

Dreamcast



Dreamcast



© 2001 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. EA, EA GAMES et EA GAMES sur console sont des marques de Electronic Arts Inc. Toutes les autres marques et noms de produits sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



SOMMAIRE

PROLOGUE	48	•COURSE DE KART	68
COMMANDES DE BASE	50	•BOSS	69
PERSONNAGES	52	•COURSE DE CHAO	69
DÉBARILLAGE DU JEU	57	BONUS	70
MODES DE JEU	60	OPTIONS	71
•HISTOIRE	63	A PROPOS DE "CHAOS"	73
•CHOIX DU NIVEAU	66	SEUL JEU WM	74
•ACTION	68	SITE INTERNET	76

Le jeu Sonic Adventure 2 prend en charge l'utilisation des cartes mémoire (NAND Memory) vendues séparément. Pour une sauvegarde le WM doit contenir le nombre de blocs suivant :



Remarque : vous ne pouvez jouer ce jeu que si vous possédez un WM.

Né jamais éteindre le console (Boston Power) retirer une carte mémoire et déconnecter une manette pendant la sauvegarde ou le chargement d'un jeu.

PROLOGUE

C'était un jour tout à fait comme les autres... jusqu'à ce que Sonic, notre héros préféré, soit enrôlé par G.U.M., un soldat d'une armée secrète.

Après avoir à sortir de la zone surveillée par hélicoptère, Sonic parcourt les rues pour essayer d'échapper à ses poursuivants. Tout à coup, un mystérieux hélicoptère noir apparaît devant lui, portant une Croix Émeraude (l'emblème de Chaos dans ses mains). En même temps, à l'autre bout de la terre, des incidents inexplicables se succèdent peu après qu'Eggman a annoncé son intention de conquérir le monde.

Après fait le rapprochement entre Shadow et le Dr. Eggman, Sonic décide de mettre un terme à leur plan maléfique... mais par ses amis de toujours, Tails et Knuckles.



4
0
2
1
0
V
0
K
1
2
T
U
R
E

S O N I C ' 9 5 A R D V E N T U R E

COMMANDES DE BASE

Les 4.3 (PlayStation 2) peuvent être joués avec un seul ou à deux. Connectez-les au jeu les manettes au port de commande à l'arrière du jeu ou aux ports de commandes A et B (deux joueurs). Vous pouvez également jouer avec une charge de parties à deux les manettes connectées aux ports de commandes C et D.



Ne manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques, le jeu lorsque vous êtes connecté à la console Dreamcast. Cela peut entraîner le processus d'initialisation de la console et entraîner des dysfonctionnements.

	AU COURS DU JEU	DANS LES MENUS
STICK ANALOGIQUE	Déplacement et déplacement	Changement de direction et déplacement
COGNE MAULT DIFFÉRENCIELLE	—	Changement de vue et déplacement
BOUTON START	Appuyez sur le bouton Start pour ouvrir le menu Pause	—
BOUTON B	Savez	Validez la sélection
BOUTONS A/X	Appuyez	Annulation (appui à court pressé)
BOUTON Y	Annule/annule la fonction d'action	—
BOUTONS L1/R1	Fait pivoter le personnage	—

4.3 (PlayStation 2) peuvent être joués avec un seul ou à deux. Connectez-les au jeu les manettes au port de commande à l'arrière du jeu ou aux ports de commandes A et B (deux joueurs). Vous pouvez également jouer avec une charge de parties à deux les manettes connectées aux ports de commandes C et D.

Ne manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques, le jeu lorsque vous êtes connecté à la console Dreamcast. Cela peut entraîner le processus d'initialisation de la console et entraîner des dysfonctionnements.



BOUTON ACTION

Le bouton **B** ou le bouton **A** est le bouton Action. La fonction d'action varie considérablement selon la situation. Le bouton en un clic apparaît dans la fenêtre d'Action dans le coin supérieur droit. Par exemple, ce bouton vous permet d'appeler de petits ennemis cachés dans les menus d'Action ou de passer de petits boss en faisant un seul geste.

De plus, si dans certaines situations plusieurs autres sont possibles, il suffit d'appuyer sur le bouton **B** pour les faire défilez.



VIBRATION PACK

Le pack Adventure 2 prend en charge le Vibration Pack (vendu séparément). Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast.

PERSONNAGES

SONIC LE HÉRISSON

Le hérisson le plus rapide du monde a de la concurrence. Cependant, comme un fugitif, Sonic est persécuté par une organisation maléfique secrète. Il devra affronter le implacable hérisson noir pour continuer le dernier plan de conquête du monde initié par Dr Eggman.



SONIC

ACTIONS COMMUNES A SONIC ET A SHADOW



Tact de lancer le bouton Vous pouvez casser des cailloux en boss ou pousser dans des barrières élastiques au très bas de l'écran.



Rotation en arrière le bouton enfoncé peut accélérer le jeu. Vous réalisez sur vous-même et vous avancez plus vite que l'adversaire.



Attaque à 360 degrés (touche lorsque vous êtes en l'air) Vous pouvez attaquer un ennemi à 360°/360°. Vous pouvez même attaquer plusieurs ennemis à la fois.



Cris d'alarme est une barre sous l'écran qui se remplit au fur et à mesure que vous appuyez sur le bouton pour sauter ou sur le bouton pour vous arrêter en l'air. Si la barre s'échappe, les ennemis peuvent vous sauter sur la tête.

ACTIONS COMMUNES A SONIC ET A SHADOW



Tact de lancer le bouton a une id un anneau. Rendez près des anneaux et une fonction d'Action spéciale. Appuyez sur le bouton pour sauter. En fait en l'absence de cet anneau, il faut que vous appuyez sur un power up particulier pour effectuer cette action.

SHADOW



Le hérisson noir qui ressemble à Sonic a appelé Shadow. Créé par le professeur Gerald, c'est le frère de Sonic le plus sombre. Shadow est doté d'un pouvoir spécial appelé Chaos Control, qui lui permet de déformer le temps et l'espace à l'aide des Chaos Emeralds. Après avoir revélé l'existence de l'Église G.U.N. à Dr Eggman, Shadow l'aide à se joindre à lui pour conquérir le monde.

SHADOW LE HÉRISSON

ANIMÉS "TAILS" PROWER

Ce petit renard à deux queues est un amoureux de la mécanique. Ses inventions sont aussi performantes que celles du Dr. Eggman. Cette fois Tails est aux commandes de Cyclone son dernier modèle. Tails met à l'épreuve ses connaissances en mécanique au service de Sonic.

TAILS



ACTIONS COMMUNES À TAILS ET AU DR. EGGMAN



Woodpecker (clécher le bouton **○)**

Lorsqu'un objet avec une queue est attaché au bouton (pour la fois) les invulnérables. Détruire plusieurs ennemis pour marquer encore plus de points.



Voler (ou lancer le bouton **○ en l'air)**

Cette fonction vous permet de survoler un ennemi avant d'effectuer un saut normal ou de faire de grands sauts. Il vous faut en effet tenir le bouton de travail pour accomplir cette action.

DR. EGGMAN



Également surnommé le monstre de Dr. Robotnik, le méchant est auto-proclamé génie. Ce savant fou dispose d'un arsenal de robots et d'un vaisseau spatial à sa disposition. Il se fait avec lui voler et fouger plus à concentrer la planète. Grâce à sa super-invention, le Chaos Emerald, il se débattait à de son centre de données. Tails.

DR. EGGMAN

ACTIONS COMMUNES À TAILS ET AU DR. EGGMAN



Walk on Volcan (casser le bouton **○)**
vous pouvez éliminer les ennemis en bas.



Verrouillage de cible (maintenir le bouton **○ enfoncé)**

Maintenir le bouton **○** enfoncé pour afficher un vaisseau. Après de utiliser la queue, vous pouvez éliminer plus de 10 ennemis à la fois.



Coup de poing rapide (Tails)
Coup de poing Dr. Eggman (bouton **○ lorsque vous êtes près de l'ennemi)**

Vous ne pouvez utiliser cette action que lorsque un ennemi vous fait face. En mode sensu 2 joueurs, cette fonction vous permet d'envoyer votre adversaire dans les airs.

KNUCKLES L'ÉCHIDNE

C'est en de la Myster Emerald Knuckles l'aide sur une le boutique appelée Angel Island (le dé l'eau). Il est à la fois chasseur de trésor et expert en arts martiaux. Depuis que le Master Emerald a été détruit, Knuckles s'est engagé pour être en d'en récupérer tout les morceaux.



KNUCKLES

ACTIONS COMMUNES À KNUCKLES ET À ROUGE



**Coup de poing (Knuckles)/
Coup de pied (Roug)**
Action 60

Vous pouvez taper une caisse en bois ou frapper l'ennemi lorsqu'il est en face de vous.



**Placer (utiliser) le
boulet (R)** pendant que
vous êtes en l'air.
Vous pouvez porter pour
venir à un boulet ou pour
le jet de grande portée.



Sauter à un mur
Lorsque vous planez
vers un mur, un mur pour
s'en y arrêter. Il est
utile position, laissez le
stick, car vous pouvez vous
déplacer.

ACTIONS COMMUNES À KNUCKLES ET À ROUGE



Roger (rouler) (R) pour
planer tout en (R) pour
remonter.
Vous pouvez régler avec
l'axe. Ne laissez pas de
remonter pour prendre
de l'air. Vous ne pouvez
pas respirer sous l'eau.



**Croucher (utiliser) pas appuyer sur
le bouton (R)**
Vous pouvez croucher le sol pour
éviter des objets cachés.
Lorsque vous êtes attaché à un
mur, il suffit d'appuyer sur le
bouton (R) pour y faire un trou. Il
vous faut un objet limité up
(boule de feu) pour passer/ir
pour accomplir cette action.



ROUGE

Rouge passe le plus clair de son temps à rechercher des affaires, et plus précisément des bijoux. Son but est simple : devenir riche. Elle se déplace vite et bien à son travail et elle qu'elle entend parler d'un nouveau trésor, elle se peut l'arrêter. Pour récupérer les morceaux de la Myster Emerald, elle propose son aide à Shadow et au Dr Eggman. Ces deux compères ne savent rien de sa véritable identité.

ROUGE LA CHAUVÉ-SOURIS



Voici quelques uns des personnages importants de cette histoire

AMY

AMY ROSE

Une jeune fille-patrouille qui court après Sonic ou qu'il aide. Lorsque elle apparaît l'animation de Sonic pas des minutes, elle se rend seule à Paris quand elle présente. Elle a une très grande relation et un cœur pur.

MARIA ROBOTNIK

Belle et mystérieuse elle hante les souvenirs de Shadow. Maria est la mère de Shadow et la sœur de Dr Eggman.

Prof. GERALD ROBOTNIK

Ce scientifique reconnu est le grand père de Dr. Eggman. C'est comme l'un des plus grands experts de tous les temps. Le professeur a conçu AMU, la première colonie de l'espace. Il a également participé au développement de la forme de vie la plus évoluée connue sous le nom de Project Shadow. Il a ensuite disparu dans des circonstances mystérieuses.



MENU PRINCIPAL

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal. Utilisez les touches **▲** **▼** de la croix multiréactionnelle ou du stick analogique pour sélectionner une option et validez en appuyant sur **○**. Pour revenir à l'état de titre, appuyez sur **○**.



MODE 1 JOUEUR P10

Pour jouer une partie en mode simple joueur.

MODE 2 JOUEURS P10

Pour jouer une partie en mode deux joueurs.

BONUS P10

Un petit extra pour vous faire plaisir.

OPTIONS P11

Pour modifier les différents paramètres de jeu.

PAGE INTERNET P14

Pour vous connecter à la site officiel Sonic Adventure 2.



CHOIX DU VM

Lors de votre première partie, au moment où vous allez voir votre conseil, un écran Memory Card Select s'ouvre de façon automatique demandant de sélectionner le VM et le niveau de difficulté. Pour utiliser les sauvegardes et modifier les fichiers de jeu, veuillez vous reporter aux Options à la page 71.



DEMARRAGE DU JEU

MODES DE JEU

Àg défaut, vous ne pouvez jouer qu'aux modes Story (Histoire) 2P PLAY (Mode 1 joueur) et Action 2P PLAY (Mode de jeu à deux). À mesure que vous atteignez certains objectifs de sauvegarde, modes seront déverrouillés.

HISTOIRE (MODE 1 JOUEUR)

Choisissez votre camp : Hero (Héros) ou Dark (Le méchant) et jouez en suivant le fil de l'histoire.

CHOIX DE L'HISTOIRE

Une fois le mode Story (Histoire) sélectionné, vous devez choisir entre les modes Hero Story (mode Histoire – Héros) et Dark Story (mode Méchant – méchant). Choisissez l'histoire à l'aide des boutons **←** et **→** et validez en appuyant sur **○**.



DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule ainsi : niveau d'introduction, suivi du niveau d'action ou du monde de Chaos. Si vous atteignez une cinématique de Chaos, vous pouvez aller dans le monde de Chaos ou dans le niveau suivant.



COMMENT SE JOUE CHAQUE NIVEAU

Il existe quatre types de niveaux. Chaque niveau a un personnage spécifique. Vous devez remplir une mission pour terminer chaque niveau. Si vous réussissez, vous passez au niveau suivant.

NIVEAU D'ACTION GRANDE VITESSE

- SCORE
- TEMPS ECOULE
- NOMBRE D'ANNEAUX RECUPERES
- VIES RESTANTES
- BOUTON **○** POUR ACTION
- PETITS ANIMAUX ET CHAOS D'EVES RECUPERES



Dans ces niveaux d'action grande vitesse, vous incarnez Sam ou Shadow et vous devez atteindre l'ennemi. Contre l'objectif à avant, votre adversaire.

NIVEAU LANCER DE MISSILE VERROUILLE

- SCORE
- TEMPS ECOULE
- NOMBRE D'ANNEAUX RECUPERES
- VIES RESTANTES
- BOUTON **○** POUR ACTION
- PETITS ANIMAUX ET CHAOS D'EVES RECUPERES
- JAUGE DE SANTE



Dans les niveaux Lock on Shooting, vous incarnez Tails ou le Dr. Eggman. Votre objectif est d'intégrer l'ennemi. Contre l'ennemi, aux autres personnages. Tails et le Dr. Eggman doivent faire attention aux HP (points de santé) de leur véhicule, ainsi qu'à la perte d'une vie. Si votre HP est réduit à zéro, ou si le véhicule tombe.

NIVEAUX CHASSE AU TRÉSOR

- SCORE
- TEMPS ÉCOULÉ
- NOMBRE D'ANNEAUX RÉCUPÉRÉS
- VIES RESTANTES
- OBJECTIFS ATTEINTS
- BOUTON M POUR ACTION
- PETITS ANIMAUX ET CHAOS
- PRIMES RÉCUPÉRÉS
- RAGAR DE TRÉSOR



Contrairement aux quatre autres personnages, Knuckles et Rouge restent une véritable course à la trésor. Pour être sûr de le niveau, ils doivent récupérer les trois objets indiqués. Lorsque ils s'approchent d'un de ces objets, le radar en bas de l'écran s'éclaircit. Il passe du vert au jaune puis au rouge au fur et à mesure que le personnage s'approche de l'objet en question. Les manoirs permettent de localiser avec précision les emplacements des objets. Ces manoirs incluent pas des courses pour atteindre l'anneau Goal (objectif), vous devez en appeler.

NIVEAUX KART

- TEMPS ÉCOULÉ
- LIMITE DE TEMPS
- NOMBRE D'ANNEAUX RÉCUPÉRÉS
- VIES RESTANTES
- TEMPS ÉCOULÉ POUR ATTEINDRE LE POINT DE PASSAGE



Quel que soit le mode Story Chase, il y aura un niveau dans lequel vous conduisez un kart. Appuyez sur le bouton M et maintenez le renfoncé pour accélérer. Appuyez sur le bouton M ou C pour freiner et sur les touches ←→ pour diriger le véhicule. Si vous récupérez 20 anneaux ou plus, il y a chance de voler même quelques secondes quelques instants.

Deux checkpoints (points de passage) existent à chaque en face parties. Ces points de passage de sont être atteints en un temps limité. Si vous dépassez ce temps, vous perdrez une vie.

ANNEAUX

Des anneaux. Il y en a partout dans ce jeu. À part Tails et le Dr. Eggman, tous les personnages peuvent ramasser les anneaux qui leur sont indiqués et il leur enlève au moins un anneau. Toutefois, lorsqu'ils sont atteints, les personnages perdent tous les anneaux qu'ils possèdent. Si un personnage ne récupère aucun anneau, il n'a plus d'anneau. Il faut 1 an personnage est éliminé pour être récupérer 100 anneaux. Il reçoit une vie supplémentaire. Tails et le Dr. Eggman doivent collecter des anneaux pour récupérer le ciel perdu.

MARQUEURS

Dans les niveaux High Speed Action (action grande vitesse) et Lock-on Shooting (action de tir à vue rapproché), il y a plus-rien-pardé-marqueurs. Chaque point placé sur l'ensemble du niveau. Vous pouvez les utiliser pour laisser passer le temps et la position de votre personnage. Si celui-ci est à un point, il revient au dernier point marqué (marqué) et lorsque le temps dont il dispose, si vous devenez un certain nombre d'anneaux lorsque vous touchez le point marqué, vous recevez un objet bonus.

Plus de 40 anneaux	10 anneaux	Plus de 40 anneaux	10 anneaux
Plus de 30 anneaux	5 anneaux	Plus de 30 anneaux	5 anneaux
Plus de 20 anneaux	5 anneaux	Plus de 20 anneaux	5 anneaux

AFFRONTER LES BOSS

À la fin de certains niveaux, un Boss apparaît. Si vous ne lui est attention dans le jeu, vous pouvez être. Trouvez ses faiblesses et attaquez le pour dépenser votre jeu. Si elle surpe à être, vous gagnez le combat.

MENU PAUSE

En cours de jeu, appuyez sur le bouton Start pour interrompre le jeu et faire apparaître le menu pause.

Dans les niveaux, l'écran Hunting (chasse au trésor) avec Knuckles et Rouge, vous pouvez y voir les indices objectives. Utilisez les boutons analogiques pour déplacer les indicateurs. Appuyez sur ces deux boutons et maintenez-les enfoncés pour interrompre le jeu.

CONTINUER	reprendre le jeu
REDEMARRER	reprendre depuis le début du niveau
QUITTER	quitter la partie



CONTAINERS DE CHAO

Pendant les combats qui apparaissent à chaque niveau, il y a trois canards bleus pâles appelés containers de Chaos. La puissance totale renforcée suite de ce de Chaos renvoie au panier de Chaos. Les boss ont souvent de petits animaux. Plus la "bo" est élevée, vous les voir par vous-même.

POINTS DE TECHNIQUE

Les points de technique sont attribués de différentes manières selon le type de niveau. Some et Shalera gagnent des points en effectuant des feats, qui des techniques ou en lançant des homing attacks techniques à leur adversaire. Tails et le Dr Eggman gagnent des points de technique lorsqu'ils se vent à vaincre des ennemis avec un Lock on (renforcement de cible) ou les ce qui consiste à lancer et frapper le nombre de points obtenus dépend de combien d'ennemis demandés, mais le bonus demande il frappe et plus il remporte de points.

OWOCHAO

Descendant des ours, guide toujours long de poil. Vous le trouverez en différents endroits du jeu. Vous pouvez même l'apprivoiser pour le donner sur vos ennemis.

EMBLEMES

Vous recevez des emblèmes lorsque vous remportez certains objectifs, lors un message dans une course Chaos, etc. Vous pouvez voir le nombre d'emblèmes de-ils sont distribués et le nombre de niveaux terminés dans l'écran de sélection des niveaux.

PETITS ANIMAUX ET CHAOS DRIVES

A chaque niveau, vous pouvez recueillir de petits animaux à différents endroits. Si vous réussissez à vaincre votre ennemi, vous recueillerez des Chaos drives, les petits animaux et les Chaos drives sont utiles pour déver Chaos. Ils permettent également à Tails et au Dr. Eggman de récupérer petits à petit les points de vie perdus. Si vous recourez aux les petits animaux d'un niveau, vous recevrez un vie supplémentaire.



OBJETS

Vous pouvez trouver deux types d'objets dans Sonic Adventure 2. Un certain nombre de listes d'objets sont réparties dans les niveaux d'action. Vous pouvez également récupérer des objets Level up Items de niveau.

CHAMPAGNE CHAOS WINDM
Par quelques fois par niveau il y a des points pendant une période de temps limité.
INVISIBLE
Utilisez-le pour passer à l'autre côté de la zone sans être vu par les ennemis, mais il y a un temps limité pour l'utiliser.
CHAO ANNEAU
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BOULE
Il y a des boules qui sont un objet qui est un objet.

BOULES MACHETE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
VIE SUPPLEMENTAIRE
Vous pouvez voir et récupérer un objet.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.

Les objets Level Up Items de niveau améliorent vos capacités ou vos actions pendant le reste de la partie. En voici quelques exemples:

CHAMPAGNE DE LAMPE
Il y a des objets de niveau qui sont des objets qui sont des objets.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.

CHAMPAGNE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BLASTER LAMPE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.
BOULE
Après un jeu, il y a un jeu qui est un objet qui est un objet.

CHOIX DU NIVEAU (MODE 1 JOUEUR)

Vous pouvez rejouer les niveaux déjà terminés en mode Story à la seule condition d'en avoir le statut au niveau en

Lorsque vous sélectionnez le mode Story Select, une carte du monde ouverte à tous les personnages s'affiche. Chaque case représente un niveau. Les niveaux que vous n'avez pas terminés en mode Story sont grisés et ne peuvent être sélectionnés. Utilisez les touches **←→** pour sélectionner un niveau et validez en appuyant sur le bouton **○**. Pour revenir au haut menu du mode Story Play appuyez sur le bouton **○**.



Une fois le niveau sélectionné, vous choisissez la maison. Chaque niveau se compose de cinq maisons, mais vous ne pouvez les sélectionner que dans l'ordre croissant 1 à 5. Le score d'une des maisons vous permet d'acquiescer, vous pouvez le rejouer. Utilisez les touches **←→** pour sélectionner une maison et validez la partie en appuyant sur le bouton **○**. Pour sortir d'un niveau appuyez sur le bouton **○**.



- 1ère** remplir les conditions requises pour changer personnage
- 2ème** récupérer 100 anneaux (vous pouvez le rejouer jusqu'à ce que vous récupériez 100 anneaux)
- 3ème** retrouver un Chao perdu dans le niveau (vous devez obtenir la Mythe Melody (melodie mystique) pour terminer cette maison)
- 4ème** une limite de temps est ajoutée aux conditions normales de jeu
- 5ème** le niveau de difficulté augmente

ACTION (MODE 2 JOUEURS)

Vous pouvez jouer contre les autres joueurs

CHOISIR TYPE DE JEU

Lorsque le mode Action est sélectionné, vous choisissez le principe que vous adopterez. Utilisez les touches **←→** pour sélectionner des groupes et validez en appuyant sur le bouton **○**. Pour revenir au haut menu de mode 2 joueurs appuyez sur le bouton **○**.



Vous sélectionnez à présent le type de jeu souhaité. Utilisez les touches **←→** pour sélectionner le type de jeu et validez en appuyant sur le bouton **○**.

COURSE
LANCEUR DE MISSILES
CHASSE
ALÉATOIRE

niveau: Sonic Shadow
niveau: Tails Dr Eggman
niveau: Knuckles R.L.G.
la console choisit le type de niveau de manière aléatoire
choisissez le niveau

CHOISIR TYPE DE JEU

Les niveaux sont choisis au hasard sauf si vous avez sélectionné l'option CHOISIR TYPE DE JEU. Dans ce cas, un menu apparaît affichant la liste des niveaux. Choisissez un niveau et le jeu commence.

Si vous sélectionnez le niveau COURSE ou CHASSE, l'écran est partagé en deux. Le joueur 1 joue sur la partie gauche de l'écran et le joueur 2 sur la partie droite. Le niveau LANCEUR DE MISSILES, le jeu apparaît en plein écran.



COMMENT JOUER

A chaque type de jeu correspondent des mécaniques spécifiques à accomplir. Les personnages sont les mêmes qu'en mode Story mais il y a des règles supplémentaires en mode deux joueurs.

*Meilleur des 3 parties

Le premier joueur à remporter deux parties est déclaré vainqueur. Vous les conduisez à remplir pour gagner une partie.

COURSE
LANCEUR DE MISSILES
CHASSE

pointer à remporter l'anneau Dual Victory
pointer à annuler la page de santé à zero
pointer à récupérer deux anneaux de l'ennemi

*Attaques spéciales

En mode Action 2 joueurs, chaque personnage peut effectuer des attaques spéciales en fonction du nombre d'anneaux récupérés. Le type d'attaques spéciales change tous les 20 anneaux récupérés. Utilisez-les avec discrétionnel pour surprendre votre adversaire.



COURSE DE KART (1 ou 2 JOUEURS)

Vous pouvez jouer contre la console ou contre un autre joueur dans le mode jeu Kart Racing (Course de Kart). Pour jouer seul, vous devez préalablement terminer le niveau Kart en mode Hero Story ou Dark Story. Pour jouer à 2, vous devez terminer le niveau Kart dans les deux modes.

Pour commencer sélectionner votre personnage. En mode deux joueurs, le joueur 1 joue sur le pad de gauche de l'écran et le joueur 2 sur le droit. Chaque personnage a ses propres paramètres de vitesse (SPD), d'accélération (ACL), de freinage (BRK) et d'adhérence (GRP).

Équipez votre personnage le cas échéant. **BEGINNER** (débutant), **STANDARD** (intermédiaire) et **DOWNLOAD** (circuit téléchargé depuis le site officiel).

La partie apparaît en plein écran si vous jouez seul ou sur écran divisé (haut/bas) si vous jouez en mode deux joueurs.

Vous faites trois tours de circuit. Si vous réagissez au minimum 20 secondes, vous pouvez accélérer pendant une courte période (en appuyant sur le bouton **X**).



BOSS (1 JOUEUR)

Vous pouvez également affronter les boss de chaque histoire. Vous devez avoir terminé toutes les histoires pour sélectionner un boss.

Dans ce mode jeu, vous affronterez plusieurs boss qui apparaissent dans chaque histoire et se battent pour faire le meilleur temps.

Remarque : vous ne pouvez sélectionner que 1 histoire que vous avez terminée.



COURSE DE CHAO (2 JOUEURS)

Vous pouvez faire jouer votre Chao favori, même si un autre joueur en mode Hero. Pour cela, vous devez d'abord participer à une course de Chao en mode Story ou Stage select.

Dans une course de Chao, vous obtenez un Chao que vous avez élevé pour jouer contre sept personnes maximum. Les commandes disponibles dans une course multijoueurs sont affichées ci-dessous. Au cours d'une partie, les joueurs sont encouragés four Chao en appuyant sur le bouton **C** et les joueurs impairs en appuyant sur le bouton **D**.



	Port de commande A	Port de commande B	Port de commande C	Port de commande D
Port d'accélération 1				
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Port d'accélération 2				
	Joueur 5	Joueur 6	Joueur 7	Joueur 8

Vous pouvez utiliser un Chao navigant sur un Wii.

BONUS

Le mode replay de Super Smash Bros. Ultimate utilise les touches **Y** et **X** pour sélectionner un objet et valider en appuyant sur le bouton **A**.

DIDACTICIEL

Onchua vous explique comment jouer et manier les différents personnages. Utilisez les touches **Y** et **X** pour choisir la catégorie à afficher et appuyez sur **A**. Pour passer à l'explication suivante, appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Pour revenir à l'explication précédente appuyez sur le bouton **B**.



RÉSULTAT DES EMBLEMES

Vous pouvez visualiser les emblèmes que vous avez gagnés au cours du jeu. Utilisez les touches **Y**, **X** et **Z** pour sélectionner une catégorie et valider en appuyant sur le bouton **A**. Vous choisissez un niveau et un genre, vous devez affronter une nouvelle mission. Cliquez de nouveau les boutons **Y** et **X** pour parcourir les 180 emblèmes.



EPREUVE TÉLÉCHARGÉE

Le téléchargement d'un jeu supplémentaire pour le régime de Kart et de nouveaux objets pour les niveaux d'action est à l'étude. Pour de plus amples informations, visitez notre site officiel www.SSB4Ultimate.com.

Vous pouvez modifier les différents paramètres de jeu depuis le menu Options. Utilisez les touches **Y** et **X** pour choisir une option de menu et valider en appuyant sur le bouton **A**.



Écoutez le message d'attente dans le jeu. Il suffit de sélectionner le menu Son. Utilisez les touches **Y** et **X** pour choisir une catégorie et valider en appuyant sur le bouton **A**. Une liste de musique apparaît. Utilisez les touches **Y** et **X** pour choisir la musique et valider en appuyant sur le bouton **A**.



Vous pouvez modifier les facteurs de jeu à utiliser. Un écran apparaît avec des cartes d'explication à partir de lesquelles le point d'entraînement et le cas échéant une classe de jeu. Utilisez les touches **Y**, **X** et **Z** pour choisir le VSI et appuyez sur le bouton **A**. La liste des sauvegardes s'affiche et apparaît. Cliquez sur **Y** et appuyez sur **A** pour valider ou **B** pour la page précédente ou sur **A** pour annuler la sélection.



Vous pouvez activer ou désactiver le V-Sync en Mode. Dans le menu qui apparaît, utilisez les touches **Y** et **X** pour choisir Activer ou Désactiver et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Appuyez sur **B** pour annuler.



Vous pouvez choisir entre un son stéréo ou 5.1 dans le menu qui apparaît. Utilisez les touches **Y** et **X** pour choisir Stereo ou 5.1 et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Appuyez sur **B** pour annuler.



Les dialogues sont disponibles en anglais, ou en japonais. Les cartes peuvent être affichées en cinq langues. Dans le menu qui apparaît, utilisez les touches **Y**, **X** et **Z** pour choisir une langue et valider en appuyant sur le bouton **A**. Appuyez sur **B** pour annuler.



Vous pouvez modifier le thème d'écran des menus. Il est nécessaire de télécharger un fichier.



Vous pouvez choisir entre un format TV 50 Hz ou 60 Hz.

OPTIONS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

A PROPOS DE CHAO

Il n'y a pas de monde sans forme de vie au monde mystérieux appelé Chao. Les Chao habitent dans un univers entièrement appelé monde de Chao. Ce monde est un univers unique où les Chao peuvent apprendre et se développer selon le bon vouloir du joueur.

RENCONTRE DES CHAO

Pour rencontrer des Chao, il faut que vous trouviez et que vous trouviez une crie de Chao ainsi de trouver le monde d'Adrian. Une fois où il vous termine, vous pouvez pénétrer dans le monde de Chao.



JARDIN DE CHAO

Vous pouvez pénétrer dans le jardin de Chao depuis l'entrée du monde Chao. On y trouve les objets suivants : des oeufs de Chao, un arbre oscillant sous les fruits et les guirlandes (de la nourriture pour les Chao), un transporteur de Chao et une entrée vers le monde de Chao. Une fois que vous êtes dans le jardin de Chao, votre personnage lâche ses Chao élevés et ils partent chercher du lait et des oeufs de Chao. Ce lait et ces oeufs sont utilisés à la transformation de votre Chao. Le temps est le même que lorsque vous êtes dans l'environnement de jardin.



ELEVER UN CHAO

Les Chao naissent dans des oeufs. Il faut les élever jusqu'à ce qu'ils deviennent adultes. Pendant sa croissance, l'apparence, la personnalité et les actions d'un Chao changent en fonction de la manière dont vous le faites (selon que vous le déplacez ou non). Assurez-vous de leur donner tous les éléments dont il a besoin pour grandir (Chao élevés, petits animaux, etc.).

•Cueillir un oeuf

Il y a deux oeufs dans le jardin de Chao. Faites les osciller. Appuyez-vous sur le bouton **○** pour le prendre. Secouez-le doucement à l'aide du stick analogique, puis reposez-le. Un Chao naîtra de sa coquille. Il y a d'autres manières de faire éclore un oeuf. A vous de les expérimenter ! Vous verrez que les personnes ou des Chao changent selon la manière dont ils naissent.



•Nourrir un Chao

Les Chao se nourrissent de nourriture poussant sur les arbres. Pour recueillir des nourriture, placez-vous devant un arbre et appuyez sur le bouton **○** pour le saisir. Ensuite appuyez sur le stick analogique pour recueillir l'objet. Dès qu'une nourriture tombe dessus, le Chao Lupta d'ici y a plus de nourriture. Trouvez une goutte et donnez-la au Chao. Il va la planter.



JARDIN D'ENFANTS CHAO

Il existe également un jardin d'enfants Chao que vous pouvez visiter depuis l'entrée du monde de Chao. Amenez-y votre Chao pour vérifier son état de santé ou lui faire apprendre quelque chose. Vous pouvez également recueillir des articles concernant l'éducation de votre Chao. Pour entrer dans un pivot ou quitter le jardin d'enfants Chao, placez-vous devant la porte et appuyez sur le bouton **○**.



•Bureau du principal

Vous pouvez recueillir des articles concernant l'éducation de votre Chao. Appuyez sur les touches **△** et **□** pour sélectionner le menu sur lequel vous voulez obtenir des renseignements et validez en appuyant sur **○**.

•Salle de classe

C'est ici que votre Chao peut apprendre des choses. Vous y accédez depuis le jardin de Chao.

•Centre de soins

Vous pouvez y vérifier l'état de santé de votre Chao. Vous y accédez depuis le jardin de Chao.

•Bureau d'affichage

Vous pouvez accéder au panneau d'affichage de la liste officielle "Sans Adventure 2".



MINI-JEU VM

FAIRE SORTIR VOTRE CHAO

Vous pouvez élever votre Chao favori dans d'autres jardins de Chao à l'aide de votre VM en réalisant jusqu'à 7 "Chao Adventure 2".

ATTENTION

- Pour faire sortir votre Chao, il vous faut 128 blocs de mémoire livres.
- Une VM ne peut contenir qu'un Chao et qu'un seul de Chao.
- Si un fichier existant est déjà sur la VM, toutes sauvegardes effacées le Soeur précédent.

UTILISER UN TRANSPORTEUR DE CHAO

Pour transporter un Chao vers un VM, prenez le Chao, glissez-le dans le transporteur de Chao et appuyez sur le bouton rouge avec votre pied d'essai. Sélectionnez le VM dans lequel vous souhaitez placer votre Chao.



CHAO ADVENTURE 2

Si vous transportez votre Chao dans un VM et que vous l'avez de la manière Détaillée, vous pouvez jouer à un mini-jeu appelé "Chao Adventure 2".

• Règles du jeu

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez simultanément sur les boutons **[L]** et **[R]** pour donner une partie. Pour quitter la partie, appuyez sur le bouton **[START]** pour rejoindre le VM. Au cours de l'aventure, le votre Chao a fait un mal fatiguer. Il arrive de jouer Dommage lui a mangé les carottes. Le car la liste pour le mariage. Au cours de l'aventure, Chao peut rencontrer plusieurs personnes dont certains lui demandent des services. Votre Chao peut même vous demander de l'aide. L'aventure change selon vos actions. Vous pouvez mener votre Chao vers son objectif en faisant les bons choix.



• Affrontement entre Chao

Lorsque votre Chao rencontre un Chao qui a un mauvais caractère, une bataille commence. Prenez donc un coup de poing, appuyez sur le bouton **[START]** pour arrêter la bataille sur la barre d'attente. Le Chao dont la barre de santé s'effrite, s'effrite perd le combat. Si votre Chao perd, il peut s'arrêter qu'il transporte.

Objectif

Il existe deux types d'objets, selon s'ils ont été affichés ou non. Si vous remplissez un objectif avec les bonnes selections, votre Chao récupère une grande récompense. Si vous le faites de Chao et peut-être même à l'occasion d'un objet de base.



• Menu

Au cours de l'aventure, appuyez sur le bouton **[START]** pour afficher le menu. Utilisez les touches **[L]** et **[R]** pour faire votre sélection et validez en appuyant sur le bouton **[START]**. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur le bouton **[START]**.

STATUT	afficher les données du Chao
SNACK	nourrir le Chao
CARESSER	caresser la tête du Chao
GRONDER	vous devez parfois gronder votre Chao
OBJETS	afficher ou se séparer des objets récupérés
MACHINE	obtenir une partie. Faites correspondre les images des snacks pour obtenir un snack.
ALLO	connecter deux VM avec Chao et vous aurez peut-être un nouvel outil.
MATRE	voir les données concernant le propriétaire du Chao.
AMS	voir les données concernant les VM de vos amis (en mode Uniso).
OPTIONS	modifier les différents paramètres.

PARTICIPER A UNE COURSE DE CHAO

1. Vous allez dans le stade de Chao. Une date le jardin de Chao, votre Chao pourra rencontrer certains d'autres Chao. Vous pouvez arrêter ?
2. Vous pouvez aussi faire de plus amples informations, s'il y a des courses de Chao.



SITE INTERNET

Connectez-vous à Internet et visitez le site officiel * Sonic Adventure 2

Vous ne pouvez pas accéder à Internet si vous ne vous êtes pas inscrit sur Dreamcast. Utilisez Dreamkey pour vous assurer que vous êtes inscrit comme utilisateur. Reportez-vous au manuel Dreamkey pour de plus amples renseignements.

Demandes d'informations

Internet


Téléphone

Service consommateurs de SEGA

www.sega.multipoint.com

0820 37 64 58

COMMANDES DU NAVIGATEUR

Lorsque vous consultez des pages Internet, vous pouvez déplacer votre curseur grâce à la croix multifonctionnelle. Pour sélectionner l'élément apparaissant à l'écran, appuyez sur le bouton .

D'autres actions peuvent être données à l'aide des menus G et D.

MENU G

Appuyez sur le bouton analogique G pour ouvrir ou fermer le menu.

ACCUEIL = retour à la page d'accueil par défaut

EMAIL = réception de tous les e-mails

OPTION = modification des paramètres de navigateur

CONNEXION/DECONNEXION = connexion et déconnexion du fournisseur d'accès Internet

PAGE D'ACCUEIL DU JEU = ouverture du site Internet du jeu

QUITTER LE SITE = fermeture du navigateur et retour au jeu

MENU D

Appuyez sur le bouton analogique D pour ouvrir ou fermer le menu.

PRÉCÉDENTE = page précédente

SUIVANTE = page suivante

ACTUALISER = actualisation des données de la page en cours

ANNULER = annule du chargement d'une page

DOUM = agrandissement de la page (appuyez une nouvelle fois pour revenir à la taille normale)

POUR = ouverture du menu arrière

Pour de plus amples informations sur les commandes du navigateur, veuillez vous reporter au manuel Dreamkey.



Voilà, c'est tout ! Vous avez acheté Sonic Adventure 2, vous êtes prêt à jouer, mais il reste une dernière chose à faire : vous devez vous inscrire sur Dreamcast. Utilisez Dreamkey pour vous assurer que vous êtes inscrit comme utilisateur. Reportez-vous au manuel Dreamkey pour de plus amples renseignements.



INHALT

PROLOG	78	*KARTENHOLEN	98
DIE STEUERUNG	80	*BOSS	99
DIE PROLOGEN	82	*CHAOS-KARTEN	99
SPIEL STARTEN	88	EXTRA	100
SPIELMODI	90	OPTIONEN	101
*GESCHICHTE	90	ÜBER CHAO	103
*EINE AUSWÄHLEN	96	DAS VON AMI-SPIEL	104
*ACTION	98	DIE HONORARE	108

Sonic Adventure 2 ist mit Speicherkarte (Visual Memory) kompatibel.

*PlayStation (PS2) getrennt erhältlich kompatibel. Wir bitten Spieler, die Spieler zum Spiel von Speicher Karte benötigt werden, sehen Sie hier.



Anmerkung: Das Ami Spiel kann nur mit dem Visual Memory (VM) gespielt werden. Wählen Sie die Dreamcast normal aus und verbinden Sie normal die Speicherkarte oder den Controller während Spielstart gespeichert oder geladen werden.