

WINDOWS 95
CD-ROM

SEGA™ PC

REQUIRES
PENTIUM™
PROCESSOR

75+ Mhz.
90+ Mhz recommended
16MB MEMORY



SONIC & KNUCKLES

● COLLECTION ●



SYSTEM REQUIREMENTS

Operating	Windows 95
CPU Type & Speed	Pentium processor, 75 Mhz and above (90 Mhz or above recommended)
Memory	16 MB
Graphics	1 MB of Video RAM
CD-ROM Speed	4X and above
Available Hard Drive	20 MB
Sound Card	Sound Blaster™ 16 or 100% compatible
Other	Keyboard, joystick or game pad

SONIC & KNUCKLES

EPILEPSY WARNING

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games.

Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing.

If you experience any of the following symptoms while playing a CD-ROM game - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions - IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor before resuming play.

GETTING STARTED

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION must run under Windows 95.

Please note: This game contains Microsoft Direct X version 3. Please confirm that your machine is completely Direct X compatible before installing. If you experience any graphic or sound problems please contact either Microsoft or your hardware manufacture first for advice about Direct X. Direct X will not be removed when the game files are un-installed.

Windows 95

To play *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* under Windows 95, follow these steps:

1. Place the *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* disc in the CD-ROM drive, label side up. Close the tray.
2. After a few moments, a dialog box will appear, giving you a choice of options.



3. If a dialog box does not appear, please carry out the following:
- Click on the "Start" icon
 - Select "Run..."
 - Type in the command line: "D:\install.exe", assuming D is your CD drive.
 - Click on "OK"

The first time you insert the *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* disc, the dialog box will give you the option of installing the game, or exiting from the install program. Select "INSTALL" to begin the installation process. Select "EXIT" to return to Windows 95.

After the *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* program files have been installed you will be prompted to install Direct X V.3. If you do not wish to install Direct X V.3 the game may not function correctly. You are able to install Direct X V.3 later if you require by running the DXsetup program in the Direct X directory on the CD.

Under Windows 95 the Direct X V.3 installation procedure will analyse your system specific configuration and load the appropriate drivers for your sound card and video display card. In addition, *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* will create a new program group called THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION GROUP and place the program icon in that group.

Once *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* is installed, whenever you insert the CD-ROM in the drive, you will be given the option to Play, Uninstall or Cancel. Click UNINSTALL if you wish to remove *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* from your system, or CANCEL to take no action.



GAME SELECTION

This CD contains two programs: SONIC THE HEDGEHOG 3 and SONIC & KNUCKLES. You can enjoy them separately or play them in succession as SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

You can play SONIC THE HEDGEHOG 3 and choose the character to control: Sonic or Tails. Clear six Zones to reach the end.

2. SONIC & KNUCKLES

You can play SONIC & KNUCKLES and choose the character to control: Sonic or Knuckles. Clear six Zones to reach the end.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

You can play both SONIC THE HEDGEHOG 3 and SONIC & KNUCKLES together. You start from the first zone in SONIC-3 and when you clear all six Zones you continue from the first Zone of SONIC & KNUCKLES. You can select any character.



SONIC 3:

This game takes place on the mysterious Floating Island which holds many special powers. The source of these powers are Chaos Emeralds. In Sonic 2, Sonic & Tails thought they had destroyed the Death Egg, Dr. Robotnik's heavily armoured ship. Instead, Dr. Robotnik managed to crash land on the Floating Island. After learning that the island is able to float in the sky by harnessing the powers of the emeralds, the Doc decides to steal the emeralds so he can repair his Death Egg ship. To obtain the emeralds, Dr. Robotnik tricks Knuckles, the Guardian of the Floating Island's Chaos Emeralds. He also tells Knuckles that it is in fact Sonic & Tails that are trying to steal the emeralds.

Between battling the new Badniks and trying to outsmart Knuckles, Sonic & Tails have their work cut out for them once they arrive on the Floating Island and search for Doctor Robotnik.

SONIC & KNUCKLES:

The last time Sonic and Robotnik went head-to-head, Sonic blasted Robotnik's Death Egg to smithereens. The explosion heaved Sonic deep into Floating Island's Mushroom Hills! Sonic knows that many emeralds, including the Master Emerald, are hidden somewhere on Floating Island. He bets this Knuckles character knows where they are! Sonic can't let Robotnik get his hands on the Master Emerald. He'd have Death Egg fuel forever - and Floating Island would be destroyed.

Now Sonic's got two problems. How to protect the Master Emerald? And how to keep Knuckles off his back? He'll have to deal with that wild echidna right away! Knuckles has problems too. As Guardian of Floating Island and all the Emeralds, Knuckles has a mission - to wage war on all invaders. Whoever threw that bomb is in DEEP trouble. Knuckles is ready with tricks, traps and bare-fisted attacks to keep Floating Island safe.

Sonic's not taking any chances. Neither is Knuckles! But while they're going the rounds with each other, who's stopping Dr. Robotnik? Could this be the end of Floating Island?



KEYBOARD AND JOYSTICK CONTROLS

Character Movements	Keyboard		Joystick
	Player 1	Player 2	
Look Up	↑	D	Up
Left (tap repeatedly to speed up)	←	X	Left
Right (tap repeatedly to speed up)	→	V	Right
Look Down	↓	C	Down
Rolling Jump	Enter	A	A Button
Super Spin Dash	↓ + Enter (Release Enter)	C + A (Release A)	Down + A Button (Release A Button)

"Alt + R" - Return to Title Screen and restart game.

"Alt + F4" - Exit Game

"F1" - Help File (refer to this file to find additional character movements)

"F3" - Pause/Resume Game

"F4" - Full Screen

"F5" - Hide/Display Menu Bar

"F7" - Change Controls

"F8" - Use Joystick



TECHNICAL SUPPORT

If you encounter any technical problems with these products, please review all the included documentation and ensure that your hardware specification is up to the standard required to operate this game. If you are still encountering difficulties, you can contact the Sega Customer Services Department for assistance in the following ways:

ON-LINE: Internet - segapc@sega.com

CompuServe - GO SEGA

Website - <http://www.sega-europe.com>

MAIL: Sega Europe, Customer Services Department,
266-270 Gunnersbury Avenue, London W4 5QB.

FAX: 0181 996 4499

PHONE: 0181 996 4428 (Mon - Fri: 10am-12pm and 2pm-5pm)

When contacting us please ensure that you have the following information ready and if possible, be near your computer:

- ① Error message displayed when the problem occurred
- ② Detailed listing of your machine type and hardware contents, including CPU, sound cards, video boards, drivers being used, other applications in use, etc.
- ③ DOS & Windows version numbers you are currently running.
- ④ Mouse/Joystick/Gamepad & ALL Driver types (See System Applet on the Control Panel).
- ⑤ Contents of your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.
- ⑥ CD-ROM drive type and CD-ROM extensions versions, if fitted.

As PCs run under numerous hardware and software combinations, you may also have to refer to your hardware and software manufacturer in order to properly configure their product to run with our game.



EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

SPIELVORBEREITUNG

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION läuft sowohl unter Windows 95.

Zu beachten: Dieses Spiel enthält die Microsoft Direct X Version 3. Stellen Sie sicher, daß Ihr Gerät völlig mit Direct X kompatibel ist, bevor Sie das Spiel installieren. Sollten irgendwelche Grafik- oder Klangprobleme auftreten, fragen Sie bitte Microsoft oder zuerst Ihren Hardware-Hersteller um Rat bezüglich Direct X. Direct X wird nicht gelöscht, wenn die Installation der Spieldateien rückgängig gemacht wird.

Windows 95

Um *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* unter Windows 95 zu spielen, verfahren Sie wie folgt:

1. Legen Sie die CD-ROM des *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*-Spieles mit der beschrifteten Seite nach oben das CD-ROM-Laufwerk ein. Schließen Sie das Laufwerk.



2. Kurz darauf erscheint ein Dialogfenster mit verschiedenen Optionen.
3. Falls das Dialog-Fenster nicht erscheint, folgen Sie einfach folgenden Schritten:
- Klicken Sie auf das "START"-Symbol
 - Wählen Sie "AUSFÜHREN..."
 - Gebe: "D:\install.exe" in die Befehlszeile ein, vorausgesetzt D ist Dein CD-Laufwerk.
 - Klicken Sie "OK"

Wenn Sie die *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*-CD erstmalig einlegen, zeigt Ihnen das Dialogfeld die Möglichkeit an, das Spiel entweder zu installieren oder das Installationsprogramm abzubrechen. Wählen Sie "INSTALLIEREN", um den Installationsvorgang zu starten. Wählen sie "EXIT", um zu Windows 95 zurückzukehren.

Nach der Installation der *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*-Programmdateien werden Sie aufgefordert, Direct X V.3 zu installieren. Der Verzicht auf die Installation von Direct X V.3 kann eventuell zu Fehlfunktionen des Spiels führen. Sie können Direct X V.3, falls erforderlich, nachträglich installieren, indem Sie das DXSetup-Programm im Direct X-Verzeichnis auf der CD starten.

Bei Windows 95 wird mit dem Direct X V.3-Installationsverfahren die spezifische Konfiguration Ihres Systems analysiert, und die entsprechenden Treiber für Ihre Sound- und Bildschirmparte werden geladen. Außerdem erstellt *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* eine neue Programmgruppe mit dem Namen *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION GROUP*, in der das Symbol erscheint.

Wenn *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* einmal installiert ist und Sie später die *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*-CD erneut einlegen, erscheint ein Dialogfenster mit der Wahl zwischen PLAY (Spielen), UNINSTALL (Entfernen) oder CANCEL (Abbrechen). Klicken Sie auf die Schaltfläche UNINSTALL, wenn Sie das Spiel ganz aus Ihrem System löschen wollen. Klicken Sie auf CANCEL, um keine weitere Maßnahme zu ergreifen.



SPIELAUSWAHL

Diese CD enthält zwei Programme: *SONIC THE HEDGEHOG 3* und *SONIC und KNUCKLES*. Du kannst sie einzeln oder aufeinanderfolgend spielen als *SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES*.

1. *SONIC THE HEDGEHOG 3*

Wenn Du *SONIC THE HEDGEHOG 3* spielst, kannst Du zwischen zwei Spielfiguren wählen: *SONIC* oder *TAILS*. Bringe sechs Zonen hinter Dich, um zum Ende zu kommen.

2. *SONIC & KNUCKLES*

Wenn Du *SONIC* und *KNUCKLES* spielst, kannst Du zwischen *Sonic* und *Knuckles* als Spielfiguren wählen. Bringe sechs Zonen hinter Dich, um zum Ende zu kommen.

3. *SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES*

Du kannst die beiden Spiele *SONIC THE HEDGEHOG 3* und *SONIC & KNUCKLES* zusammen spielen. Du beginnst in der ersten Zone in *SONIC 3* und wenn Du alle sechs Zonen hinter Dir hast, fängst Du sofort mit der ersten Zone von *SONIC & KNUCKLES*, um weiterzuspielen. Du kannst jede Figur als Spielfigur wählen.

SONIC 3

Dieses Spiel findet auf einer mysteriösen umhertreibenden Insel statt, die seltsame Kräfte hat. Die Quelle dieser Kräfte ist ein Chaos-Smaragd. In *Sonic 2*, *Sonic & Trails* dachten sie hätten das Death Egg (Todesei), Dr Robotniks schwer bewaffnetes Schiff zerstört. Aber Dr Robotnik hatte es geschafft, auf dieser Insel notzulanden. Nachdem Dr Robotnik mitgekriegt hatte, daß er diese



Insel mit Hilfe des Smaragdes in die Lüfte erheben kann, stahl er den Smaragd, um sein Schiff Death Egg/Totes Ei damit zu reparieren. Um den Smaragd in die Hände zu bekommen, trickst Robotnik Knuckles, den Wächter des Smaragdes der treibenden Insel, aus. Er erzählt Knuckles außerdem, daß Sonic und Trails den Smaragd stehlen wollen.

Für Sonic & Trails heißt es jetzt, nicht nur das übliche Gelichter zu bekämpfen und Knuckles auszuschmieren, sondern auch nach Dr Robotnik zu suchen, sobald sie die Insel erreicht haben.

SONIC & KNUCKLES:

Das letzte Mal, als Sonic und Robotnik sich gegenüberstanden, hat Sonic Robotniks Death Egg/ Todesei in die Luft gejagt. Die Explosion hat Sonic tief in die Pilz Hügel der Insel gehieft. Sonic weiß, daß viele Smaragde, den Herscher-Smaragd eingeschlossen, irgendwo auf der Insel verborgen sind. Sonic kann nicht zulassen, daß der Herscher-Smaragd in Robotniks Hände fällt. Das würde seinem Death Egg /Todesei Treibstoff für die Ewigkeit liefern und die Insel zerstören.

Sonic hat jetzt zwei Probleme. Wie kann er den Herscher-Emerald schützen? Und wie kann er sich Knuckles vom Hals halten? Mit diesem wilden Wurzelsepp muß er sich sofort auseinandersetzen. Als Wächter der der treibenden Insel und der Smaragde hat Knuckles die Mission, allen Eindringlingen den Krieg zu erklären. Wer auch immer diese Bombe geworfen hat, hat massiven Ärger. Knuckles ist ein paar Tricks und Fallen vorbereitet und kämpft auch mit den bloßen Fästen, um die Sicherheit der Insel zu bewahren.

Sonic geht kein Risiko ein. Knuckles auch nicht! Aber während die beiden mit sich beschäftigt sind, wer kümmert sich um Robotnik? Ist das das ENDE DER INSEL?

TM



TASTATUR UND JOYSTICK KONTROLLEN

Figurenbewegung	Tastatur		Joystick
	Spieler 1	Spieler 2	
Hinaufschauen	↑	D	Oben
Links (Drücke wiederholt um die Geschwindigkeit zu steigern.)	←	X	Links
Rechts (Drücke wiederholt um die Geschwindigkeit zu steigern.)	→	V	Rechts
Hinunterschauen	↓	C	Unten
Rollsprung	Enter	A	A-Taste
Superdreh-Spurt	↓ + Enter (den Finger von der Enter-Taste nehmen)	C + A (den Finger von der A-Taste nehmen)	Unten + A-taste (den Finger von der A-Taste nehmen)

- "Alt+R" - Zurück zum Titelschirm und Neustart des Spieles
- "Alt+F4" - Spiel beenden
- "F1" - Hilfe-Option (hier finden Sie weitere Bewegungen der Charaktere)
- "F3" - Pause/Spiel fortsetzen
- "F4" - Bildschirmfüllende Darstellung
- "F5" - Menüleiste sichtbar/unsichtbar
- "F6" - Kontrollen ändern
- "F8" - Joystick benutzen



KUNDENBERATUNG

Sollten Sie bei der Nutzung des Produkts auf Schwierigkeiten stoßen, informieren Sie sich bitte in der Gebrauchsanweisung über die Hardwareanforderungen des Spiels. Treten danach immer noch Unklarheiten auf, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten der Kontaktaufnahme mit der SEGA-Kundenberatung zur Verfügung:

ONLINE: Internet - segapc@sega.com
CompuServe - GO SEGA
Website - <http://www.sega-europe.com>

POST: Sega Info Service
Postfach 305568
20317 Hamburg

TELEFAX: 040/229 38 212

TELEFON: 040/227 09 61 (Mo-Fr 10.00 uhr - 18.00 uhr)

Wenn Sie mit uns in Verbindung treten, stellen Sie bitte sicher, daß Sie am Computer sind und folgende Informationen bereitliegen:

- ① Fehlermeldung auf dem Bildschirm nach Auftreten des Problems
- ② Detaillierte Liste Ihres Maschinen types und Ihrer Hardware Konfiguration, einschließlich Processor, Soundkarte, VideoKarte, benutzter Treiber, anderer Programme in Benutzung, etc.
- ③ Verwendete DOS- oder Windows-Version
- ④ Maus/Joystick/Control Pad & ALLE Treiber Typen (siehe system Applet an der Kontroll Leiste)
- ⑤ Inhalt der CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT- Dateien
- ⑥ CD-ROM- Laufwerksart und Informationen über CD-ROM-Erweiterungsversionen (sofern vorhanden)

Eine weitere Ursache für das Auftreten von Problemen kann die unterschiedliche Zusammensetzung von Hard- und Software auf Ihrem Computer sein. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Hardware- und Software-Hersteller.



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes 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 fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Si vous présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRISE EN MAIN

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION doit être utilisé avec Windows 95.

Remarque : Ce jeu inclut Microsoft Direct X version 3. Veuillez confirmer que votre ordinateur est bien entièrement compatible avec Direct X avant de procéder à l'installation. Si vous rencontrez des problèmes de graphisme ou de son, veuillez d'abord contacter soit Microsoft, soit le fabricant de votre matériel pour demander conseil à propos de Direct X. Direct X ne sera pas supprimé lorsque les fichiers du jeu seront désinstallés.

WINDOWS 95

Pour jouer à **THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION** sous Windows 95, procédez de la manière suivante :

1. Insérez le disque **THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION**, étiquette vers le haut, dans le lecteur de CD-ROM et fermez le lecteur.
2. Au bout de quelques instants, une boîte de dialogue contenant différentes options s'affiche.



3. Si une boîte de dialogue n'apparaît pas, exécutez juste les étapes suivantes:
- Appuyez sur l'icône "DEMARRER"
 - Sélectionnez "EXECUTION..."
 - Tapez la ligne de commandes: "D:/install.exe", en supposant que D est votre lecteur de CD.
 - Appuyez sur "OK"

A la toute première insertion du disque *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*, la boîte de dialogue vous donnera deux options: soit installer le jeu, soit sortir du programme d'installation. Sélectionner "INSTALLATION" pour commencer le processus d'installation. Sélectionner "SORTIE" pour retourner à Windows 95.

Après la mise en place des fichiers du programme *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*, vous serez invités à installer Direct X V.3. Si vous ne souhaitez pas installer Direct X V.3, il se peut que le jeu ne fonctionne pas correctement. Vous pouvez, plus tard et si nécessaire, installer Direct X V.3 en exécutant le programme de paramétrage DXsetup à partir du répertoire Direct X du CD.

Sous Windows 95, la procédure d'installation Direct X analysera votre configuration système et chargera les pilotes appropriés pour votre carte-son et votre carte vidéo. *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* crée un nouveau groupe de programmes nommé *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION GROUP* et insère l'icône de programme dans ce groupe.

Une fois que vous avez installé *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*, une boîte de dialogue s'affiche pour vous donner la possibilité de jouer, désinstaller ou annuler à chaque fois que vous insérez le CD-ROM correspondant dans le lecteur CD-ROM. Cliquez sur *DESINSTALLER* pour supprimer *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* de votre système ou sur *ANNULER* pour supprimer la boîte de dialogue.



SÉLECTION DU JEU

Ce CD comprend deux programmes : *SONIC THE HEDGEHOG 3* et *SONIC & KNUCKLES*. Vous pouvez les apprécier séparément ou jouer successivement à *SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES*.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

Vous pouvez jouer à *SONIC THE HEDGEHOG 3*. Vous pouvez choisir de commander le caractère suivant : Sonic ou Tails. Passez dans six Zones pour arriver à la fin.

2. SONIC & KNUCKLES

Vous pouvez jouer à *SONIC & KNUCKLES*. Vous pouvez choisir de commander le caractère suivant : Sonic ou Tails. Passez dans six zones pour arriver à la fin.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Vous pouvez jouer à la fois à *SONIC THE HEDGEHOG 3* et *SONIC & KNUCKLES*. Commencez par la première zone dans *SONIC 3*, et quand vous êtes passé dans les six zones, continuez à partir de la première zone de *SONIC & KNUCKLES*. Vous pouvez choisir n'importe quel caractère.

SONIC 3 :

Ce jeu a lieu sur une Ile Flottante mystérieuse qui détient beaucoup de pouvoirs spéciaux. La source de ces pouvoirs est Chaos Emeralds. Dans *Sonic 2*, Sonic et Tails pensaient avoir détruit le Death Egg, vaisseau solidement blindé de Dr. Robotnik. Dr. Robotnik a réussi à la place à s'écraser sur l'Ile Flottante. Après avoir appris que l'Ile est capable de flotter dans le ciel en exploitant le pouvoir des émeraudes, le Doc décide de les voler afin de pouvoir réparer son



vaisseau Death Egg. Pour obtenir les émeraudes, Dr. Robotnik tend un piège à Knuckles, le Gardien de l'Île Flottante Chaos Emeralds. Il dit également à Knuckles que ce sont en fait Sonic & Tails qui tentent de voler les émeraudes.

Entre le combat avec les nouveaux Badniks et la tentative d'être plus malins que Knuckles, Sonic & Tails ont travaillé tout préparé quand ils arrivent sur l'Île Flottante et cherchent le Dr. Robotnik.

SONIC & KNUCKLES:

La dernière fois que Sonic et Robotnik se trouvèrent en tête à tête, Sonic fit exploser le Death Egg de Robotnik en mille morceaux. L'explosion a envoyé Sonic loin dans les Collines de Champignons de l'Île Flottante! Sonic sait que beaucoup d'émeraudes, comprenant l'Émeraude Reine, sont cachées quelque part sur l'Île Flottante. Il est certain que ce coquin de Knuckles sait où elles se trouvent! Sonic ne peut pas laisser Robotnik mettre la main sur l'Émeraude Reine. Il aurait du fuel pour toujours pour son Death Egg - et l'Île Flottante serait détruite.

Sonic a maintenant deux problèmes. Comment protéger l'Émeraude Reine ? Et comment éviter Knuckles ? Il doit résoudre ce noeud immédiatement! Knuckles a également des problèmes. En tant que Gardien de l'Île Flottante et de toutes les Émeraudes, il a une mission - déclarer la guerre à tous les envahisseurs. La personne qui a lancé cette bombe est en GRAND danger. Knuckles se tient prêt avec des trucs, des pièges, et des attaques à mains nues à veiller à la sécurité de l'Île Flottante.

Sonic ne laisse rien traîner, et Knuckles non plus ! Mais pendant qu'ils tournent en rond l'un a la recherche de l'autre, qui arrête Dr. Robotnik ? Serait-ce la fin de l'Île Flottante ?



COMMANDES DU CLAVIER ET JOYSTICK

Mouvements des personnages	Clavier		Joystick
	Joueur 1	Joueur 2	
Regarder en haut	↑	D	En haut
Gauche (taper à répétition pour accélérer)	←	X	Gauche
Droite (taper à répétition pour accélérer)	→	V	Droite
Regarder en bas	↓	C	En bas
Saut en roulant	Enter	A	Touche A
Super Elan en Tournoyant	↓ + Enter (Lâcher Enter)	C + A (Lâcher A)	Bas + Touche A (Lâcher A Button)

"Alt+R" - Retour à l'Écran Titre et redémarrer le jeu.

"Alt+F4" - Fin du Jeu.

"F1" - Fichier Aide (référez-vous à ce fichier pour trouver les mouvements supplémentaires de vos personnages)

"F3" - Pause/Recommencer le Jeu.

"F4" - Écran Entier

"F5" - Cacher/Afficher Barre du Menu

"F7" - Changer les Commandes

"F8" - Utiliser le Joystick



ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes techniques avec ce produit, veuillez revoir toute la documentation ci-jointe et assurez-vous que les caractéristiques de votre hardware sont conformes aux exigences requises pour utiliser ce jeu. Si vous avez toujours des problèmes, vous pouvez contacter les services consommateurs de Sega :

ON-LINE : Courriel électronique -segapc@sega.com
 Compuserve - GO SEGA
 Website - <http://www.sega-europe.com>

MINITEL : 3615 SEGA
LA LIGNE DE SEGA : 36.68.01.10

Si vous nous contactez, veuillez vous assurer auparavant que vous avez bien les renseignements suivants et si possible, restez à côté de votre PC :

- ① Le message d'erreur qui s'est affiché quand le problème s'est présenté.
- ② Une liste détaillée des caractéristiques de votre machine et du contenu de votre matériel, dont le CPU, les cartes sonores, les cartes vidéo, les lecteurs utilisés, les autres applications utilisées, etc.
- ③ Les versions DOS et Windows que vous utilisez.
- ④ Souris/Joystick/Manette & TOUS les types de lecteurs (Cf. Système Applet dans le Tableau de commande).
- ⑤ Le contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- ⑥ Le type de lecteur CD ROM.

Etant donné que les PC fonctionnent avec différentes combinaisons de hardware et de software, il est possible que vous deviez contacter vos fabricants de hardware et software afin de configurer leurs produits correctement pour faire fonctionner notre jeu.

TM

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo.

Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PARA EMPEZAR

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION se ejecuta bajo Windows 95.

Atención: Este juego contiene el programa Microsoft Direct X versión 3. Confirme que su sistema es totalmente compatible con el programa Direct X antes de realizar la instalación. Si tiene alguna dificultad con los gráficos o con el sonido, póngase en contacto con Microsoft o con el fabricante de su hardware para obtener asesoría sobre Direct X. Direct X no se borrará cuando se borren los ficheros del juego.

Windows 95

Para jugar a *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* bajo Windows 95, sigue estos pasos:

1. Coloca el disco compacto de *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* en la unidad de CD-ROM, con la etiqueta hacia arriba. Cierra la bandeja.



2. Después de unos momentos, aparecerá un cuadro de diálogo, que te ofrece una selección de opciones.
3. Si el cuadrado del diálogo no aparece, simplemente debes de seguir las siguientes instrucciones:
 - Haz clic en el icono de "INICIO"
 - Selecciona "EJECUTAR..."
 - Escribe la línea de comando: "D:\install.exe", asumiendo que D es el drive de tu CD.
 - Haz clic en "ACEPTAR"

Cuando introduzca el disco *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* por primera vez, la casilla de diálogo le ofrecerá la opción de instalar el juego, o abandonar el programa de instalación. Seleccione "INSTALAR" para comenzar el proceso de instalación. Seleccione "SALIR" para regresar a Windows 95.

Cuando haya instalado los ficheros del programa *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*, el sistema le pedirá que instale Direct X V.3. Si no desea instalar Direct X V.3 podría darse el caso de que el juego no funcione correctamente. Si lo desea, podrá instalar Direct X V.3 posteriormente, ejecutando el programa DXsetup que encontrará en el directorio Direct X del CD.

Bajo Windows 95 el procedimiento de instalación Direct X V.3 analizará la configuración específica de su sistema y cargará los controladores adecuados para su tarjeta de sonido y su tarjeta gráfica. Además, *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* creará un nuevo grupo de programas llamado *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION GROUP*, y colocará el icono de programa en dicho grupo.

Una vez que *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* esté instalado, cada vez que insertes el CD-ROM en la unidad, se te dará la opción de Jugar, Desinstalar, o Cancelar. Haz clic en DESINSTALAR (Uninstall) si deseas quitar *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* de tu sistema, o CANCELAR para no proceder.



SELECCIÓN DE JUEGOS

Este CD contiene dos juegos: SONIC THE HEDGEHOG 3 y SONIC & KNUCKLES. Puedes disfrutar de ambos juegos por separado o en conjunto como SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

Puedes jugar a SONIC THE HEDGEHOG 3. Puedes elegir el personaje que vas a controlar entre Sonic o Tails. Debes de acabar con éxito seis niveles para llegar al final del juego.

2. SONIC & KNUCKLES

Puedes jugar a SONIC & KNUCKLES. Puedes elegir al personaje al que controlas entre Sonic o Knuckles. Debes de acabar con éxito seis niveles para llegar al final de juego.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Puedes jugar a la vez a SONIC THE HEDGEHOG 3 y SONIC & KNUCKLES. Empiezas jugando en el primer nivel de SONIC 3 y una vez que hayas acabado con éxito todos los niveles de SONIC 3, pasarás al primer nivel de SONIC & KNUCKLES. Puedes seleccionar cualquier personaje que quieras controlar.

SONIC 3/SONIC Y KNUCKLES

SONIC 3

Este juego tiene lugar en la misteriosa Isla Flotante en la que encontrarás muchísimos poderes especiales. La fuente de estos poderes son las Esmeraldas del Chaos. En Sonic 2, Sonic y Tails creyeron que habían destruido el Death Egg, el barco del Doctor Robotnik cargado hasta la bandera de armas. Sin embargo, el Doctor Robotnik consiguió sobrevivir al naufragar en la Isla Flotante. Cuando descubrió que Isla puede flotar en los aires poniendo en



funcionamiento los poderes de las Esmeraldas, decidió robarlas para poder así reparar su barco "Death Egg". Para obtener las Esmeraldas, el Doctor ha engañado a Knuckles, el Guardian de las Esmeraldas Chaos de la Isla Flotante haciéndole creer que en realidad los que están intentando robar las esmeraldas son Sonic y Tails.

Entre combatir con los nuevos Badniks e intentar ser más listo que Knuckles, Sonic y Tails tienen que trabajar duro una vez en la Isla para buscar y combatir contra el Doctor Robotnik.

SONIC Y KNUCKLES

La última vez que Sonic y Robotnik se enfrentaron cara a cara, Sonic hizo añicos el barco del Doctor. La explosión lanzó a Sonic a las Colinas de Champiñones de la Isla Flotante. Sonic sabe perfectamente que muchas Esmeraldas, incluyendo la Esmeralda Madre, están escondidas en la Isla Flotante. Y está super seguro que Knuckles sabe donde están las Esmeraldas. Sonic no puede permitir que el Doctor Robotnik consiga la Esmeralda Madre, por que si esto sucede el barco del Doctor, Death Egg, dispondría del combustible necesario para ¡siempre! y la Isla Flotante sería destruida.

Así que ya ves, Sonic tiene dos grandes problemas: ¿Cómo proteger la Esmeralda Madre? ¿Cómo deshacerse de Knuckles? Tendrá que vérselas con ese salvaje inmediatamente. Knuckles también tiene dos problemas. Como Guardián de la Isla y de las Esmeraldas, Knuckles tiene una misión - enfrentarse a todos los invasores. Sea quien sea el que lanzó aquella bomba se ha metido en SERIOS problemas. Esta vez Knuckles se ha preparado para la lucha con trucos, trampas y un montón de técnicas de ataque secretas para evitar que la Isla Flotante se hunda.

Sonic no está corriendo ningún riesgo, ¡pero Knuckles tampoco! Así que mientras uno pelea contra el otro y el otro contra el uno, ¿quién está siguiéndole los talones al malvado Doctor Robotnik? ¿Puede que este sea el final de la Isla Flotante?



CONTROLES DEL TECLADO Y DEL JOYSTICK

Movimientos del personaje	Teclado		Joystick
	Jugador 1	Jugador 2	
Mirar hacia arriba	↑	Tecla D	hacia arriba
Moverlo hacia la izquierda (pulsar repetidamente) para moverlo más de prisa	←	X	hacia la izquierda
Moverlo hacia la derecha (pulsar repetidamente) para moverlo más de prisa	→	V	hacia la derecha
Mirar hacia abajo	↓	C	hacia abajo
Salto ondulado	Intro	A	Botón A
Super Vuelta despedazadora	↓ + Intro (Suelta Intro)	C + A (Suelta la tecla A)	Abajo + Botón A (Suelta el Botón A)

"Alt+R" - Volver a la pantalla de Título y volver a comenzar el juego.

"Alt+F4" - Abandonar el juego

"F1" - Fichero de Ayuda (este fichero contiene movimientos adicionales de los personajes)

"F3" - Parar/Reanudar el juego

"F4" - Para jugar en toda la pantalla de tu ordenador

"F5" - Esconder/Ver la barra de menús

"F7" - Cambiar los controles

"F8" - Usar el joystick



AYUDA TÉCNICA

En caso de encontrar cualquier problema técnico con este producto, por favor lea toda la documentación adjunta y compruebe que la especificación de su Hardware es la necesaria para la utilización de este juego. Si no consigue solucionar el problema, puede contactar con el servicio de información al cliente de SEGA utilizando cualquiera de los siguientes medios:

ON-LINE:	Internet - segapc@sega.com Compuserve - GO SEGA Website - http://www.sega-europe.com
POR CORREO:	C/Playa de Liencres, 2 Edificio 3 Londres Complejo Europa Empresarial Crta. Nacional VI, Km. 24 28230 Las Rozas - Madrid
FAX:	(91) 631 50 10
TELEFONO:	(91) 631 50 00

Al contactar con nosotros, por favor asegúrese de que cuenta con la siguiente información, y preferiblemente cerca de su ordenador.

- 1 Mensaje de error mostrado cuando se produjo el problema.
- 2 Lista detallada del tipo de ordenador, especificación de hardware, incluyendo UCP (CPU), tarjetas de sonido y video, unidad del disco utilizada, otras aplicaciones en uso, etc.
- 3 Versión de DOS y Windows que esté utilizando.
- 4 Ratón/Joystick/Mando de control & TODOS los tipos de drivers (refiérete al sistema Applet en el panel de control).
- 5 Contenidos de los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.
- 6 Tipo de CD-ROM, y los diferentes formatos que pueda soportar (si es aplicable).

Debido a la diferentes tipos de Hardware y Software que soportan los PCs, es posible que necesite contactar con el fabricante de su sistema para reconfigurar su producto y poder así ejecutar nuestro juego.

TM

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli.

Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario a convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION è un gioco sviluppato per essere eseguito in ambiente Windows 95.

NB: Questo gioco contiene Microsoft Direct X Versione 3. Prima dell'installazione, controlla che il tuo computer sia totalmente Direct X compatibile. Se riscontri problemi grafici o sonori contatta la Microsoft o il produttore dell'hardware per richiedere consigli su Direct X. Direct X non viene rimosso quando vengono disinstallati i file del gioco.

WINDOWS 95

Per giocare a THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION in Windows 95, eseguite le seguenti operazioni:

1. Inserite il CD di THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION nell'unità CD-ROM con il lato dell'etichetta rivolto verso l'alto, quindi chiudete lo sportello dell'unità.
2. Dopo alcuni istanti apparirà una finestra di dialogo contenente alcune opzioni.



3. Segui le seguenti istruzioni se il box del dialogo non appare:
- Fai clic sul simbolo "AVVIO"
 - Seleziona "ESEGUI..."
 - Inserisci il rigo di comando: "D:\install.exe", presupponendo che D sia il drive del tuo CD.
 - Fai clic su "OK"

La prima volta che inserirai il disco *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* il riquadro di dialogo ti darà la scelta o di installare il gioco oppure di uscire dal programma di installazione. Scegli "INSTALL" per iniziare l'installazione. Scegli "EXIT" per ritornare a Windows 95.

Una volta installati i file del programma *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* ti verrà richiesto di installare Direct X V.3. Se non vuoi installare Direct X V.3 il gioco non potrebbe funzionare correttamente. Potrai installare Direct X V.3 più tardi se vuoi, eseguendo il programma DXSetup nella directory Direct X del CD.

Con Windows 95 il metodo d'installazione di Direct X V.3 analizza la configurazione specifica del sistema caricando gli appropriati driver della tua scheda sonora e della visualizzatore video. Inoltre, *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* creerà un nuovo gruppo di programmi dal nome *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION GROUP* ed aggiungerà l'icona del programma a quel gruppo. TM

Terminata l'installazione di *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION*, ogni volta che inserite il CD-ROM nell'unità avrete la possibilità di giocare ("Play"), disinstallare ("Uninstall") o annullare ("Cancel"). Fate clic su UNINSTALL se desiderate rimuovere *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* dal sistema, oppure su CANCEL per non eseguire nessuna operazione.



SELEZIONE DEL GIOCO

Questo CD contiene due programmi: *SONIC THE HEDGEHOG 3* e *SONIC & KNUCKLES*. Volendo puoi giocarli in successione, come *SONIC THE HEDGEHOG & KNUCKLES*, o separatamente.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

Puoi giocare a *SONIC THE HEDGEHOG 3* e scegliere il personaggio da controllare tra Sonic e Tails. Completa la sei Zone per arrivare alla fine.

2. SONIC & KNUCKLES

Puoi giocare a *SONIC & KNUCKLES* e scegliere il personaggio da controllare tra Sonic e Knuckles. Completa le sei Zone per arrivare alla fine.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Puoi giocare entrambi *SONIC THE HEDGEHOG* e *SONIC & KNUCKLES* contemporaneamente. Comincia dalla Zona 1 di *SONIC 3* e quando avrai completato le 6 zone, comincerai la Zona 1 di *SONIC & KNUCKLES*. Puoi scegliere il personaggio che preferisci.

SONIC 3:

Il gioco si svolge sulla misteriosa Isola Galleggiante, che ha molte potenze speciali. La fonte di queste potenze è la magia degli Smeraldi di Chaos. Nel gioco *Sonic 2*, Sonic e Tails credevano di aver distrutto il Death Egg, la nave armata di Dr. Robotnik. Invece Dr. Robotnik riuscì a far atterrare di fortuna sull'Isola Galleggiante. Dopo aver scoperto che l'Isola può galleggiare nel cielo usando il potere degli Smeraldi, il Dottore decise di volare gli Smeraldi



per riparare la sua nave. Per ottenere gli Smeraldi, Dr.Robotnik inganna Knuckles, il guardiano degli Smeraldi di Caos dell'Isola Galleggiante: gli dice che Sonic e Tails sono i possibili ladri.

Tra la battaglia contro i nuovi Badniks e il pericolo di Knuckles, Sonic e Tails hanno da fare quando arrivano sull'Isola in cerca di Dr.Robotnik.

SONIC & KNUCKLES:

L'ultima volta che Sonic affrontò Dr.Robotnik, Sonic riuscì a distruggere il Death Egg di Robotnik. L'esplosione scaraventò Sonic verso le Colline di Funghi dell'Isola Galleggiante. Sonic sa che ci sono molti Smeraldi e anche il Caposmeraldo, nascosti sull'Isola. Scommette che questo Knuckles sa dove si trovano. Non può lasciare che Dr. Robotnik trovi il Caposmeraldo: avrebbe una fonte inesauribile di combustibile per il suo Death Egg e l'Isola Galleggiante sarebbe distrutta.

Allora Sonic ha due problemi: come proteggere il Caposmeraldo e come evitare Knuckles. Deve occuparsi subito di questo istrice selvaggio. Ma anche Knuckles ha dei problemi. La sua missione come guardiano dell'Isola e degli Smeraldi è di fare guerra contro ogni invasore. Chi ha lanciato quella bomba sarà veramente nei guai. Knuckles è pronto con trucchi, trappole ed aggressione a mani nude per difendere l'Isola Galleggiante.

Sonic non vuole correre rischi, e neanche Knuckles! Ma mentre si battono, chi può fermare Dr. Robotnik? Che fine farà l'Isola Galleggiante?

TM

CONTROLLI TASTIERA E JOYSTICK

Movimenti del personaggio	Tastiera		Joystick
	Giocatore 1	Giocatore 2	
Guardare in alto	↑	D	Su
Sinistra (battere ripetutamente per accelerare)	←	X	Sinistra
Sinistra (battere ripetutamente per accelerare)	→	V	Destra
Guardare in basso	↓	C	Giù
Salto rotolante	Invio	A	Pulsante A
Superrotazione	↓ + Invio (Rilasciare Enter)	C + A (Rilasciare A)	Giù + Pulsante A (Rilasciare A)

"Alt+R" - Ritornare alla schermata di titolo e ricominciare il gioco

"Alt+F4" - Uscire del gioco

"F1" - Scheda d'aiuto (riferisciti a questa scheda per trovare meccanismi aggiuntivi caratterizzanti)

"F3" - Pausa / Riprendere il gioco

"F4" - Piena schermata

"F5" - Nascondere /Mostrare Menù

"F7" - Cambiare controlli

"F8" - Usare Joystick



WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

BEGINNEN

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION kan worden gespeeld met Windows 95.

Let op: Dit spel bevat Microsoft Direct X versie 3. Controleer eerst of jouw machine volledig compatibel is met Direct X voordat je dit programma installeert. Doen er zich problemen voor met de grafische weergave of met het geluid, neem dan voor nadere inlichtingen omtrent Direct X eerst contact op met Microsoft of met de fabrikant van je hardware. Direct X wordt niet van het schijf verwijderd wanneer de installatie van de spelbestanden ongedaan gemaakt wordt.

WINDOWS 95

Wilt u *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* met Windows 95 spelen, volg dan deze aanwijzingen:

1. Doe de *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION CD* met het etiket naar boven in de CD-ROM speler. Sluit de lade.



2. Na enige ogenblikken zal er een informatievenster verschijnen, waarop u verschillende keuzen kunt maken.
3. Voer simpelweg de volgende stappen uit, als er geen dialoog box verschijnt:
 - Klik op het "START" icoon
 - Selecteer "UITVOEREN..."
 - Typ het bevel: "D:\install.exe", onder de veronderstelling dat D je CD drive is.
 - Klik op "OK"

De eerste keer dat je de *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION CD* in je computer steekt, verschijnt dit dialoogvenster en wordt je gevraagd of je het spel wilt installeren, of dat je het installatieprogramma wilt afsluiten. Selecteer "INSTALL" als je het spel wilt installeren, of selecteer "EXIT" als je terug wilt keren naar Windows 95.

Nadat de programmabestanden van *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* geïnstalleerd zijn, wordt je gevraagd of je Direct X V.3 wilt installeren. Als je Direct X V.3 niet installeert, dan zal het spel wellicht niet naar behoren werken. Indien gewenst kun je Direct X V.3 later nog installeren door het DXsetup programma, dat op de CD in de Direct X directory staat, op te starten.

Onder Windows 95 zal het Direct X V.3 installatieprogramma de configuratie van je systeem analyseren en de bij jouw soundkaart en videokaart behorende stuurprogramma's installeren. Verder zal *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* een nieuwe programmagroep opzetten, genaamd *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION GROUP*, en de programma-afbeelding in die groep plaatsen.

Wanneer *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* eenmaal is geïnstalleerd, kunt u telkens wanneer u de CD-ROM in uw speler plaatst, kiezen uit Speel (Play), "Uninstall" of "Cancel". Selecteer "UNINSTALL" als u *THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION* van uw systeem wilt verwijderen, of "CANCEL" als u niets wilt doen.



SPELSELEKTIE

Deze CD bevat twee programma's: SONIC THE HEDGEHOG 3 en SONIC & KNUCKLES. Je kunt van hen afzonderlijk genieten of je kunt ze achtereenvolgens spelen als SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

Je kunt SONIC THE HEDGEHOG 3 spelen. Je kunt het karakter kiezen dat de leiding zal nemen: Sonic of Tails. Werk 6 zones af om het spel te beëindigen.

2. SONIC & KNUCKLES

Je kunt SONIC & KNUCKLES spelen. Je kunt het karakter kiezen dat de leiding zal nemen: Sonic of Knuckles. Werk 6 zones af om het spel te beëindigen.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Je kunt beide SONIC THE HEDGEHOG 3 en SONIC & KNUCKLES tesamen spelen. Je kunt beginnen vanaf de eerste zone in SONIC 3 en wanneer je alle 6 zones afgewerkt hebt, zal je verder gaan vanaf de eerste zone van SONIC & KNUCKLES. Je kunt om het even welk karakter kiezen.

SONIC3/SONIC & KNUCKLES

SONIC 3:

Dit spel neemt plaats op het mysterieus Drijvend Eiland (Floating Island) die over veel speciale krachten beschikt. De bron van de deze krachten zijn Chaos Smaragden (Chaos Emeralds). In Sonic 2, Sonic & Tails dachten dat ze het Doodsei (Death Egg), Dr. Robotnik zijn zwaar bewapend schip, verwoest hadden. In plaats, Dr. Robotnik klaarde het een noodlanding te maken op het Drijvend Eiland. Na vast te stellen dat het eiland kan drijven in de lucht door de

TM

krachten van de Smaragden te gebruiken, beslist Doc de Smaragden te stelen zodat hij zijn Doodsei schip kan herstellen. Dr. Robotnik bedot Knuckles, de bewaker over de Chaos Smaragden van het Drijvend Eiland, om de Smaragden te bemachtigen. Hij vertelt Knuckles ook dat het Sonic & Tails is die de Smaragden proberen te stelen.

Tussen de strijd tegen de nieuwe Badniks en het proberen Knuckles te slim af te zijn, Sonic & Tails weten wat te doen, eens ze arriveren op het Drijvend Eiland en ze moeten zoeken voor Doctor Robotnik.

SONIC & KNUCKLES:

De laatste keer dat Sonic en Robotnik een tete-a tete hadden, blies Sonic het Doodsei van Robotnik in gruzelementen. De ontploffing slingerde Sonic diep in de Paddestoelen Heuvels (Mushroom Hills) van het Drijvend Eiland. Sonic weet dat vele smaragden, de Meester Smaragd (Master Emerald) inbegrepen, ergens op het Drijvend Eiland verborgen zijn. Hij is ervan overtuigd dat Knuckles weet waar ze zijn! Sonic kan Robotnik de Meester Smaragd niet laten bemachtigen. Hij zou voor eeuwig Doodsei benzine hebben - en het Drijvend Eiland zou vernietigd zijn.

Sonic heeft nu twee problemen. Hoe zal hij de Meester Smaragd beschermen? En hoe zal hij ervoor zorgen dat Knuckles hem met rust zal laten? Hij zal deze wilde echidna op slag moeten aanpakken! Knuckles heeft ook problemen. Knuckles heeft een zending als bewaker van het Drijvend Eiland en alle Smaragden-oorlog te voeren op alle indringers. Om het even wie deze bom gedropt heeft is in GROTE problemen. Knuckles is voorbereid met trুকjes, vallen en blote-vuist aanvallen om het Drijvend Eiland veilig te houden. Sonic neemt geen risico's. Noch Knuckles! Maar wie stopt er Dr. Robotnik terwijl ze tegen elkaar strijden? Zou dit het eind van het Drijvend Eiland kunnen betekenen?



TOETSENBORD EN JOYSTICK CONTROLES

Bewegingen van de figuren	Toetsenbord		Joystick
	Speler 1	Speler 2	
Kijk naar boven	↑	D	OP
Links (tap herhaaldelijk om te versnellen)	←	X	Links
Rechts (tap herhaaldelijk om te versnellen)	→	V	Rechts
Kijk naar beneden	↓	C	Neer
Rollende Sprong	Enter	A	Toets A
Super Spin Dash	↓ + Enter (Laat Enter los)	C + A (Laat A los)	Neer + A-toets (Laat A los)

"Alt +R" - Keer terug naar het Titelscherm en herstart het spel.

"Alt +F4" - Verlaat het spel

"F1" - Help File (In deze file vindt u informatie over bijkomende karakterbewegingen)

"F3" - Pauzeer/herneem het spel

"F4" - Volledig scherm

"F5" - Verberg/vertoon Menubalk

"F7" - Verander Controles

"F8" - Gebruik Joystick



Handling your Compact Disc English

Avoid bending the compact disc. Do not touch, smudge or scratch its surface. Do not leave the compact disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat. Always store the compact disc in its protective case for safekeeping.

Manipulation du Compact Disque Français

Eviter de plier le compact disque. Ne pas toucher, tâcher, ni rayer sa surface. Ne pas conserver le compact disque à la lumière directe du soleil, près d'un radiateur ni d'une source de chaleur. Par précaution de sécurité, toujours conserver le compact disque dans son boîtier de protection.

Hoe met uw Compact Disc om te gaan Nederlands

Zorg ervoor dat de compact disc niet wordt verbogen. De oppervlakte van de disc moet niet worden aangeraakt, bevuild of bekrast. Zorg ervoor dat de compact disc niet in direct zonlicht, vlak bij een verwarmingselement of een andere warmtebron wordt geplaatst. Zorg ervoor dat de compact disc altijd veilig wordt opgeborgen in het beschermdoosje.

CDS Richtig Behandeln Deutsch

Eine CD niemals biegen. Die Oberflächen nicht beschmieren, zerkartzen oder berühren. Die CD niemals der prallen Sonne, einem Heizkörper oder einer sonstigen starken Wärmequelle aussetzen. Die CD stets in der Schutzhülle aufbewahren.

Manejo de tu Disco Compacto Español

Evitar flexionar el disco compacto. No tocar, manchar o rayar su superficie. No exponer el disco compacto a la luz solar directa o cerca de un radiador o fuente de calor. Para mejor seguridad guardar siempre el disco compacto en su estuche protector.

Cura del compact disc Italiano

Evitare di piegare il compact disc. Non toccare, sporcare o graffiare la superficie del disco. Non lasciare il compact disc esposto alla luce solare diretta o nei pressi di termosifoni o di altre fonti di calore. Riporre sempre il compact disc nella sua custodia protettiva dopo l'uso.



CREDITS

EUROPEAN DEVELOPMENT

Producer	Pierre Hintze
Test Manager	John Murphy
Product & Language Testers	Dave Thompson, Roberto Parraga
Manual Coordination	Ed Bainbridge
Packaging Design	Mark Hartley
Territory Input	Paul Chapman, Florence Cornillon, Paco del Puerto, Andreas von Gliszczynski
Localisation Company	Epic Multimedia
Manual Translation	Eurotek
Testing Company	XX CAL
European Product Manager	Hitendra Naik

SPECIAL THANKS TO

Steve Cross, Hans-Erik Gassner, Tony Hinchliffe, Richard Lloyd, Thorsten Moe,
Lydia Muwanga, Hitoshi Okuno

TM



SEGA™ PC



SEGA is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.
©Sega Enterprises, Ltd. 1996

Sega is a registered trademark of Sega Enterprises, Ltd. Microsoft and Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a registered trademark of Creative Labs, Inc.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Önlösten utnyttning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatigverhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

MK 85037

680-6054-50