

INSTRUCTION
MANUAL

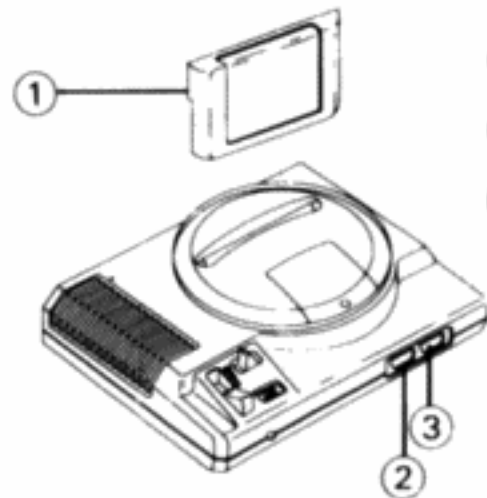
SONIC² THE HEDGEHOGTM

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**



Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

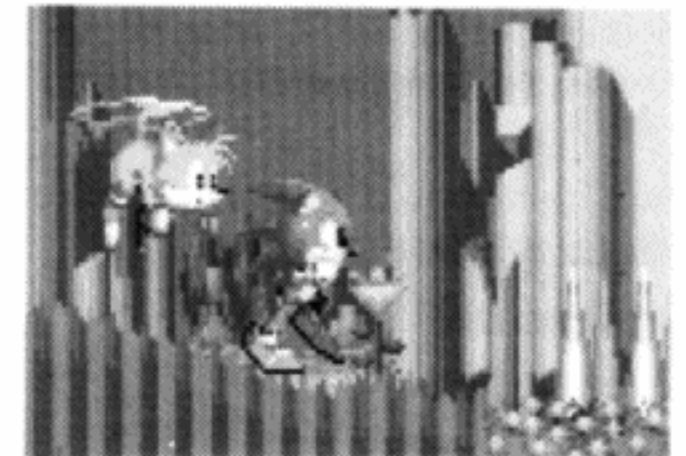
- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Trouvez les émeraudes Chaos!

Miles "Tails" Prower, le renard, ne peut pas rester en place lorsque Sonic rôde dans les parages. Lorsque c'était un bébé renard, il rêvait déjà d'être comme Sonic. Il adore lui courir après, en secouant ses deux queues, pour essayer de rattraper notre héros!

La plupart du temps, Sonic le laisse faire. Mais parfois, pour lui en imposer, il prend son élan à toute allure et le laisse loin derrière lui. Mais Miles n'abandonne pas si vite. Il se met à faire tourner sa queue comme l'hélice d'un hélicoptère et prend son envol jusqu'à ce qu'il le rattrape!

Tous les animaux appellent Miles par son surnom "Tails" à cause de ses deux queues. Un jour il se passa un fait exceptionnel...



Trouvez les émeraudes Chaos!

Miles "Tails" Prower, le renard, ne peut pas rester en place lorsque Sonic rôde dans les parages.

Lorsque c'était un bébé renard, il rêvait déjà d'être comme Sonic. Il adore lui courir après, en secouant ses deux queues, pour essayer de rattraper notre héros!

La plupart du temps, Sonic le laisse faire. Mais parfois, pour lui en imposer, il prend son élan à toute allure et le laisse loin derrière lui. Mais Miles n'abandonne pas si vite. Il se met à faire tourner sa queue comme l'hélice d'un hélicoptère et prend son envol jusqu'à ce qu'il le rattrape!

Tous les animaux appellent Miles par son surnom "Tails" à cause de ses deux queues. Un jour il se passa un fait exceptionnel...

Ils se trouvaient tous rassemblés dans la forêt pour assister aux performances de Sonic. Sonic courait, tournait et sautait pour

démontrer sa super attaque en tornade. Ensuite, ce fut le tour de "Tails" qui actionnait son turbomoteur et montrait son attaque éclair. Quel spectacle!

Tout-à-coup "Tails" devint incontrôlable. Il prit son envol à vive allure, courba ses queues en hélice et, wrummm... il se mit à tourner comme Sonic.

C'est alors qu'une chose effrayante se produisit. Les amis de Sonic disparurent peu à peu. Des robots métalliques horribles se propagèrent sur l'île. Le Dr Robotnik, méchant homme de science, était de nouveau là!

Il prépare cette fois-ci un désastre mondial et il a besoin de collaborateurs pour créer une machine infernale et s'emparer du monde. C'est pourquoi il capture tous les animaux pour en faire des robots qui doivent construire l'arme ultime, l'Oeuf de la Mort!

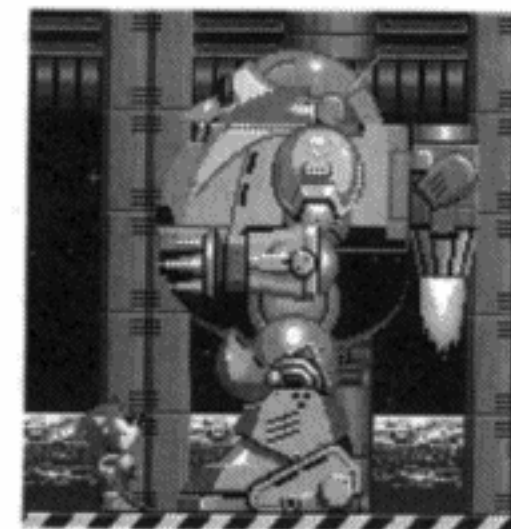
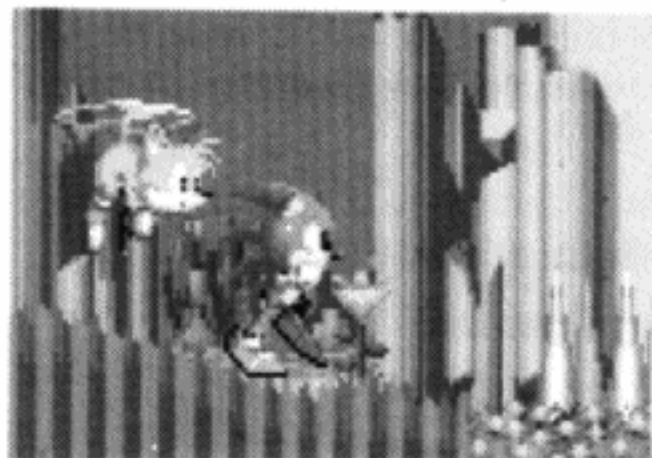
Robotnik dirige maintenant les usines, raffineries et villes. Il détient tout entre ses mains, sauf les 7 émeraudes Chaos. Ces magnifiques bijoux sont supposées avoir des pouvoirs exceptionnels. S'il les possédait, Robotnik pourrait dominer

le monde entier. Et il ne lâcherait plus jamais prise.

Les émeraudes Chaos sont cachées quelque part dans l'île. Seul un héros robuste à la chevelure hirsute est assez rapide pour les retrouver rapidement!

Aidez Sonic à contrer les plans monstrueux de cet homme de science dément! Faites-le tourner comme une comète dans l'espace. Chaussez les basket magiques et courez à en avoir le vertige. Faites-le survoler les voies rapides et tortueuses et traverser les tunnels comme une fusée. Faites attention qu'il ne perde pas l'équilibre et aidez-le à surmonter les océans bouillonnants de pétrole!

Trouvez les émeraudes, libérez les animaux et écrasez définitivement Robotnik!



Aux commandes!

① Touche de direction (Touche D):

- Pour choisir une partie à 1 joueur, à deux joueurs ou des options sur l'écran-titre.
- Dans la compétition à 2 joueurs, pour souligner une case sur l'écran de zone (veuillez voir la page 48.)
- Lorsque l'écran d'options est affiché, pour choisir une option et en modifier le réglage (veuillez voir la page 22).
- Pour déplacer Sonic ou "Tails" vers la gauche ou la droite. Tenir la touche LEFT ou RIGHT enfoncée pour accélérer. Appuyez sur DOWN pour tourner.

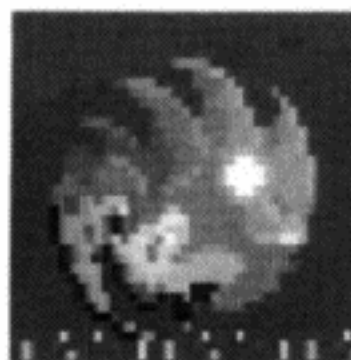


② Touche de départ (START):

- Pour commencer une partie à 1 joueur.
- Lorsque la partie à deux joueurs a été choisie, cette touche permet d'aller à l'écran de zone. Appuyez de nouveau dessus pour commencer la partie.
- Lorsque vous éclairez une option, elle permet d'aller à l'écran des options. Appuyez de nouveau pour commencer la partie.
- Pour faire une pause et reprendre la partie après la pause.

③, ④, ⑤ Touche A, B ou C:

- Lorsque l'écran d'options est affiché, appuyez sur la **touche A** pour changer de tonalité d'essai et la **touche B** ou **C** pour l'écouter.
- Pour faire sauter et tourner Sonic ou "Tails".



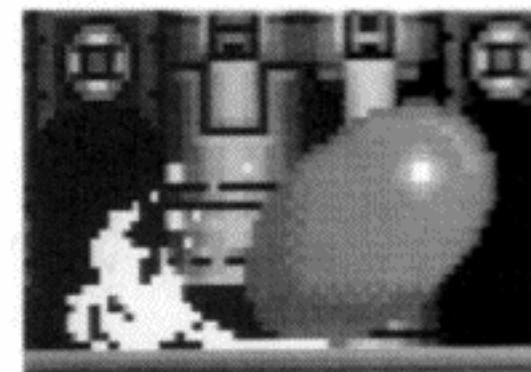
Super aptitudes

SUPER ATTAQUE EN TORNADO!

- Appuyez sur DOWN de la **touche D** tout en déplaçant la tornade comme une boule de feu et renversez tous les ennemis.
- Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour sauter en tournoyant et frapper les méchants par dessous ou pour rebondir dessus.

SUPER ATTAQUE ECLAIR!

- Ne bougez pas, appuyez sur DOWN de la **touche D**, puis sur la **touche A, B** ou **C** pour tourner comme un turbomoteur.
- Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** à plusieurs reprises pour accélérer.
- Relâchez la **touche D** pour filer comme l'éclair.

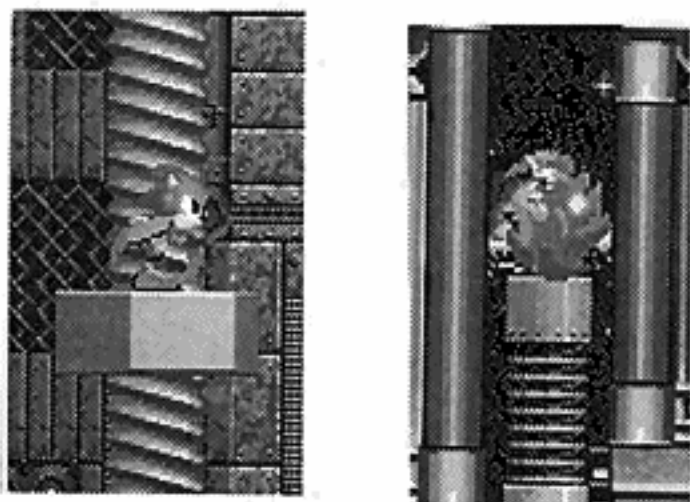


SUPER TOUR!

- Dans la zone de la métropole, tenez **RIGHT** ou **LEFT** de la **touche D** pour dévisser ou visser le boulon métallique.

ATTAQUE AU FLIPPER

- Dans la zone de nuit du casino, appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour activer un ressort. Appuyez plus longtemps dessus pour augmenter la puissance du ressort.
- Relâchez la touche pour être projeté comme une balle de flipper!
- Dans la même zone, appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour agir sur les leviers.



Pour commencer

Choisissez une partie sur l'écran-titre.

- Appuyez sur **Start** pour une partie à 1 joueur. Sonic et "Tails" traversent à toute allure 10 zones, dénichent des bagues et battent leurs ennemis. Dans ce mode, le joueur 1 déplace Sonic par le bloc de commande 1 et le joueur 2 peut déplacer "Tails" par le bloc de commande 2.
- Appuyez une fois sur **DOWN** de la **touche D** et sur **Start** pour la compétition à 2 joueurs. Vous et un ami parcourez trois zones sur un écran divisé et une étape spéciale pour voir qui peut gagner dans la plupart des catégories. Le joueur 1 déplace Sonic dans la partie supérieure de l'écran. Le joueur 2 déplace "Tails" dans la même zone mais dans la partie inférieure de l'écran.

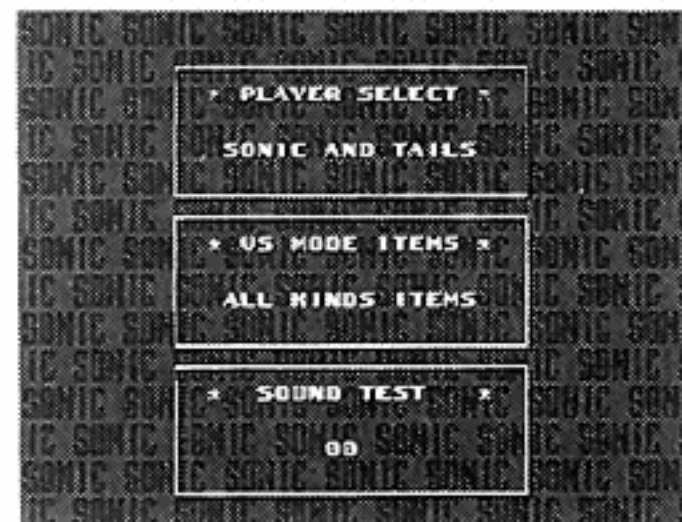


Ecran d'options

Lorsque l'écran-titre apparaît, appuyez deux fois sur **DOWN** de la **touche D** pour voir les options. Appuyez ensuite sur **Start** pour passer à l'écran des options. Appuyez sur **UP** ou **DOWN** de la **touche D** pour éclairer une option, puis sur **LEFT** ou **RIGHT** pour changer de réglage.

OPTION 1:

Vous pouvez choisir Sonic et "Tails" ou uniquement Sonic ou "Tails". Si vous appuyez sur **Start** lorsque cette option est éclairée vous pouvez commencer une partie à un joueur. Si vous choisissez Sonic et "Tails", un second joueur peut contrôler "Tails" par le bloc de commande 2.



OPTION 2:

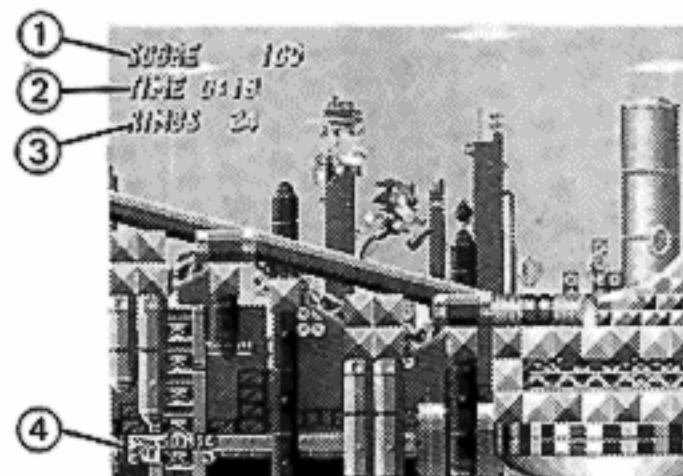
Choisissez toutes sortes d'articles (ALL KINDS ITEMS) ou le téléporteur pour apparaître sur l'écran dans les parties à deux joueurs. Lorsque vous appuyez sur **Start** et que cette option est éclairée, vous commencez une partie à deux joueurs.

OPTION 3:

Ecoutez la musique et les effets sonores du jeu. Appuyez sur la **touche A** pour d'autres réglages (après avoir appuyé sur LEFT ou RIGHT de la **touche D**. Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour écouter la musique choisie. Lorsque vous appuyez sur **Start** quand cette option est soulignée, vous revenez à l'écran SEGA.

Course aux bagues!

- ① Score
- ② Minuterie
- ③ Bagues
- ④ Vies



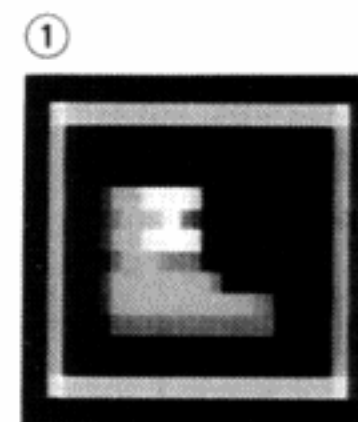
- ① Augmentez votre **score** en libérant vos amis des robots. Utilisez la super attaque en tornade tant que vous le pouvez pour frapper vos ennemis.
- ② Regardez la **minuterie**, vous avez 10 minutes pour accomplir votre mission. Si vous dépassez ce temps, vous perdez une vie.
- ③ Les ennemis ne peuvent pas vous détruire si vous avez des **bagues**. "Tails" ramasse aussi les bagues, qui ajoutent des points à votre total. Vous perdez des bagues si vous êtes attaqué ou tombez sur l'ennemi. Le compteur se met à clignoter lorsqu'il atteint zéro. Si vous touchez alors un méchant vous perdrez une vie (à moins de passer à la super attaque en tornade). Ne manquez pas de dénicher des bagues! Vous serez protégé tant que vous aurez au moins une bague.

- ④ Vous commencez chaque partie avec 3 **vies** pour traverser toutes les zones.

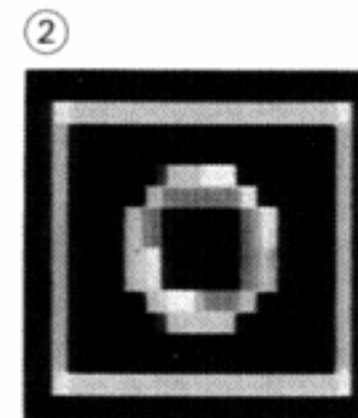
Super articles

Briser les écrans dans la mesure du possible en déclenchant une tornade, en sautant ou bondissant, pour prendre les articles qu'ils contiennent.

- ① Les **tennis magiques** vous permettent de courir à la vitesse du vent!



- ② Les **super bagues** vous font gagner 10 bagues d'un coup!



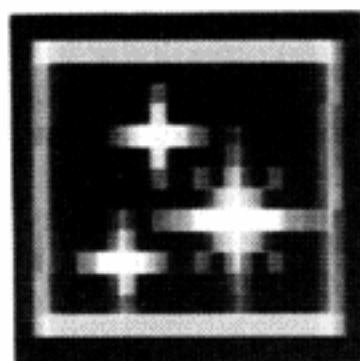
- ③ **Une de plus** (One-Up) vous donne une vie de plus. (Vous gagnez aussi une vie lorsque vous rassemblez 100 et 200 bagues.)

③



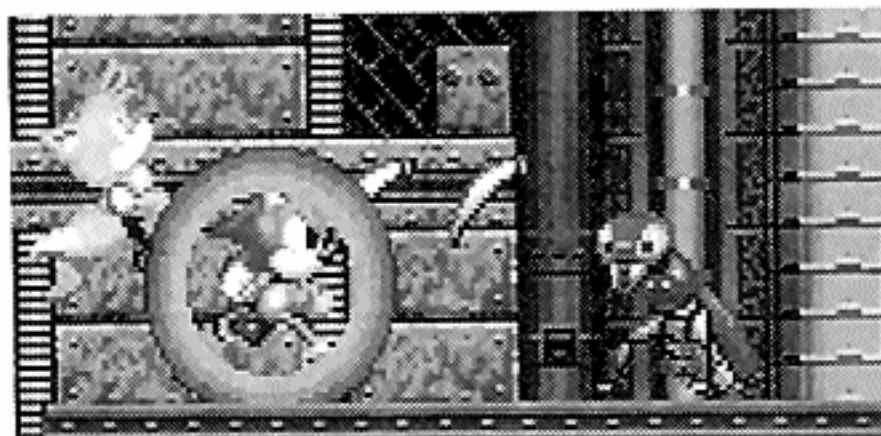
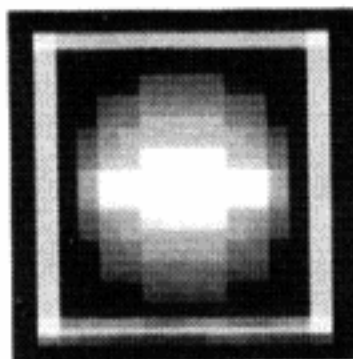
- ④ Un **invincible** vous empêche d'être attaqué par les ennemis, pendant un court instant.

④



- ⑤ Chaque **bouclier** vous protège d'un danger une seule fois.

⑤



Panneau étoilé

Lorsque vous passez devant un panneau étoilé, il branle pour confirmer votre position. Si vous perdez une vie, vous recommencez au dernier panneau étoilé que vous avez touché, au lieu de commencer au début de l'acte. (Vous gardez aussi le même temps, mais perdez vos bagues.)

Touchez un panneau étoilé lorsque vous avez 50 bagues (ou plus), et vous verrez un cercle étoilé tourner autour du panneau. Si vous sautez dans le cercle étoilé, vous passez à l'étape spéciale.

Lorsque vous avez atteint l'étape spéciale, vous ne pouvez plus y parvenir par le même panneau étoilé. Vous devrez de nouveau rassembler au moins 50 bagues et toucher un autre panneau.



Zones

A la fin de chaque zone, le Dr. Robotnik passe à l'attaque avec sa fantastique machine-robot. Combattez-le et libérez quelques uns des vos amis de l'oeuf qui les emprisonne!

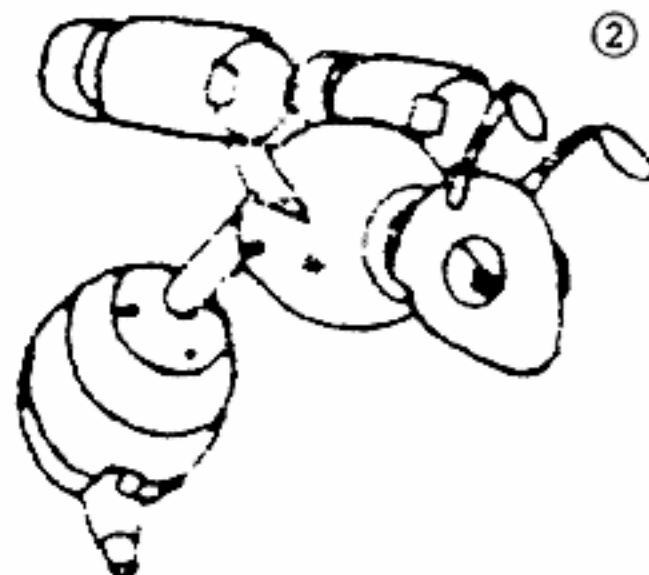
① DR. ROBOTNIK



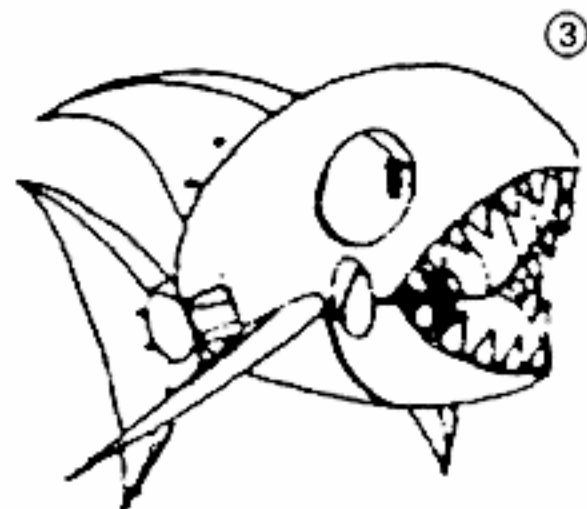
ZONE DE LA COLLINE EMERAUDE

Traversez cette station balnéaire tropicale couverte de palmiers, de chemins tortueux et de voies rapides en tire-bouchon. Faites très attention!

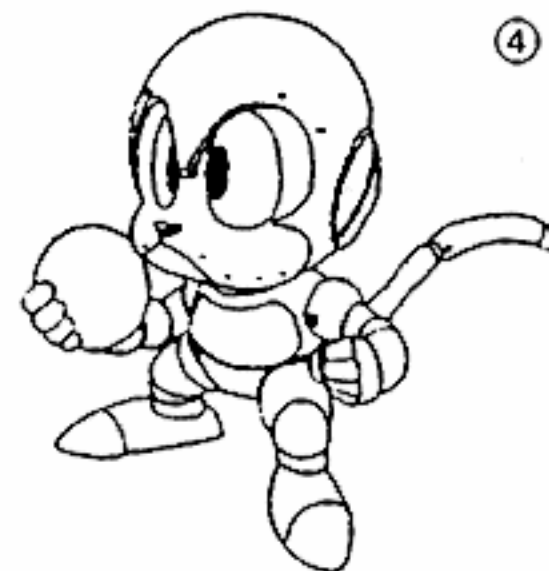
② BOURDON



③ MACHEUR



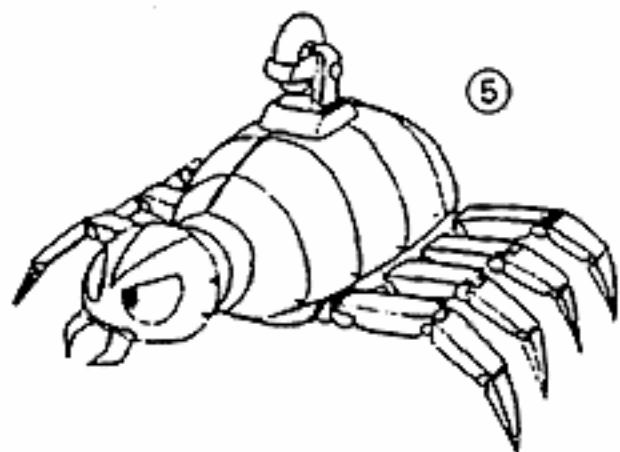
④ NOIX DE COCO



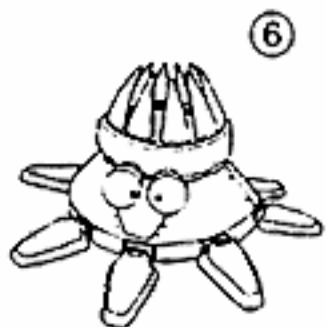
ZONE D'USINE CHIMIQUE

Filez dans ce labyrinthe high-tech fait de tuyaux et de conduites. Les méchants du Dr Robotnik ont submergé l'usine avec un liquide toxique appelé "Mega Mack" qui peut empoisonner Sonic en quelques secondes.

⑤ RAMPEUR



⑥ ARAIGNEE



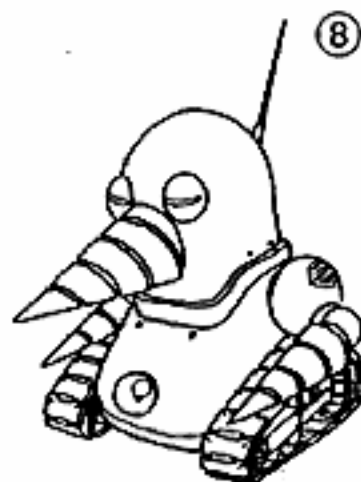
ZONE DE RUINES AQUATIQUES

Les romains pullulent dans cette magnifique forêt et ce lac submergés. Explorez le labyrinthe compliqué. Lorsque vous êtes sous l'eau, respirez les bulles d'air pour éviter de sombrer. Le compte à rebours se met en marche lorsque vous manquez d'oxygène.

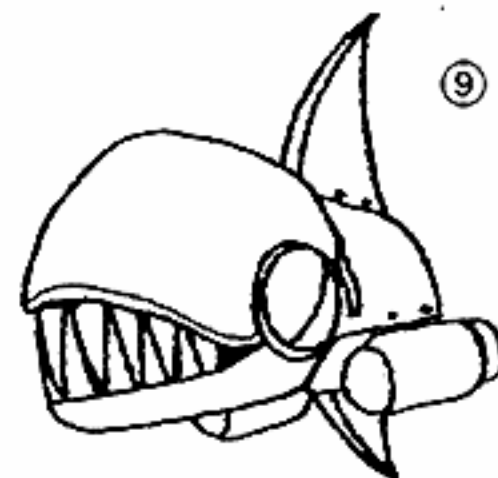
⑦ GUEPE



⑧ CHOP CHOP



⑨ CHENILLE



ZONE DE NUIT DU CASINO

Des néons lumineux sont éclairés et le casino brille de milles paillettes d'or! Jouez aux diverses machines en actionnant la **touche A, B ou C**. Actionnez les leviers et appuyez sur les ressorts pour éjecter Sonic comme une balle de flipper!

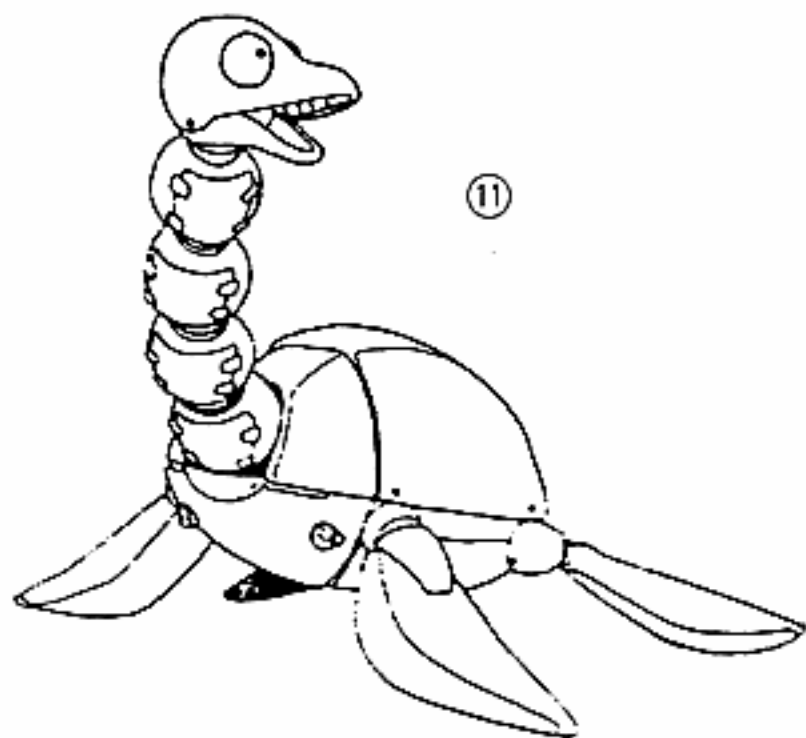
⑩ RAMPEUR



ZONE DU SOMMET DE LA COLLINE

De la lave coule des volcans et des tremblements de terre secouent la terre! Sautez sur les bascules pour prendre les bagues et filez à toute allure dans les tunnels et les grottes souterraines.

⑪ REXON



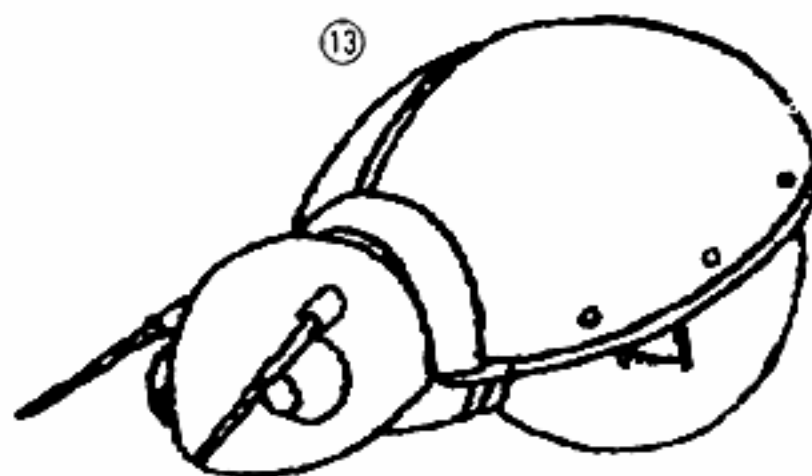
⑫ EMBROCHEUR



ZONE DE LA GROTTE MYSTERIEUSE

Robotnik est en train de creuser pour trouver les émeraudes Chaos dans la forêt fantastique remplie de lumières scintillantes, de vers luisants et de mille-pattes piquants. Restez dans ce sous-bois pour découvrir des voies de secours.

⑬ ECLAIREUR



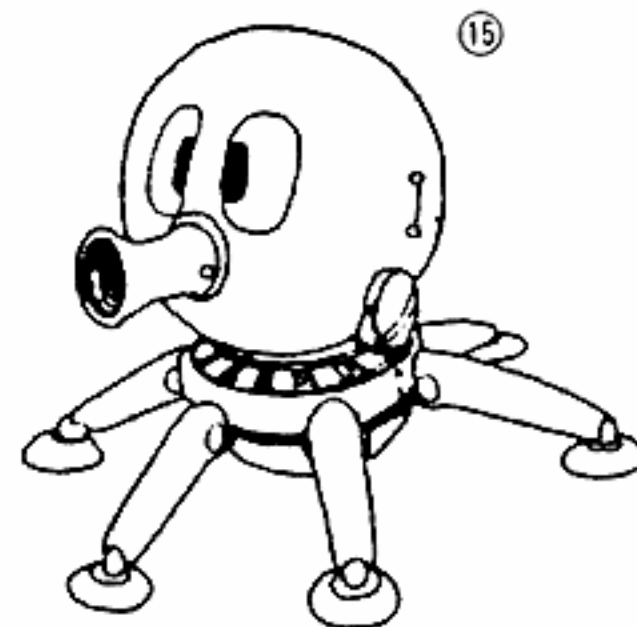
⑭ MILLE-PATTES



ZONE DE L'OCEAN DE PETROLE

Les raffineries de Robotnik déversent à plein débit du pétrole. L'océan est tout noir noir! Est-ce que Sonic peut garder son équilibre sur ces passerelles glissantes et au-dessus des événements bouillonnants?

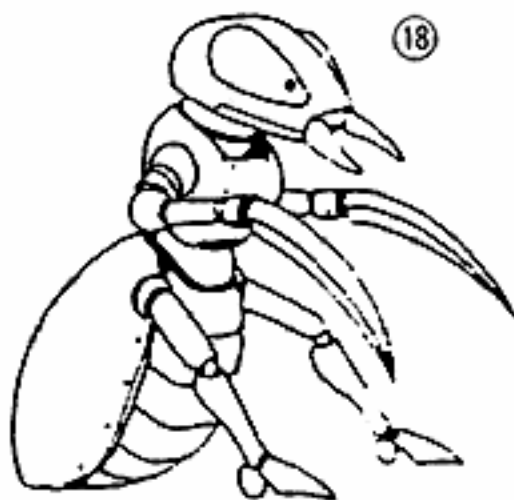
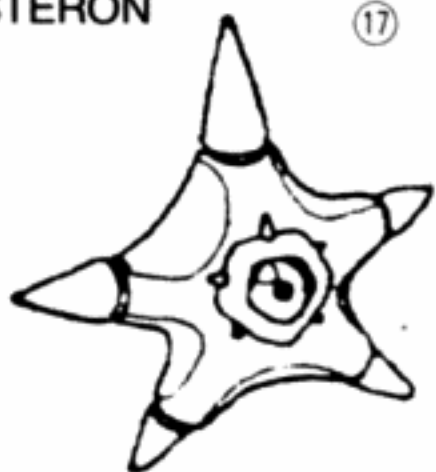
⑮ OCTUS





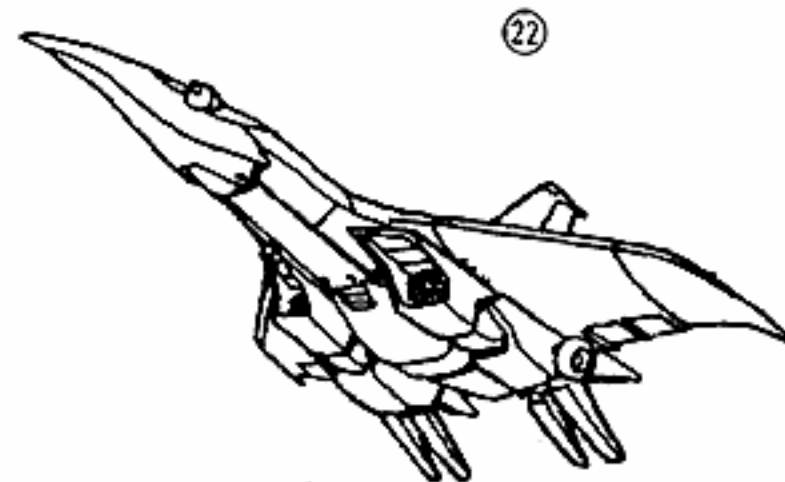
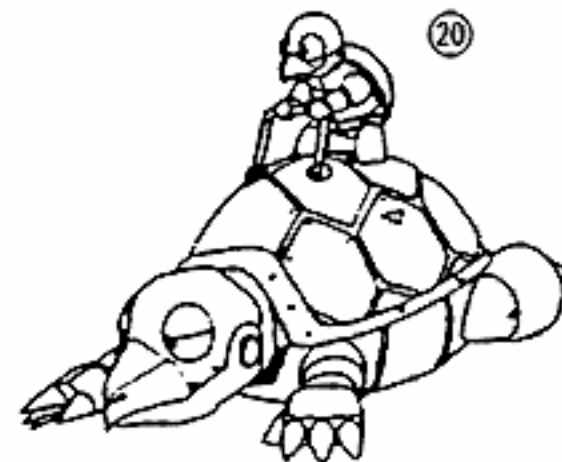
ZONE DE LA METROPOLE

Finalement Sonic chasse Robotnik de sa propre capitale. Mais il trouve une forteresse de fer et d'acier. Le danger est présent dans le moindre cylindre en action, dans les pistons martelant et les engrenages tournant. Tenez RIGHT ou LEFT de la **touche D** pour dévisser ou visser les boulons.



ZONE DE CHASSE AERIENNE

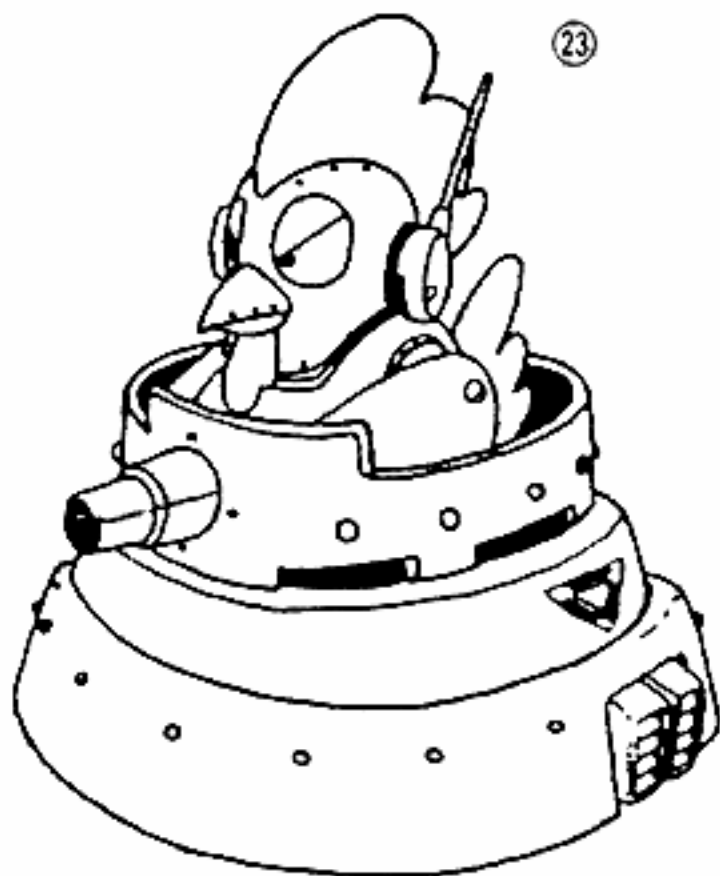
Robotnik s'est échappé dans le ciel! Sonic est un avion (et "Tails" son pilote) en pleine bataille périlleuse au-dessus des nuages!



ZONE DE LA FORTERESSE VOLANTE

Vous avez trouvé la forteresse secrète de Robotnik — un vaisseau de combat volant. Est-ce que ce sera la bataille finale de Sonic?

②③ ROBOT-POULE



Etape spéciale

Si vous avez 50 bagues lorsque vous touchez un panneau étoilé, vous verrez un cercle étoilé tourner autour du panneau. Si vous sautez dans le cercle, vous passez à l'étape spéciale et vous aurez une chance de ramasser l'émeraude Chaos!

- Regardez l'écran pour voir combien de bagues il vous faut.
- Descendez les toboggans et ramassez autant de bagues que vous le pouvez. Evitez les bombes ou sautez au-dessus pour rester dans la course.
- Si vous obtenez le nombre de bagues qu'il vous faut à chaque point de contrôle, vous pouvez continuer. Sinon, l'étape se termine.
- Si vous terminez l'étape, vous recevez en récompense une magnifique bague Chaos.
- Lorsque l'étape spéciale prend fin, vous retournez au panneau étoilé de votre zone d'origine et pouvez poursuivre la partie.



Fin de partie

Le quête de Sonic prend fin lorsque Dr. Robotnik est définitivement anéanti! La partie prend également fin chaque fois que vous perdez une vie. Vous commencez la partie avec 3 vies et vous pouvez trouver des vies supplémentaires sur les écrans de moniteur. Vous obtenez aussi une vie comme bon point lorsque vous gagnez 100 et 200 bagues.

Poursuite

Vous pouvez poursuivre la partie chaque fois que vous atteignez 100 000 points. Lorsque vous perdez votre dernière vie, l'écran de poursuite apparaît. Appuyez sur **Start** avant que la minuterie atteigne 0 pour reprendre la partie au point où elle s'est terminée.

Score

Vos points sont calculés à la fin de chaque acte.

- Chaque robot ennemi que vous écrasez vaut 100 points.
- Si vous tenez en échec Robotnik vous gagnez 1 000 points.
- Des bons points de temps vous sont accordés pour vous récompenser de votre rapidité. Plus vous terminez rapidement un acte, plus vous améliorez votre score.
- Des bons points sous forme de bagues vous sont accordés en fonction du nombre de bagues que vous détenez à la fin d'un acte.

Compétition pour deux joueurs

Avec deux joueurs, Sonic et "Tails" peuvent courir pour voir qui gagnera dans la plupart des catégories de cette nouvelle, surprenante et amusante compétition. Dans cette partie, Sonic et "Tails" sont concurrents et essaient de gagner le plus grand nombre de points, de bagues et de super articles. Ils essaient de terminer le plus vite possible chaque partie.

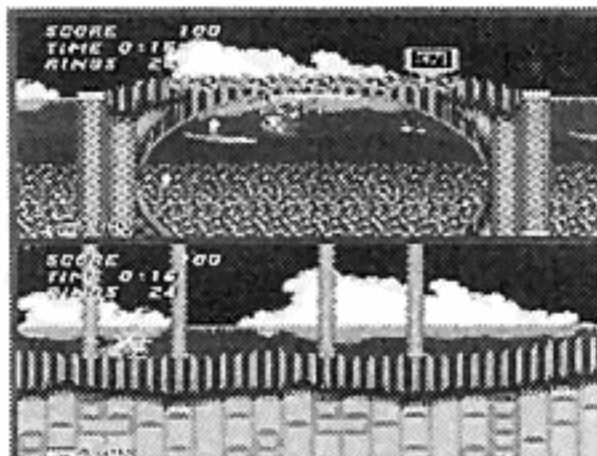
Le jeu présente 3 zones ordinaires (de 2 actes chacune) et une étape spéciale où Sonic et "Tails" recherchent les bagues.

POUR COMMENCER:

- ① Appuyez sur DOWN de la **touche D** sur l'écran-titre pour choisir "2 Player VS". Appuyez ensuite sur **Start**.
- ② Utilisez la **touche D** pour choisir une des 3 zones ou l'étape spéciale de l'écran suivant.
- ③ Appuyez sur **Start** pour commencer. Bonne chance!

ZONES ORDINAIRES:

- Sonic et "Tails" traversent la même zone sur un écran divisé. Sonic (joueur 1) utilise la moitié supérieure de l'écran, et "Tails" (joueur 2) se trouve en bas.



- Ce sont les mêmes commandes et les mêmes mouvements que dans les parties à un joueur. Prenez les bagues!
- Brisez les écrans de moniteur pour prendre les super articles. Vous ne savez pas quel article le moniteur cache avant de l'avoir fait exploser (à moins de choisir "Teleportation only" sur l'écran des options; veuillez voir les pages 22 – 24).
- Le téléporteur est nouveau! Trouvez-le pour que Sonic et "Tails" échangent leur place dans la zone. Celui qui était en queue sera en tête!
- Le visage que vous voyez sur l'article "One Up" indique la personne qui a gagné la vie. Par exemple, "Tails" peut trouver une vie supplémentaire pour Sonic et Sonic la recevra.
- Lorsqu'un joueur a terminé, le compte à rebours démarre et l'autre joueur doit essayer de finir en l'espace de 60 secondes.

SCORE DES ZONES ORDINAIRES:

Vous êtes classé dans 5 catégories.
Le joueur qui gagne au moins 3 catégories gagne la partie!

Voici comment gagner:

- En écrasant des ennemis pour atteindre un **score** élevé.
- En terminant la **zone** le plus rapidement possible.
- En finissant la course avec le plus de **bagues**.
- En trouvant le plus grand nombre de **bagues** en tout pendant la course.
- En ouvrant le plus d'**articles**.

RESULT				
EMERALD HILL ZONE - 1 -				
	1P	2P	WINS	
SCORE	900	400	1P	
TIME	1:09:10	0:55:07	2P	
RING	20	31	2P	
TOTAL RING	97	31	1P	
ITEM BOX	4	2	1P	
* TOTAL : 3 : 2				
1P WINS				

ETAPE SPECIALE:

- Essayez de prendre le plus de bagues possible en descendant dans le toboggan.
- Chaque course à 3 étapes (et 3 points de contrôle) où vous devez gagner des points.
- Attention aux bombes! Détournez-les ou sautez pour les éviter.
- Le joueur qui a gagné le plus de bagues l'emporte.



Super conseils de Sonic

- Prenez toutes les bagues que vous pouvez!
- Lorsque vous perdez des bagues, courez pour essayer de les reprendre (si ce n'est pas dangereux!).
- Observez vos ennemis pour voir comment ils se déplacent. Si vous savez ce qu'ils font, vous pourrez bien mieux les combattre et vous vous en sortirez mieux.
- Recherchez les chemins qui conduisent aux endroits inaccessibles. Sauter sur des leviers, accrochez-vous à la vigne vierge et utilisez la super tornade de Sonic pour découvrir des routes cachées et des voies secrètes.
- Rassemblez 50 bagues (ou plus) pour passer à l'étape spéciale lorsque vous passez devant un panneau étoilé.
- Dans l'étape spéciale, ne vous déplacez pas trop vite car vous risquez de ne pas pouvoir prendre toutes les bagues!

- Dans la compétition à 2 joueurs, concentrez-vous sur votre propre écran (et non pas sur celui de votre ami). Si vous êtes téléporté dans une zone loin en arrière, vous pouvez tout de même gagner en rassemblant le plus de bagues et de super articles possible.
- Frappez un tas d'ennemis pour atteindre un score élevé.
- Traversez les actes à toute allure pour gagner des bons points de temps.
- Rassemblez un tas de bagues pour obtenir un bon point de bagues.
- Vous ne pouvez anéantir Robotnik que pas la super tornade. Faites en sorte que Sonic évite les attaques de Robotnik et reste hors d'atteinte.
- Délivrez vos amis de l'Oeuf-prison en sautant dessus.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-0944-50

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan