

L'autorisation est donnée par la présente, sans frais, à toute personne qui obtient une copie de ce logiciel et les fichiers de documentation associés (le "Logiciel"), pour traiter le Logiciel sans restriction, y compris sans limitation les droits d'utiliser, copier, modifier, fusionner, publier, distribuer, autoriser par sous-licence, et/ou vendre des copies du Logiciel, et de permettre des personnes auxquelles le logiciel est fourni de ce faire, sous réserve des conditions suivantes:

L'avis de copyright ci-dessus et cet avis d'autorisation seront inclus avec toutes les copies ou des parties signifiantes du Logiciel.

**LE LOGICIEL EST FOURNI 'TEL QUEL', SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, SOIT EXPRESSE, SOIT IMPLICITE, Y COMPRIS MAIS PAS LIMITÉES AUX GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET APTITUDE À UNE FIN PARTICULIÈRE NI À LA NON VIOLATION. EN AUCUN CAS LES AUTEURS OU LES DÉTENTEURS DU COPYRIGHT NE SERONT PAS RESPONSABLES DES DOMMAGES, RÉCLAMATIONS OU AUTRE RESPONSABILITÉ, QU'IL SOIT UNE ACTION DE CONTRAT, DÉLIT OU AUTREMENT, PROVENANT DE OU AYANT RAPPORT AU LOGICIEL OU L'UTILISATION OU AUTRES TRANSACTIONS AVEC LE LOGICIEL.**

=====  
== AVIS fichier correspondant à la section 4(d) de la licence Apache, ==  
== Version 2.0, dans ce cas pour la distribution Apache Xerces. ==  
=====

Ce produit comprend du logiciel développé par la Apache Software Foundation  
The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

Des parties de ce logiciel ont été basées originellement sur le suivant:

- software copyright © 1999, IBM Corporation., <http://www.ibm.com>.

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

Concession de Licence

CONDITIONS D'UTILISATION, REPRODUCTION ET DISTRIBUTION

1. Définitions.

"Licence" signifiera les conditions d'utilisation, reproduction et distribution tel que définies dans les Sections 1 à 9 de ce document.

"Concédant" signifiera le copyright ou entité autorisé par le détenteur du copyright qui accorde la Licence.

"Entité légale" signifiera l'union de l'entité gérante et toutes les autres entités qui contrôlent, sont contrôlées par, ou sont sous contrôle commun avec cette entité. Dans le but de cette définition,

"contrôle" signifie (i) le pouvoir, direct ou indirect, de causer la direction ou d'une telle entité, qu'il soit par contrat ou autrement, or (ii) la propriété de cinquante pour cent (50%) ou plus des actions en circulation, ou (iii) la propriété à titre de bénéficiaire d'une telle entité.

"Vous" (ou "Votre") signifiera un individu ou Entité légale exerçant des autorisations accordées par cette Licence.

La forme "Source" signifiera la forme préférée pour faire des modifications, y compris mais pas limitée au code source du logiciel, sources de fichiers de documentation et de configuration.

La forme "Objet" signifiera toute forme découlant de la transformation mécanique ou la translation de forme source, y compris mais pas limité au code d'objet compilé, à la documentation générée et aux conversions aux autres types de média.

"œuvre" signifiera l'œuvre de paternité, soit sous forme Source ou Objet, mis à la disposition en vertu de la Licence, tel qu'indiqué par un avis de copyright inclus ou attaché à l'œuvre

(Un exemple est fourni dans l'Annexe ci-dessous).

"œuvre dérivées" signifiera toute œuvre, soit sous forme source ou objet, qui est basée sur (ou dérivée de) l'œuvre et pour quelle les révisions éditoriales, annotations, élaborations, ou autres

modifications représentantes, en entier, une œuvre originale de paternité. Pour le but de cette

Licence, les œuvres dérivées ne comprendront pas des œuvres qui restent séparables de, ou

Simplement lier (ou engage en nom) aux interfaces de l'œuvre et des œuvres dérivées de cela.

"Contribution" signifiera toute œuvre de paternité, y compris la version originale de l'œuvre et toute modification ou tout ajout à cette œuvre ou ces œuvres dérivées de cela, qui sont intentionnellement soumise au Concédant pour l'inclusion dans l'œuvre par le détenteur du copyright ou par un individu ou entité légale autorisée à soumettre de la part du détenteur du copyright. Pour le but de cette définition, "soumis" signifie toute forme de communication électronique, verbale, ou écrite envoyée au Concédant ou ses représentants, y compris mais pas limité à la communication sur des listes de diffusion électroniques, par des systèmes de contrôle de code source et systèmes de poursuite de publication qui sont dirigés par, ou de la part du Concédant afin de discuter et améliorer

# LICENSE

l'œuvre, mais excluant la communication qui est marquée ostensiblement ou autrement désignée par écrit par le détenteur du copyright comme "Pas une Contribution."

"Contributeur" signifiera le Concédant et tout individu ou Entité légale de la part de qui une Contribution a été reçue par le Concedant et incorporée par la suite dans l'œuvre.

## 2. Accord de la licence du Copyright. Sous réserve des conditions de cette Licence, chaque

Contributeur vous accorde par le suivant une licence du copyright permanente, mondiale, non-exclusive, sans frais, sans royaume, irrévocable à reproduire, préparer des œuvres dérivées, exposer publiquement, exécuter publiquement, autoriser par sous-licence, et distribuer l'œuvre et de telles œuvres dérivées sous forme source ou objet.

## 3. Accord de la licence du brevet. Sous réserve des conditions de cette Licence, chaque

Contributeur vous accorde par le suivant une licence du brevet permanente, mondiale, non-exclusive, sans frais, sans royaume, irrévocable (sauf tel qu'énoncé dans cette section) pour faire, avoir fait, utiliser, offrir à vendre, vendre, importer et autrement transférer l'œuvre, où une telle licence s'applique seulement à ces réclamations de brevet pouvant être autorisées sous licence par un tel Contributeur qui sont nécessairement violées par leur(s) Contribution(s) seul ou en combinaison de leur(s) Contribution(s) avec l'œuvre à laquelle une telle Contribution a été soumise. Si vous entreprenez un litige en matière de brevet à toute entité (y compris une plainte ou demande reconventionnelle dans une action) prétendant que l'œuvre ou une Contribution incorporée dans l'œuvre constitue une violation de brevet directe ou concourante, alors toute licence de brevet Vous accordée en vertu de cette Licence pour cette œuvre se terminera depuis la date de dépôt d'un tel litige.

4. Redistribution. Vous pouvez reproduire et distribuer des copies de l'œuvre ou des œuvres dérivées de cela dans tout média avec ou sans modifications et sous forme source ou objet, pourvu que Vous satisfassiez les conditions: Vous devez donner à tous les autres destinataires de l'œuvre ou des œuvres dérivées une copie de cette Licence; et Vous devez assurer que tous les fichiers modifiés portent des avis bien en vue qui déclarent que Vous avez changé les fichiers; et Vous devez retenir, en forme Source de toutes les œuvres dérivées que Vous distribuez, tous les avis de copyright, brevet, marque de commerce et d'attribution de la forme Source de l'œuvre, excluant ces avis qui ne se rapportent pas à une partie des œuvres dérivées; et si l'œuvre comprend un fichier texte d'"AVIS" faisant partie de sa distribution, alors toutes les œuvres dérivées que Vous distribuez doit inclure une copie lisible de l'avis d'attribution contenu dans un tel fichier d'AVIS, excluant ces avis qui ne se rapportent à une partie des œuvres dérivées, dans au moins l'un des lieux suivants: dans un fichier texte d'AVIS distribué avec les œuvres dérivées; dans la forme Source or la documentation, si fournie avec les œuvres dérivées; ou, dans un affichage généré par les œuvres dérivées, si et partout où un tel avis de tiers se présente normalement. Le contenu du fichier d'AVIS est aux fins d'informations seulement et ne modifient pas la Licence. Vous pouvez ajouter Votre propre avis d'attribution avec les œuvres dérivées que Vous distribuez, ainsi qu'une annexe au texte d'AVIS de l'œuvre, pourvu que de tels avis d'attribution ne puissent être interprétés comme une modification de la Licence.

Vous pouvez ajouter votre propre déclaration de copyright à vos modifications et pouvez fournir des conditions de licence additionnelles ou différentes d'utilisation, reproduction ou distribution de vos modifications, ou pour de telles œuvres dérivées en entier, pourvu que votre utilisation, reproduction et distribution de l'œuvre se conforme autrement aux conditions énoncées dans cette Licence.

5. Soumission des Contributions. À moins de votre déclaration explicite autrement, toute Contribution soumise par vous intentionnellement pour l'inclusion dans l'œuvre au Concédant sera conforme aux conditions de cette Licence, sans conditions additionnelles. Nonobstant ce qui précède, rien dans le présent n'abroge ni modifie les termes de tout accord de licence séparé que vous pouvez avoir exécuté avec le Concedant concernant de telles Contributions.

6. Marques de commerce. Cette Licence n'autorise pas l'utilisation des noms commerciaux, marques de commerce, marques de service ou noms de produit du Concédant, sauf tel qu'exigé dans l'usage raisonnable et coutumière pour décrire l'origine de l'œuvre et reproduire le contenu du fichier d'AVIS.

## 7. Désavoue de la garantie. À moins que la loi applicable l'exige ou d'accord écrit, le Concédant

fournit l'œuvre (et chaque Contributeur fournit ses Contributions) "TEL QUEL", SANS GARANTIE OU CONDITION DE TOUTE SORTE, soit expresse ou implicite, y compris, sans limitation, toute garantie ou conditions de TITRE, NON-VIOLATION, QUALITÉ MARCHANDE, ou APTITUDE À UNE FIN PARTICULIÈRE. Vous êtes uniquement responsable de déterminer la pertinence d'utiliser ou de redistribuer l'œuvre et assumez tous les risques associés à Votre exercice de l'autorisation sous cette Licence.

8. Limitation de la responsabilité. En aucun cas et sous aucune théorie légale, soit par préjudice (y compris la négligence), le contrat, ou autrement, à moins que la loi applicable l'exige (tel que des actes délibérés et de négligence grossière) ou par accord écrit, ne sera aucun Contributeur responsable à Vous des dommages, y compris des dommages directs, indirects, spéciaux, accessoires ou consécutifs de toute nature découlant par suite de cette Licence ou par l'utilisation ou l'incapacité d'utiliser l'œuvre (y compris mais pas limité aux dommages de perte d'achalandage, cessation de travail, panne ou anomalie d'ordinateur, ou tous les autres dommages et pertes commerciales), même si un tel Contributeur a été informé de l'éventualité de tels dommages.

9. Acceptation de la garantie ou de responsabilité additionnelle. Pendant la redistribution de l'œuvre ou des œuvres dérivées de cela, Vous pouvez choisir d'offrir, et imputer des frais sur, l'acceptation du soutien, de la garantie, de l'indemnité ou autres obligations de responsabilité et/ou droits compatibles avec cette Licence. Pourtant, suivant l'acceptation de telles obligations, Vous pouvez agir seul de votre part et de votre seule responsabilité, pas de la partie de toute autre Contributeur, et seulement si vous consentez à indemniser, défendre et dégager de toute responsabilité chaque Contributeur encouru par, ou réclamations contre, un tel Contributeur en raison de votre acceptation d'une telle garantie ou responsabilité additionnelle.

FIN DES CONDITIONS

## Remerciements spéciaux

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

## NOTES

## **NOTES**

## **GARANTIE LIMITÉE :**

SEGA of America, Inc. garantit à l'acheteur consommateur original que le disque ou la cartouche de jeu sera exempte de vices de matière et de fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat originale. Si un vice est découvert au cours de la période de 90 jours de cette garantie limitée, le disque ou la cartouche de jeu défectueuse sera remplacée sans frais. Cette garantie limitée ne s'applique pas si les vices sont issus d'une négligence, d'un accident, d'une utilisation déraisonnable, d'une modification ou de toute autre cause non liée à un vice de matière ou de fabrication. Cette garantie limitée ne s'applique pas au logiciel d'occasion ni au logiciel acquis par transaction privée entre des personnes ou en ligne sur des sites d'enchères. Veuillez conserver l'original ou une photocopie du bon de caisse daté afin de pouvoir établir la période de garantie. Si vous voulez obtenir un remplacement, retournez le produit, dans son emballage original et avec le bon de caisse, au détaillant où le produit a été acheté à l'origine. Advenant que vous ne puissiez obtenir un remplacement du détaillant, veuillez communiquer avec SEGA afin d'obtenir un service après-vente.

### **Service technique/après-vente**

Si vous désirez obtenir un service additionnel, incluant le dépistage des problèmes, contactez SEGA :

- Site Web : [www.sega.com/support](http://www.sega.com/support)
- Téléphone : 1-800-USA-SEGA

## **LIMITES DE LA GARANTIE**

TOUTE GARANTIE IMPLICITE APPLICABLE, INCLUANT LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE À ACCOMPLIR UNE TÂCHE PARTICULIÈRE, SERA LIMITÉE À LA PÉRIODE DE 90 JOURS À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT ET SOUS RÉSERVE DES CONDITIONS ÉTABLIES DANS LA PRÉSENTE. EN AUCUN CAS PEUT-ON TENIR SEGA OF AMERICA, INC. RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS ISSUS D'UN BRIS DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. LES PROVISIONS DE CETTE GARANTIE LIMITÉE NE SONT VALIDES QU'AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA. CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS LA LIMITÉE DE DURÉE DES GARANTIES IMPLICITES NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES INDIRECTS OU FORTUITS; IL SE PEUT DONC QUE LA LIMITÉE OU EXCLUSION CI-HAUT NE S'APPLIQUE PAS DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS ACCORDE DES DROITS LÉGAUX PARTICULIERS. VOUS POURRIEZ AVOIR D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UN ÉTAT À L'AUTRE.

**Pour enregistrer votre produit, visitez [www.sega.com](http://www.sega.com)**

SEGA of America, Inc.  
350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

SEGA est enregistré au bureau américain des brevets et marques de commerce. SEGA, le logo SEGA et SONIC UNLEASHED sont soit des marques déposées, soit des marques de commerce de SEGA corporation. ©SEGA. Tous droits réservés. Les polices incluses dans le présent sont développées seulement par DynaComware. Ce logiciel utilise des polices produites par Fontworks Japon, Inc. Fontworks Japon, Fontworks et les noms des polices sont des marques de commerce ou marques déposées de Fontworks Japon, Inc. Utilise Havok, copyright © 1999-2008 Havok.com Inc (ou ses concédants). Consulter [www.havok.com](http://www.havok.com) pour les détails.



"PLAYSTATION" est une marque déposée de et "PS3" est une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône de classement est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association. SIXAXIS est une marque de commerce de Sony Computer Entertainment Inc. ® 2008 Sony Computer Entertainment Inc.



OFFICIAL VIDEO GAME  
JEU VIDÉO OFFICIEL



Beijing 2008™



# BRING HOME THE GOLD! RAPPORTEZ LA MÉDAILLE D'OR!



Become a champion online or at home with the Official Video Game of the Beijing 2008 Olympic Games.  
Devenez champion(ne) en ligne ou chez vous avec le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques de Beijing 2008.

AVAILABLE NOW!  
DISPONIBLE DÈS MAINTENANT!

Published by  
Publié par

**SEGA®**



PLAYSTATION 3

SEGA of America, Inc.  
350 Rhode Island, Suite 400, San Francisco, CA 94103

TM IOC/2008. Copyright © 2008 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PlayStation" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

[www.olympic.org](http://www.olympic.org)  
[www.olympicvideogames.org](http://www.olympicvideogames.org)

**EVERYONE**

**ENFANTS ET ADULTES TM**



Visit [www.esrb.org](http://www.esrb.org) for  
rating information.

Visitez [www.esrb.org](http://www.esrb.org) pour visiter  
à jour évaluant l'information.

ESRB CONTENT RATING  
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

[www.esrb.org](http://www.esrb.org)