

INSTRUCTION MANUAL



**SONIC &  
KNUCKLES**

**MEGA DRIVE**

**SEGA**

## EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

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.

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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.

## **ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA**

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

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.

## **AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA**

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

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.

## **EPILEPSIVARNING**

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

## **WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE**

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

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.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

*PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE*

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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.

*VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG*

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhend Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

*PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO*

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

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.

**PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

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 involuntario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **INMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

**PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO**

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta **OMEDELBART** spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

**FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR**

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

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 **ONMIDDELLIJK** 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.

**VOORZORGSMAAATREGELEN BIJ GEBRUIK**

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

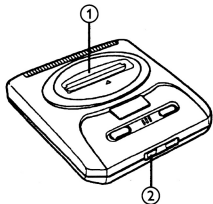
## STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

**Important:** Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



## VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

**Wichtig:** Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1

## MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

**Remarque :** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1

## INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1

## PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarci che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

**Importante:** Assicurarci sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1

## FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

**Viktigt:** Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur spelatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

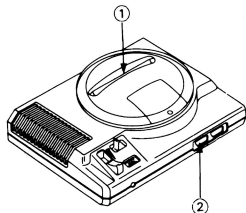
## STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1



## LOCK-ON™ FOR ACTION!

**Sonic & Knuckles** is a revolutionary new kind of game! It's the first game cartridge ever that you can play by itself, or Lock-On with other Sonic game cartridges!

Play this game by itself to continue Sonic's quest to save Floating Island and defeat rotten Dr. Robotnik through fantastic new Zones! As Sonic, you'll battle for the Chaos Emeralds. As Knuckles, you'll defend the island's secrets!

There's way more! Lock-On **Sonic 3** with the **Sonic & Knuckles** cartridge to create a huge, **34 MEG** Sonic epic! **Sonic 3 & Knuckles** has more gameplay options in 1 Player mode. New secrets wait to be found, and now you've got 14 Emeralds to rescue! Play as Knuckles and discover new routes!

## LOCK-ON™ BRINGT ACTION!

Die Revolution! **Sonic & Knuckles** ist die erste Spielecartridge, die für sich alleine oder mit anderen Sonic-Spielen zusammen gespielt werden kann! Spielen Sie **Sonic & Knuckles** für sich allein, um als Sonic die Schwebende Insel zu retten und den fiesen Dr. Robotnik zu besiegen, wobei Sie fantastische neue Welten entdecken! Als Sonic retten Sie die Chaos-Edelsteine. Als Knuckles verteidigen Sie die Geheimnisse der Insel.

Doch das ist noch nicht alles! Lock-On™ bedeutet die Kombination von **Sonic & Knuckles** mit anderen Sonic-Spielen! Stecken Sie **Sonic 3** auf die **Sonic & Knuckles**-Cartridge auf, und Sie erhalten ein monumentales Sonic-Epos von **34 MBit!** **Sonic 3 & Knuckles** bietet viele zusätzliche Optionen im 1-Spieler-Modus. Neue Geheimnisse warten auf ihre Entdeckung, und 14 Chaos-Edelsteine müssen gerettet werden! Wenn Sie als Knuckles spielen, entdecken Sie neue Routen durch das Spiel!

## LE LOCK-ON™ POUR L'ACTION !

**Sonic & Knuckles** est un jeu d'un genre nouveau ! C'est la première cartouche de jeu à pouvoir être utilisée seule ou en << lock-on >>, c'est-à-dire combinée à d'autres cartouches Sonic !

Utilisée seule, elle vous permettra de poursuivre l'épopée de Sonic pour sauver l'île flottante et vaincre le sinistre Dr Robotnik dans de nouvelles zones fantastiques. Devenez Sonic et battez-vous pour les émeraudes du Chaos, ou alors Knuckles et défendez les secrets de l'île !

En << lock-on >> avec la cartouche **Sonic 3** emboîtée dans la cartouche **Sonic & Knuckles**, ce jeu vous fera vivre une prodigieuse aventure Sonic de **34 MEGA**. **Sonic 3 & Knuckles** vous offre encore plus d'options de jeu en mode 1 joueur. Il y a de nouveaux secrets à découvrir et 14 émeraudes à protéger. Jouez dans la peau de Knuckles et trouvez de nouveaux chemins !



## ¡CONÉCTESE PARA LA ACCIÓN!

¡Sonic & Knuckles es un revolucionario nuevo tipo de juego! ¡Es el primer cartucho de juegos que podrá utilizarlo de manera independiente, o conectarlo a otros cartuchos de juego Sonic!

¡Disfrute de este juego por sí solo para continuar con el reto de Sonic de salvar la isla flotante y derrotar al podrido Dr. Robotnik a través de nuevas zonas! ¡Como Sonic, usted luchará por las esmeraldas del caos. Como Knuckles, defenderá los secretos de la isla!

¡Pero aún hay más! ¡Conecte **Sonic 3** con el cartucho **Sonic & Knuckles** para crear un enorme Sonic heroico de **34 MEG!** **Sonic 3 & Knuckles** dispone de más opciones de juego en el modo de 1 jugador. ¡Le esperan nuevos secretos a descubrir, y ahora dispondrá de 14 esmeraldas a rescatar! ¡Juegue como Knuckles y descubra nuevas rutas!

## COLLEGATI (LOCK-ON™) PER L'AZIONE!

**Sonic & Knuckles** è un nuovo tipo di gioco rivoluzionario! È il primo gioco a cartuccia, in assoluto, con il quale si può giocare così com'è o collegandolo con altre cartucce della serie Sonic!

Gioca questo gioco da solo per cercare di raggiungere l'obiettivo di Sonic di salvare l'Isola Galleggiante e sconfiggere il corrotto Dr. Robotnik attraverso nuove fantastiche Zone! Nel ruolo di Sonic, lotterai per gli Smeraldi del Caos. Nel ruolo di Knuckles proteggerai i segreti dell'isola!

Ma c'è di più! Collega **Sonic 3** con la cartuccia di **Sonic & Knuckles** per creare una grandiosa epica di Sonic di **34 MEG!** **Sonic 3 & Knuckles** ha più opzioni di gioco nella modalità ad 1 giocatore. Nuovi segreti attendono di essere scoperti e inoltre ora hai 14 smeraldi da salvare! Gioca nel ruolo di Knuckles e scoprirai nuove vie!

## LOCK-ON™ FÖR ACTION!

**Sonic & Knuckles** är ett revolutionerande nytt sorts spell! Det är den första spelkassetten någonsin som du kan spela både som den är eller i Lock-On-läge tillsammans med andra Sonic-spelkassetter!

Spela spelet som det är för att fortsätta med Sonics uppdrag att rädda Svävande Ön och besegra den ruttne Dr. Robotnik genom nya, fantastiska zoner! Som Sonic slåss du om Kaos-smaragderna. Som Knuckles kämpar du för att bevara öns hemligheter!

Det finns mycket mer! Spela **Sonic 3** med **Sonic & Knuckles**-spelkassetten i Lock-On-läge så får du ett enormt Sonic-epos på hela **34 MEG!** **Sonic 3 & Knuckles** har fler spelmöjligheter i 1-spelarläget. Det finns nya hemligheter att avslöja och nu måste du rädda 14 smaragder! Spela som Knuckles och hitta nya vägar!

## AANSLUITEN EN SPELEN!

**Sonic & Knuckles** is een geheel nieuw soort spell! Het is de eerste spelcassette uit de geschiedenis die je ofwel alleen ofwel in combinatie met andere cassettes van Sonic kunt spelen!

Wanneer je dit spel alleen speelt, kun je verdergaan met de reis van Sonic om het Drijvende Eiland te redden en om de sluwe Dr. Robotnik te verslaan. Tijdens deze reis kom je door fantastische nieuwe zones! In de rol van Sonic vecht je voor de Chaos Smaragden. In de rol van Knuckles verdedig je de geheimen van het eiland!

Maar dat is nog niet alles! Wanneer je **Sonic 3** aansluit op de cassette **Sonic & Knuckles**, creëer je een reusachtig **34 MEG** Sonic-epos! In de modus voor één speler biedt **Sonic 3 & Knuckles** meer keuzemogelijkheden. Er zijn nieuwe geheimen die je moet ontdekken en nu moet je maar liefst 14 smaragden zien te redden! In de rol van Knuckles zul je nieuwe routes ontdekken!

More yet! Lock-On **Sonic 2** to the **Sonic & Knuckles** cartridge to experience a totally new **Sonic 2** adventure as Knuckles with all his signature moves!

So start zoomin'! Dr. Robotnik's Death Egg is about to launch!

#### **IMPORTANT**

The **Sonic & Knuckles** cartridge is designed to Lock-On with a **Sonic 3** or a **Sonic 2** cartridge. It will not work with non-**Sonic** cartridges.

Es kommt noch mehr! Stecken Sie **Sonic 2** auf die **Sonic & Knuckles**-Cartridge auf und erleben Sie ein völlig neues **Sonic-2**-Abenteuer als Knuckles mit all seinen einzigartigen Bewegungen!

Zoomen Sie los! Dr. Robotniks Todesei ist schon bereit zum Abheben!

#### **WICHTIG**

Die **Sonic & Knuckles**-Cartridge ist für das Aufstecken einer **Sonic 3**- oder **Sonic 2**-Cartridge vorgesehen. Sie arbeitet nicht mit anderen Spielecartridges.

En << lock-on >> avec la cartouche **Sonic 2** dans **Sonic & Knuckles**, vous serez Knuckles et irez de surprise en surprise grâce aux coups très spéciaux de celui-ci.

Commencez vite votre quête : le Dr Robotnik se prépare à lancer son œuf de la mort !

#### **IMPORTANT**

La cartouche **Sonic & Knuckles** peut être utilisée en << lock-on >> avec une cartouche **Sonic 3** ou **Sonic 2**. Elle ne fonctionne pas avec des cartouches autres que **Sonic**.

¡Más aún! Conecte **Sonic 2** al cartucho **Sonic & Knuckles** para experimentar una aventura **Sonic 2** totalmente nueva con Knuckles y todos sus movimientos únicos!

¡Póngase pues en movimiento! La Death Egg del Dr. Robotnik está a punto de ser lanzada!

#### **IMPORTANTE**

El cartucho **Sonic & Knuckles** está diseñado para poder conectarlo con un cartucho **Sonic 3** o **Sonic 2**. No funcionará con cartuchos que no sean **Sonic**.

E c'è ancora di più! Collega **Sonic 2** alla cartuccia di **Sonic & Knuckles** per sperimentare un'avventura **Sonic 2** completamente nuova nel ruolo di Knuckles con i suoi movimenti speciali!

Quindi inizia a sfrecciare! L'Uovo della Morte del Dr. Robotnik sta per essere lanciato!

#### **IMPORTANTE**

La cartuccia **Sonic & Knuckles** è stata progettata per essere collegata con una cartuccia **Sonic 3** oppure **Sonic 2**. Non funzionerà con cartucce che non siano **Sonic**.

Ännu mer! Spela **Sonic 2** med **Sonic & Knuckles**-spelkassetten i Lock-On-läge så får du uppleva ett helt nytt **Sonic 2**-äventyr som Knuckles med alla hans karaktäristiska rörelser!

Så lägg benen på ryggen! Dr. Robotniks rymdskepp Dödsägget är just på väg att lyfta!

#### **VIKTIGT**

Spelkassetten **Sonic & Knuckles** är avsedd för spel i Lock-On-läge tillsammans med en **Sonic 3**- eller **Sonic 2**-spelkassett. Den fungerar inte tillsammans med spelkassetter för andra än **Sonic**-spel.

Maar daarmee zijn we er nog niet! Wanneer je **Sonic 2** aansluit op de cassette **Sonic & Knuckles**, beleef je in de rol van Knuckles met zijn vele unieke bewegingen een geheel nieuw **Sonic 2**-avontuur!

Ga er dus maar voor zitten! Het dodelijke ei van Dr. Robotnik staat op het punt om te worden afgeschoten!

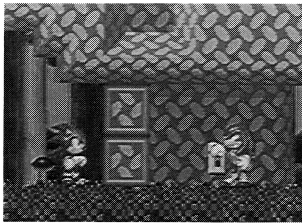
#### **BELANGRIJK**

De cassette **Sonic & Knuckles** kan worden aangesloten op een **Sonic 3**- of **Sonic 2**-cassette, maar werkt niet met andere cassettes dan **Sonic**.

## SAVE FLOATING ISLAND!

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!



## RETTET DIE SCHWEBENDE INSEL!

Als sich Sonic und Robotnik das letzte Mal gegenüberstanden, sprengte Sonic das Todesei des verrückten Doktors in tausend Stücke. Die Explosion schleuderte Sonic tief in die Pilzhügel der Schwebenden Insel!

Sonic weiß, daß auf der Schwebenden Insel viele Edelsteine versteckt sind — darunter auch der Master-Edelstein. Sicherlich weiß dieser geheimnisvolle Knuckles, wo sie zu finden sind! Sonic darf nicht zulassen, daß Robotnik sich den Master-Edelstein unter den Nagel reißt. Er hätte sonst eine unerschöpfliche Antriebsquelle für sein Todesei — und die Schwebenden Insel wäre dem Untergang geweiht!

## SAUVEZ L'ÎLE FLOTTANTE !

La dernière fois que Sonic et Robotnik se sont rencontrés, Sonic a fait éclater l'œuf de la mort de Robotnik en mille morceaux. Sous l'effet de la déflagration, Sonic a été propulsé dans les collines champignonnières de l'île.

Sonic sait que de nombreuses émeraudes, et en particulier l'émeraude mère, sont cachées quelque part sur l'île. Nul doute que Knuckles connaît leur cachette ! Sonic doit à tout prix éviter que Robotnik ne s'empare de l'émeraude mère qui lui procurerait alors une énergie inépuisable pour son œuf de la mort. Robotnik pourrait alors faire sauter l'île flottante !

## ¡SALVE LA ISLA FLOTANTE!

La última vez que Sonic y Robotnik se vieron las caras, Sonic hizo trizas la Death Egg de Robotnik. ¡La explosión arrastró a Sonic a las profundidades de las colinas de setas de la isla flotante!

Sonic sabe que muchas esmeraldas, incluida la esmeralda maestra, se encuentran escondidas en algún lugar de la isla flotante. ¡Apuesta a que el personaje Knuckles sabe dónde están! Sonic no puede dejar que Robotnik ponga las manos sobre la esmeralda maestra. ¡De ser así, dispondría de gasolina para la Death Egg para siempre —y la isla flotante sería destruida!

## SALVA L'ISOLA GALLEGGIANTE!

L'ultima volta che Sonic e Robotnik si affrontarono, Sonic fece saltare in aria l'Uovo della Morte di Robotnik, riducendolo in briciole. L'esplosione scagliò Sonic in profondità nelle Colline dei Funghi dell'Isola Galleggiante!

Sonic sa che molti smeraldi, compreso il Grande Smeraldo, sono nascosti da qualche parte sull'Isola Galleggiante. È pronto a scommettere che quel bel tipo di Knuckles sappia dove sono! Sonic non può permettere che Robotnik metta le mani sul Grande Smeraldo. Questi avrebbe carburante inesauribile per l'Uovo della Morte e l'Isola Galleggiante sarebbe distrutta!

## RÄDDA SVÄVANDE ÖN!

Förra gången Sonic och Dr. Robotnik möttes öga mot öga sprängde Sonic Robotniks rymdskepp Dödsägget i småbitar. Av explosionskraften flög Sonic iväg långt in bland de Svampiga Kullarna på Svävande Ön!

Sonic vet att många smaragder, inklusive Mästersmaragden, finns gömda någonstans på Svävande Ön. Han kan slå vad om att den där Knuckles vet var de finns! Sonic kan under inga omständigheter tillåta att Robotnik lägger vantarna på Mästersmaragden, för då skulle han ha bränsle till Dödsägget för tid och evighet — och Svävande Ön skulle bli förstörd!

## RED HET DRIJVENDE EILAND!

De laatste keer toen Sonic en Robotnik de strijd met elkaar aangingen, blies Sonic het dodelijke ei van Dr. Robotnik aan diggelen. Door de explosie belandde Sonic midden in de Paddestoelheuvels van het Drijvende Eiland!

Sonic weet dat vele smaragden, waaronder de Meester Smaragd, ergens op het Drijvende Eiland verborgen liggen. Hij is ervan overtuigd dat Knuckles precies weet, waar deze zich bevinden! Sonic moet verhinderen dat Dr. Robotnik de Meester Smaragd in handen krijgt. Dan zou hij voor altijd over voldoende brandstof voor zijn dodelijke ei beschikken waardoor hij het Drijvende Eiland zou kunnen vernietigen!

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 changes. 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?

Doch Sonic hat zwei Probleme: Wie soll er den Master-Edelstein beschützen? Und wie soll er sich Knuckles vom Hals halten? Als erstes muß er sich diesen wilden Echidna vorknöpfen!

Knuckles andererseits hat auch Probleme. Als Hüter der Schwebenden Insel und aller Edelsteine ist es seine Mission, alle Eindringlinge erbittert zu bekämpfen. Und wer auch immer diese Bombe geworfen hat, wird GEWALTIGEN Ärger bekommen. Knuckles wartet mit Tricks, Fallen und seinen bloßen Fäusten auf ihn, um die Sicherheit der Schwebenden Insel zu gewährleisten.

Sonic geht kein Risiko ein. Knuckles auch nicht! Doch wer soll Dr. Robotnik stoppen, während die beiden aneinandergeraten? Ist dies das Ende der Schwebenden Insel?

Sonic a une double tache : protéger l'émeraude mère et éviter les coups de Knuckles. Il devra braver ce gênant fourmilier tout de suite !

La mission de Knuckles n'est pas non plus de tout repos. Gardien de l'île flottante et de toutes les émeraudes, il doit repousser tout envahisseur. Celui qui lui a envoyé cette bombe ne perd rien pour attendre ! Avec ses ruses, ses pièges et ses attaques à main nues, Knuckles fera tout pour protéger l'île.

Sonic est décidé à aller jusqu'au bout. Knuckles aussi ! Mais, pendant qu'ils s'en prennent l'un à l'autre, qui arrêtera le Dr Robotnik ? N'est-ce pas la fin de l'île flottante ?

Ahora Sonic tiene dos problemas. ¿Cómo proteger la esmeralda maestra? Y ¿cómo mantener a Knuckles lejos de su espalda? ¡Tendrá que enfrentarse con aquel echidna salvaje de inmediato!

Knuckles también tiene problemas. Como guardián de la isla flotante y de las esmeraldas, Knuckles tiene una misión —plantar guerra a todos los invasores—. Quien quiera que lanzó aquella bomba se encontrará con GRAVES problemas. Knuckles está preparado provisto de trucos, trampas y ataques a puñetazo limpio para mantener a salvo la isla flotante.

Sonic no va a cambiar sus intenciones. ¡Ni tampoco Knuckles! ¡Pero mientras están manteniendo rondas entre ellos, ¿quién va a parar al Dr. Robotnik? ¿Puede ser éste el final de la isla flotante?

Ora Sonic si trova ad avere due problemi: come proteggere il Grande Smeraldo? E come riuscire a seminare Knuckles? Avrà a che fare quanto prima con quell'echidna selvaggia.

Anche Knuckles ha i suoi problemi. Come guardiano dell'Isola Galleggiante e di tutti gli smeraldi, Knuckles ha una missione: far guerra a tutti gli invasori. Chiunque abbia lanciato quella bomba è in guai SERI. Knuckles è pronto con trucchi, trappole e attacchi a pugni nudi per mantenere sicura l'Isola Galleggiante.

Sonic non fa nessun cambiamento; ma neppure Knuckles! Mentre però essi si affrontano reciprocamente, chi fermerà il Dr. Robotnik? Questa potrebbe essere la fine dell'Isola Galleggiante?

Nu har Sonic två problem. Hur ska han kunna skydda Mästersmaragden? Och hur ska han kunna hålla ryggen fri från Knuckles? Det där vilda myrpiggsvinet måste han ta hand om med en gång!

Knuckles har också problem. Han är Väktare över Svävande Ön och alla smaragderna, och därför har han som sitt uppdrag att bekämpa alla inkräktare. Vem det nu än var som kastade den där bomben sitter vederbörande REJÄLT i klistret. Knuckles är alltid beredd att försvara Svävande Ön med tricks, fallor eller med bara knytnävorna.

Sonic tänker inte ta några risker. Inte Knuckles heller! Men vem ska stoppa Dr. Robotnik medan Sonic och Knuckles gör upp med varandra? Kan det här betyda slutet för Svävande Ön?

Nu heeft Sonic twee problemen. Hoe moet hij de Meester Smaragd beschermen? En hoe moet hij Knuckles van zich afhouden? Met die wilde miereneter moet hij meteen korte metten maken!

Maar ook Knuckles heeft de nodige problemen. Als bewaker van het Drijvende Eiland en van alle smaragden heeft Knuckles tot taak om aan alle indringers de oorlog te verklaren. Wee degene die de bom heeft afgeworpen, want die staat wat te wachten! Knuckles staat gereed met trucs, valstrikken en blote vuisten om aan te vallen en het Drijvende Eiland te beschermen.

Sonic neemt geen enkel risico. Maar Knuckles evenmin! En wie houdt Dr. Robotnik tegen, terwijl zij samen de ronde doen? Is dit de ondergang van het Drijvende Eiland?

## GETTING STARTED

1. After you turn on your Mega Drive, you'll see the Sega logo, and then the **Sonic & Knuckles** Title screen. Wait a few moments to watch the game demos.
2. Press the **Start** button on the control pad to bring up the Title screen again.
3. Press the **D-Button up/down** to select your character. Choose either Sonic or Knuckles.
4. Press **Start** to begin the game.

## SPIELSTART

1. Wenn Sie Ihr Mega Drive einschalten, erscheint zunächst das SEGA-Logo und kurz darauf der Titelschirm von **Sonic & Knuckles**. Wenn Sie nun einen Moment warten, sehen Sie die Spieldemonstrationen.
2. Drücken Sie die **Starttaste** auf dem Control Pad, um den Titelschirm wieder aufzurufen.
3. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **oben** oder **unten**, um Ihre Spielfigur auszuwählen. Wählen Sie entweder Sonic oder Knuckles.
4. Drücken Sie die **Starttaste**, um das Spiel zu beginnen.

## MISE EN ROUTE

1. Lorsque vous mettez votre Megadrive en marche, vous voyez apparaître le logo Sega, suivi de l'écran-titre **Sonic & Knuckles**. Attendez quelques instants pour voir la présentation du jeu.
2. Appuyez sur le bouton **Start** de la manette pour faire réapparaître l'écran-titre.
3. Appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour choisir le personnage que vous voulez être. Vous pouvez être Sonic ou Knuckles.
4. Appuyez sur **Start** pour commencer à jouer.





## PREPARATIVOS

1. Después de encender su Mega Drive, verá el logotipo de Sega, y luego la pantalla del título de **Sonic & Knuckles**. Espere un momento para ver las demostraciones de juego.
2. Presione el botón **Start** en el mando de control para acceder de nuevo a la pantalla del título.
3. Presione el **botón D arriba/abajo** para seleccionar su personaje. Elija entre Sonic y Knuckles.
4. Presione **Start** para comenzar el juego.

## PRONTI A PARTIRE

1. Dopo aver acceso il Mega Drive, comparirà sullo schermo il simbolo Sega e poi il titolo **Sonic & Knuckles**. Attendi alcuni istanti per guardare la dimostrazione di gioco.
2. Premi il pulsante **Start** sul Control Pad per ottenere nuovamente il titolo.
3. Premi il **pulsante-D** in **su/giù** per scegliere il tuo personaggio: Sonic o Knuckles.
4. Premi **Start** per iniziare il gioco.

## SPELSTART

1. När du slår på din Mega Drive tänds Sega-märket och därefter titelskärmen för spelet **Sonic & Knuckles**. Vänta en liten stund och kolla sedan speldemonstrationerna.
2. Tryck på **Start**-knappen på kontrollplattan för att hoppa tillbaks till titelskärmen.
3. Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** för att välja vilken figur du vill vara. Välj antingen Sonic eller Knuckles.
4. Tryck på **Start**-knappen för att börja spela.

## BEGINNEN MET SPELEN

1. Nadat je de Mega Drive hebt ingeschakeld, zie je het logo van Sega, gevolgd door het titelscherm van **Sonic & Knuckles**. Na enkele ogenblikken wordt er een demonstratie van het spel gegeven.
2. Om terug te keren naar het titelscherm, druk je op de **Start**-toets van het bedieningsblok.
3. Om jouw spelfiguur te kiezen, druk je de **R-toets omhoog/omlaag**. Kies Sonic of Knuckles.
4. Om met het spel te beginnen, druk je op **Start**.

## BASIC MOVES

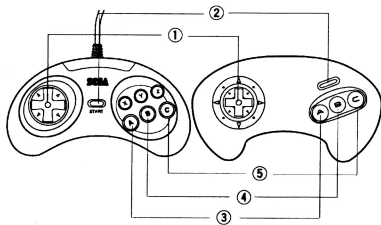
- ① D-Button (Directional Button)
- ② Start Button
- ③ Button A
- ④ Button B
- ⑤ Button C

## SPIELSTEUERUNG

- ① Richtungstaste
- ② Starttaste
- ③ Taste A
- ④ Taste B
- ⑤ Taste C

## LES COUPS DE BASE

- ① Bouton D (Bouton directionnel)
- ② Bouton Start
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C



## MOVIMIENTOS BÁSICOS

- ① Botón D (Botón de dirección)
- ② Botón de inicio (Start)
- ③ Botón A
- ④ Botón B
- ⑤ Botón C

## MOVIMENTI DI BASE

- ① Pulsante-D (Pulsante di direzione)
- ② Pulsante Start
- ③ Pulsante A
- ④ Pulsante B
- ⑤ Pulsante C

## GRUNDLÄGGANDE RÖRELSER

- ① D-knapp (Riktningknapp)
- ② Startknapp
- ③ A-knapp
- ④ B-knapp
- ⑤ C-knapp

## BASISBEWEGINGEN

- ① R-toets (Richtingstoets)
- ② Starttoets
- ③ Toets A
- ④ Toets B
- ⑤ Toets C

<b>To Do This:</b>	<b>Press This:</b>	<b>Aktion:</b>	<b>Steuerung:</b>	<b>Pour faire ceci :</b>	<b>Appuyez sur :</b>
Move right/left	<b>D-Button right/left</b>	Bewegung nach rechts/links	<b>Richtungstaste</b> nach rechts/links drücken	Vous déplacer à droite/gauche	<b>Droite/gauche du bouton D</b>
Jump	<b>Button A, B or C</b>	Springen	<b>Taste A, B oder C</b> drücken	Sauter	<b>Bouton A, B ou C</b>
Duck	<b>D-Button down</b>	Ducken	<b>Richtungstaste</b> nach unten drücken	Vous accroupir	<b>Bas du bouton D</b>
Spin Dash	Hold the <b>D-Button down</b> .	Spin-Attacke	<b>Richtungstaste</b> nach unten gedrückt halten.	Bolide tourbillonnant	Gardez le <b>bouton D</b> enfoncé.
	Press <b>Button A, B</b> or <b>C</b> to start spinning. Tap the button repeatedly to rev up your spin. Release the <b>D-Button</b> to dash away like a road rocket.		<b>Taste A, B oder C</b> drücken, um die Drehung zu starten. Die Taste mehrmals antippen, um die Drehzahl zu erhöhen. Die <b>Richtungstaste</b> loslassen, um wie eine Rakete abzuschießen.		Appuyez sur le <b>bouton A, B</b> ou <b>C</b> pour commencer à tourner en vrille. Donnez de petits coups brefs sur le bouton pour accélérer votre rotation. Relâchez le <b>bouton D</b> pour partir à toute vitesse.
Look Up/Down	Stand still, press <b>D-Button up/down</b> and hold	Nach oben/unten schauen	<b>Richtungstaste</b> bei Stillstand der Figur nach <b>oben/unten</b> gedrückt halten.	Regarder vers le haut/bas	Restez immobile, appuyez sur le <b>haut/bas du bouton D</b> et gardez-le enfoncé.
Pause/resume play	<b>Start</b>	Spiel unterbrechen/fortsetzen	<b>Starttaste</b> drücken	Faire une pause/reprendre le jeu	<b>Start</b>
<b>HINT</b>					
Sonic's moves can get even more spectacular! Find all the Emeralds and see what happens!					
		<b>TIP</b>		<b>CONSEIL</b>	
		Sonics Bewegungen können noch viel spektakulärer werden! Sammeln Sie alle Edelsteine und warten Sie ab, was passiert!		Les coups de Sonic peuvent être encore plus spectaculaires. Trouvez toutes les émeraudes et voyez ce qui se passe !	

<b>Para realizar esto:</b>	<b>Presione esto:</b>	<b>Per fare questo:</b>	<b>Premi questo:</b>	<b>För att:</b>	<b>Tryck på:</b>	<b>Gewenste beweging:</b>	<b>Indrukken:</b>
Mover hacia la derecha/izquierda	<b>Botón D derecha/izquierda</b>	Muoverti a destra/sinistra	<b>Pulsante-D a destra/sinistra</b>	Röra dig åt höger/vänster	<b>D-knappen åt höger/vänster</b>	Naar rechts/links	<b>R-toets naar rechts/links</b>
Saltar	<b>Botón A, B o C</b>	Saltare	<b>Pulsante A, B o C</b>	Hoppa	<b>A-, B- eller C-knappen</b>	Springen	<b>Toets A, B of C</b>
Amago	<b>Botón D abajo</b>	Accovacciarti	<b>Pulsante-D in giù</b>	Ducka	<b>D-knappen nedåt</b>	Bukken	<b>R-toets omlaag</b>
Supercarrera con giro	Mantenga presionado el <b>botón D abajo</b> .	Fare un balzo rotante	Tieni premuto il <b>pulsante-D in giù</b> .	Göra en snurrande framrulingsattack	Håll <b>D-knappen</b> tryckt nedåt.	Ronddraaien en wegschieten.	Houd de <b>R-toets omlaag</b> .
				Tryck på <b>A-, B- eller C-knappen</b> för att börja snurra. Tryck kvickt upprepade gånger på knappen för att komma upp i varv. Släpp sedan upp <b>D-knappen</b> igen så far du iväg framåt som en raket.			Druk op <b>toets A, B of C</b> om met ronddraaien te beginnen. Druk met herhaling op de desbetreffende toets om steeds sneller te gaan draaien. Om als een raket weg te schieten, laat je de <b>R-toets</b> los.
Mirar hacia arriba/abajo	Manténgase quieto, presione el <b>botón D arriba/abajo</b> y manténgalo presionado.	Guardare in su/giù	Stai fermo, e tieni premuto il <b>pulsante-D in su/giù</b>	Se uppåt/nedåt	Stå stilla, tryck <b>D-knappen uppåt/nedåt</b> och håll den där.	Omhoog/omlaag kijken	Ga stilstaan, druk de <b>R-toets omhoog/omlaag</b> en houd deze ingedrukt.
Pausar/reanudar el juego	<b>Start</b>	Interrompere/riprendere il gioco	<b>Start</b>	Göra en paus i spelet/fortsätta spela	<b>Start</b>	Pauzeren/verder spelen	<b>Start</b>

### CONSEJO

¡Los movimientos de Sonic pueden ser todavía más espectaculares!  
¡Encuentre todas las esmeraldas y vea lo que ocurre!

### SUGGERIMENTI

I movimenti di Sonic possono divenire ancor più spettacolari! Trova tutti gli smeraldi e vedi che cosa accade!

### TIPS

Sonics rörelser kan bli ännu mer spektakulära! Leta reda på alla smaragderna och se vad som händer!

### NUTTIGE WENK

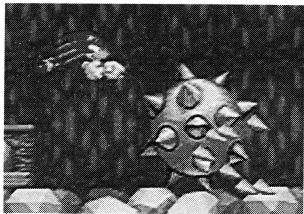
Je kunt de bewegingen van Sonic nog opwindender maken! Kijk eens wat er gebeurt wanneer je alle smaragden hebt gevonden!

## KNUCKLES' SIGNATURE MOVES

Knuckles uses a Spin Dash just like Sonic, but he also has unique moves of his own. For one thing, he bashes through walls like nobody else! Check out these other Knuckles specialties:

### Glide

- Press **Button A, B or C** twice quickly — once to get some air and again to start gliding.
- Press the **D-Button left/right** for direction.



## KNUCKLES' TYPISCHE BEWEGUNGEN

Knuckles benutzt die gleiche Spin-Attacke wie Sonic, er verfügt aber auch über typische eigene Bewegungen. Er kann zum Beispiel Wände durchbrechen wie kein anderer! Hier ist eine Übersicht über Knuckles' Spezialitäten:

### Gleitflug

- Drücken Sie die **Taste A, B oder C** zweimal kurz hintereinander — einmal, um Höhe zu gewinnen, und ein zweites Mal, um durch die Luft zu gleiten.
- Steuern Sie die Flugrichtung, indem Sie die **Richtungstaste** nach links oder rechts drücken.

## LES COUPS TRÈS SPÉCIAUX DE KNUCKLES

Comme Sonic, Knuckles peut faire le bolide tourbillonnant. Mais, il dispose d'autres coups qui lui sont propres. Ainsi, il peut passer au travers des murs comme nul autre. Ses autres spécialités sont :

### Le planeur

- Appuyez rapidement deux fois sur le **bouton A, B ou C** — la première pour prendre de la hauteur, la seconde pour commencer à planer.
- Appuyez sur la **gauche/droite du bouton D** pour vous diriger.

## MOVIMIENTOS ÚNICOS DE KNUCKLES

Knuckles utiliza un movimiento de supercarrera con giro tal como lo hace Sonic, pero también dispone de sus propios movimientos únicos. ¡Una cosa es cierta, rompe y atraviesa muros como nadie! Compruebe estas otras especialidades de Knuckles:

### Deslizamiento

- Presione el **botón A, B o C** rápidamente dos veces —una vez para coger un poco de altura y otra vez para comenzar a deslizarse.
- Presione el **botón D izquierda/derecha** para tomar una u otra dirección.

## MOVIMENTI SPECIALI DI KNUCKLES

Knuckles usa un balzo rotante proprio come Sonic, ma ha anche suoi movimenti peculiari. Tanto per cominciare, sfonda le pareti e vi passa attraverso come nessun altro sa fare. Esamina queste altre specialità di Knuckles:

### Planata

- Premi due volte rapidamente il **pulsante A, B o C**: una prima volta per prendere aria, poi di nuovo per iniziare a planare.
- Premi il **pulsante-D a destra/sinistra** per la direzione.

## KNUCKLES KARAKTÄRISTISKA RÖRELSE

Knuckles kan göra snurrande framrutschningsattacker precis som Sonic, men han har även sina egna, unika rörelser. Han kan till exempel banka sig igenom väggar som ingen annan! Kolla in Knuckles andra specialare:

### Glidflygning

- Tryck kvickt två gånger på **A-, B- eller C-knappen** — en gång för att få lite luft och sedan en gång till för att glida iväg.
- Tryck **D-knappen åt vänster/höger** för att välja glidriktning.

## DE UNIEKE BEWEGINGEN VAN KNUCKLES

Evenals Sonic kan ook Knuckles ronddraaien en als een raket wegschieten, maar daarnaast heeft hij nog een aantal eigen unieke bewegingen. Zo stormt hij als niemand anders dwars door muren heen! Hier volgen nog enkele andere specialiteiten van Knuckles:

### Zweven

- Druk snel tweemaal op **toets A, B of C** — eerst om lucht te happen en vervolgens om met zweven te beginnen.
- Druk de **R-toets naar links/rechts** om in de gewenste richting te gaan.

### Gliding Knuckles Attack

- Press **Button A, B** or **C** twice to start gliding.
- Put Knuckles' best fists forward to knock out Badniks. Perform this attack just like the Glide and whack into robots on the fly!

### Wall Climb

- Get close to a wall.
- Press **Button A, B** or **C** twice quickly — once to jump, and a second time to stick to the wall or vertical surface.
- Press the **D-Button up/down** to climb.
- Press **Button A, B** or **C** to jump off.

### Gleitflug-Faustattacke

- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** zweimal, um den Gleitflug zu starten.
- Strecken Sie Knuckles' Fäuste nach vorn aus, um Badniks k.o. zu schlagen. Diese Attacke funktioniert genau wie der Gleitflug — erwischen Sie die Gegner aus der Luft!

### Freiklettern

- Stellen Sie sich dicht neben eine Wand.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** zweimal kurz hintereinander — einmal, um hochzuspringen, und nochmals, um sich an der Wand oder vertikalen Fläche festzukrallen.
- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **oben** oder **unten**, um zu klettern.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** erneut, um abzuspringen.

### L'attaque planée de Knuckles

- Appuyez deux fois sur le **bouton A, B** ou **C** pour commencer à planer.
- Donnez des coups de poing en avant pour terrasser les Badniks. Pour cette attaque, procédez comme pour << le planeur >> et cognez sur les robots en plein vol.

### Le grimpe-muraille

- Approchez-vous d'un mur.
- Appuyez rapidement deux fois sur le **bouton A, B** ou **C** — la première pour sauter, la seconde pour vous coller au mur ou à une surface verticale.
- Appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour grimper.
- Appuyez sur le **bouton A, B** ou **C** pour vous décrocher du mur.



## Ataque deslizante de Knuckles

- Presione el **botón A, B o C** dos veces para comenzar a deslizarse.
- Diriga los mejores puños de Knuckles hacia adelante para golpear Badniks y dejarlos fuera de combate. ¡Realice este ataque como un mismísimo Glide y estréllese contra robots volantes.

## Subir muros

- Acérquese a un muro.
- Presione el **botón A, B o C** rápidamente dos veces —una vez para saltar, y la segunda vez para agarrarse al muro o superficie vertical.
- Presione el **botón D arriba/abajo** para subir.
- Presione el **botón A, B o C** para saltar del muro.

## Attacchi planati di Knuckles

- Premi due volte il **pulsante A, B o C** per iniziare a planare.
- Spingi in avanti gli straordinari pugni di Knuckles per mettere fuori combattimento i Badnik. Esegui questo attacco proprio come la planata e picchia sui robot in volo!

## Arrampicata di pareti

- Accostati alla parete.
- Premi due volte rapidamente il **pulsante A, B o C**: una per saltare e una per aderire alla parete o alla superficie verticale.
- Premi il **pulsante-D** in **su/giù** per arrampicarti.
- Premi il **pulsante A, B o C** per saltar via.

## Knuckles glidattack

- Tryck två gånger på **A-, B-** eller **C-knappen** för att börja glidflyga.
- Stick fram Knuckles knytnävar för att slå knock på Fulingarna. Utför attacken precis som en glidflygning och nita robotar medan du flyger fram!

## Vägglättring

- Närma dig en vägg.
- Tryck kvickt två gånger på **A-, B-** eller **C-knappen** — en gång för att hoppa upp, och sedan en gång till för att häfta fast vid väggen eller någon annan lodrät yta.
- Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** för att klättra.
- Tryck på **A-, B-** eller **C-knappen** för att hoppa ifrån väggen igen.

## Zweefaanval van Knuckles

- Druk tweemaal op **toets A, B** of **C** om met zweven te beginnen.
- Steek de beste vuisten van Knuckles vooruit om de Badniks te vloeren. Voer deze aanval op dezelfde manier uit als de zweefbeweging en verkoop een flinke dreun aan rondhollende robots!

## Muren beklimmen

- Ga dichtbij een muur staan.
- Druk snel tweemaal op **toets A, B** of **C** — eerst om te springen en vervolgens om aan de verticale muur te blijven zitten.
- Druk de **R-toets omhoog/omlaag** om te klimmen.
- Druk op **toets A, B** of **C** om eraf te springen.

## FLOATING ISLAND PATROL

Dr. Robotnik is out there somewhere. If he gets his hands on the Master Emerald and repairs the Death Egg, Floating Island is in peril!

### Rings

Defend Floating Island by collecting gold rings.

- Collect as many rings as you can for high score and protection from enemy hits or hazards.
- When Sonic or Knuckles hits a trap, or gets attacked by a Badnik, they lose their rings. When they have no rings, an enemy hit costs them one life.
- In Special and Bonus Stages, you earn a Continue when you grab 50 rings.
- Grab 100 rings and get an extra life!

## STREIFZUG ÜBER DIE SCHWEBENDE INSEL

Dr. Robotnik ist irgendwo da draußen. Wenn er den Master-Edelstein in die Finger bekommt und sein Todesei reparieren kann, ist die Schwebende Insel verloren!

### Ringe

Verteidigen Sie die Schwebende Insel, indem Sie Goldene Ringe einsammeln.

- Sammeln Sie möglichst viele Ringe, um sich vor gegnerischen Treffern oder Gefahren zu schützen und einen hohen Punktestand zu erzielen.
- Wenn Sonic oder Knuckles in eine Falle geraten oder von einem Badnik angegriffen werden, verlieren sie ihre Ringe. Wenn sie keine Ringe haben, kostet sie ein gegnerischer Treffer einen Versuch.
- In Spezial- und Bonusleveln gibt es für jeweils 50 gesammelte Ringe ein Continue.
- 100 Ringe bringen Ihnen einen zusätzlichen Versuch!

## LA PATROUILLE DE L'ÎLE FLOTTANTE

Le Dr Robotnik est embusqué quelque part. S'il s'empare de l'émeraude mère et reconstruit son œuf de la mort, c'est la fin de l'île flottante !

### Les anneaux

Défendez l'île flottante en ramassant des anneaux d'or.

- Ramassez autant d'anneaux que vous le pouvez. Ils augmentent votre score et vous protègent contre les coups de l'ennemi et autres dangers.
- Lorsque Sonic ou Knuckles rencontrent un piège ou qu'ils sont attaqués par un Badnik, ils perdent leurs anneaux. Lorsqu'ils n'ont plus d'anneaux, le coup suivant leur fait perdre une vie.
- Dans les étapes spéciales et les étapes de bonus, vous gagnez un << continue >> à chaque fois que vous ramassez 50 anneaux.
- Pour 100 anneaux vous gagnez une vie supplémentaire.

## PATRULLA DE LA ISLA FLOTANTE

El Dr. Robotnik anda suelto por ahí. ¡Si pone sus manos sobre la esmeralda maestra y repara la Death Egg, la isla flotante se encontrará en un grave peligro!

### Anillos

Defienda la isla flotante recogiendo anillos de oro.

- Recoja tantos anillos como pueda para una mayor puntuación y para protegerse de golpes o peligros del enemigo.
- Cuando Sonic o Knuckles tropiecen en una trampa, o sean atacados por un Badnik, perderán sus anillos. Cuando no dispongan de anillos, un golpe del enemigo les hará perder una vida.
- En escenarios extra o especiales, ganará una continuación cuando recoja 50 anillos.
- Recoja 100 anillos y obtendrá una vida extra!

## PATTUGLIA DELL'ISOLA GALLEGGIANTE

Il Dr. Robotnik è lì fuori da qualche parte. Se riesce a mettere le mani sul Grande Smeraldo e ripara l'Uovo della Morte, l'Isola Galleggiante è in pericolo!

### Anelli

Proteggi l'Isola Galleggiante raccogliendo gli anelli d'oro.

- Per ottenere un alto punteggio e per proteggerti dai colpi del nemico o dai rischi, raccogli più anelli che puoi.
- Quando Sonic o Knuckles si imbattono in una trappola o sono attaccati da un Badnik, perdono i loro anelli. Quando non hanno anelli, un colpo inferto da un nemico costa loro una vita.
- Nelle tappe speciali e di bonus, guadagnerai una Continuazione quando afferrerai 50 anelli.
- Afferra 100 anelli ed otterrai una vita in più!

## PATRULL PÅ SVÄVANDE ÖN

Dr. Robotnik finns därute någonstans. Om han lyckas lägga vantarna på Mästersmaragden och reparerar Dödsägget är det ute med Svävande Ön!

### Ringar

Försvara Svävande Ön genom att samla guldringar.

- Samla ihop så många ringar du över huvud taget kan för att få höga poäng och för skydd mot fiendeanfall och andra faror.
- Om Sonic eller Knuckles ramlar i en fälla eller blir anfallna av en Fuling blir de av med sina ringar. Om de inte har några ringar kostar en fiendeträff dem ett liv.
- På special- och bonusnivåerna tjänar du en fortsättningschans (Continue) varje gång du grabbar åt dig 50 ringar.
- Grabba åt dig 100 ringar så får du ett extraliv!

## PATROUILLE OVER HET DRIJVENDE EILAND

Dr. Robotnik houdt zich ergens schuil. Als hij erin slaagt, de Meester Smaragd te bemachtigen en het dodelijke ei te repareren, is het Drijvende Eiland in gevaar!

### Ringen

Verdedig het Drijvende Eiland door het verzamelen van gouden ringen.

- Verzamel zoveel mogelijk ringen om een maximaal aantal punten te behalen en jezelf te beschermen tegen vijandelijke treffers of gevaren.
- Elke keer wanneer Sonic of Knuckles in een valstrik loopt of door een Badnik wordt aangevallen, verliest hij een ring. Wanneer hij geen ringen meer overheeft en door een vijand wordt geraakt, verliest hij één leven.
- Wanneer je op een speciaal niveau of op een bonusniveau 50 ringen bij elkaar weet te krijgen, word je beloond met een Continue.
- Wanneer je 100 ringen bij elkaar weet te krijgen, word je beloond met een extra leven!

## Badniks

Each time you defeat a Badnik, it breaks apart and the animal trapped inside is freed!

## Bosses

At the end of every Zone, you must defeat an extra-nasty Boss specially created by Robotnik!

## Time

The Time Limit for each Act is 10 minutes. If you take too long and the Time Limit runs out, you must repeat the Act. Zip past Star Posts during the Act, and you'll only have to repeat from the last Star Post you passed.



## Badniks

Jedesmal, wenn Sie einen Badnik-Robot neutralisieren, bricht er auseinander, und das in seinem Inneren gefangene Tier wird befreit!

## Bosse

Am Ende jeder Zone wartet ein speziell von Robotnik erschaffener, besonders hartnäckiger Boss auf Sie!

## Zeit

Die Zeit ist auf 10 Minuten für jeden Akt begrenzt. Wenn Sie zu lange brauchen und die Zeit abläuft, müssen Sie den Akt wiederholen. Sind Sie an einem oder mehreren Sternenpfosten vorbeigelaufen? Dann müssen Sie den Akt nur vom zuletzt passiertem Sternenpfosten aus wiederholen.

## Les Badniks

Quand vous détruisez un Badnik, celui-ci éclate et laisse ainsi s'échapper l'animal qu'il contenait.

## Les boss

A la fin de chaque zone, vous devez vaincre un boss hyper-cruel spécialement créé par Robotnik.

## Le temps

Vous disposez de 10 minutes pour chaque acte. Passé ce délai, vous devez recommencer l'acte. Si vous avez passé des piquets étoilés pendant l'acte, vous recommencerez l'acte à partir du dernier de ces piquets.

## **Badniks**

¡Cada vez que derrote a un Badnik, éste se romperá y abrirá y el animal atrapado dentro será liberado!

## **Jefes**

¡Al final de cada zona, usted deberá derrotar a un jefe super-desagradable creado especialmente por Robotnik!

## **Tiempo**

El limite de tiempo para cada acto es de 10 minutos. Si se toma demasiado tiempo y el tiempo se termina, deberá repetir el acto. Adelántese a postes estrella durante el acto, y sólo tendrá que repetir desde el último poste estrella que haya pasado.

## **I Badnik**

Ogni volta che sconfiggi un Badnik, questo si rompe in pezzi e l'animale intrappolato dentro viene liberato!

## **I Boss**

Alla fine di ogni Zona devi sconfiggere un Boss super-cattivo, appositamente creato da Robotnik!

## **Tempo**

Il limite di tempo per ogni Atto è di 10 minuti. Se te la prendi troppo comoda ed il limite di tempo scade, devi ripetere l'Atto. Durante l'Atto passa oltre i pilastri con la stella e dovrai ripetere l'Atto solo a partire dall'ultimo pilastro che avrai superato.

## **Fulingar**

Varje gång du besegrar en Fuling går den sönder och djuret som var fångat inuti släpps fritt.

## **Bossar**

I slutet av varje zon måste du besegra en extra otäck Boss, som Robotnik skapat speciellt för dig!

## **Tidsbegränsning**

Tidsbegränsningen för varje akt är 10 minuter. Om du tar för lång tid på dig så att tiden rinner ut måste du göra om den akten. Spring förbi stjärnstolpar under akten, så behöver du bara börja om från den senaste stjärnstolpen du passerade.

## **Badniks**

Elke keer wanneer je een Badnik verslaat, zal deze in stukken breken en wordt het dier dat erin gevangen zat, bevrijd!

## **Bazen**

Aan het einde van elke zone moet je een extra vervelende baas verslaan die speciaal door Dr. Robotnik is gemaakt!

## **Tijd**

Voor elke scene heb je 10 minuten de tijd. Als je niet snel genoeg bent en de tijd voorbij is, moet je de desbetreffende scene overdoen. Probeer tijdens de scene zoveel mogelijk sterreposten te passeren, want je hoeft de scene alleen maar over te doen vanaf de laatste sterrepost die je bent gepasseerd.

## Lives

You begin the game with 3 lives. If you lose a life, you must restart the Act from the last Star Post you passed. If you lose all your lives, the game ends.

## Continues

You earn one Continue for every 50 rings you collect in the Special and Bonus Stages. Continues are worth a whopping 3 lives each!

When you lose all 3 of your original lives, but have earned Continues, you'll see the Continue screen. Then, you have 10 seconds to press **Start** to get back into the game.

Once you press **Start**, you will re-enter the game at the last Star Post you passed.

## Versuche

Sie beginnen das Spiel mit drei Versuchen. Wenn Sie einen Versuch verlieren, müssen Sie den Akt vom zuletzt passiertem Sternepfosten an wiederholen. Wenn Sie alle Versuche verlieren, ist das Spiel zu Ende.

## Continues

Für jeweils 50 Ringe, die Sie in den Spezial- und Bonusleveln sammeln, erhalten Sie ein Continue. Jedes Continue ist ganze drei Versuche wert!

Wenn Sie Ihre ursprünglichen drei Versuche verlieren, aber über Continues verfügen, erscheint der Continue-Bildschirm. Hier haben Sie 10 Sekunden Zeit, um **Start** zu drücken und das Spiel fortzusetzen.

Wenn Sie **Start** drücken, steigen Sie an dem zuletzt passiertem Sternepfosten wieder in das Spiel ein.

## Les vies

Vous commencez le jeu avec trois vies. Si vous perdez une vie, vous devez recommencer l'acte depuis le dernier piquet étoilé que vous avez passé. Si vous perdez toutes vos vies, le jeu se termine.

## Les << continues >>

Vous gagnez un << continue >> tous les 50 anneaux ramassés aux étapes spéciales et étapes de bonus. Chaque << continue >> vous rapporte 3 vies.

Lorsque vous perdez vos 3 vies initiales, mais que vous avez gagné des << continues >>, vous voyez apparaître à l'écran << continue >>. Vous disposez alors de 10 secondes pour appuyer sur **Start** afin de revenir dans le jeu.

Une fois que vous avez appuyé sur **Start**, vous reprenez le jeu au dernier piquet étoilé que vous avez passé.

## Vidas

Comenzará el juego con 3 vidas. Si pierde una vida, deberá recomenzar el acto desde el último poste estrella que haya pasado. Si pierde todas sus vidas, el juego termina.

## Continuaciones

Ganará una continuación por cada 50 anillos que recoja en los escenarios extras y especiales. ¡Cada continuación equivale a 3 valiosas vidas!

Si pierde las 3 vidas de que disponía al principio, pero ha ganado continuaciones, verá la pantalla de continuación. Luego, dispondrá de 10 segundos para presionar **Start** y volver a reanudar el juego.

Una vez que presione **Start**, reanudará el juego en el último poste estrella que pasó.

## Vite

Inizi il gioco con tre vite. Se perdi una vita devi ricominciare l'Atto dall'ultimo pilastro con la stella che avevi oltrepassato. Se perdi tutte le vite, il gioco finisce.

## Continuazioni

Guadagni una Continuazione ogni 50 anelli che raccogli nelle tappe speciali e di bonus. Le Continuazioni valgono la bellezza di 3 vite ciascuna!

Quando perdi tutte e 3 le tue vite originali, se hai guadagnato alcune Continuazioni, vedrai lo schermo delle Continuazioni. Allora avrai 10 secondi per premere **Start** e tornare in gioco.

Quando premerai **Start**, rientrerai in gioco a partire dall'ultimo pilastro con la stella che avevi oltrepassato.

## Liv

När spelet börjar har du tre liv. Om du blir av med ett liv måste du börja om från den senaste stjärnstolpen du passerade i den akten. När du blivit av med alla dina liv är spelet slut.

## Fortsättningschanser (Continues)

Du tjänar en fortsättningschans för varje 50 ringar du lyckas samla ihop på special- och bonusnivåerna. Fortsättningschanserna är värda hela 3 liv vardera!

Om du blir av med alla dina 3 ursprungliga liv men har tjänat ihop fortsättningschanser, tänds Continueskärmen. Då har du 10 sekunder på dig att trycka på **Start**-knappen för att hoppa in i spelet igen.

När du trycker på **Start** kommer du in i spelet igen vid den senaste stjärnstolpen du passerade.

## Levens

Je begint het spel met drie levens. Wanneer je een leven verliest, moet je de desbetreffende scene overdoen vanaf de laatste sterrepost die je bent gepasseerd. Wanneer je al jouw levens hebt verloren, is het spel voorbij.

## Continues

Voor elke 50 ringen die je op een speciaal niveau of bonusniveau weet te bemachtigen, word je beloofd met één Continue. Elke Continue is maar liefst drie levens waard!

Wanneer je alle drie oorspronkelijke levens hebt verloren, maar Continues hebt ontvangen, zie je het Continue-scherm. Je hebt dan 10 seconden om op **Start** te drukken en weer verder te spelen.

Wanneer je **Start** hebt ingedrukt, kun je weer verder spelen vanaf de laatste sterrepost die je was gepasseerd.

## POWER UP!

Power-ups are everywhere in the Zones. They look like monitors. Fuel up on these prizes by bouncing on top of them or doing a Spin Dash into them.

### ① SUPER RING

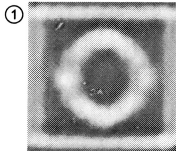
Collect 10 gold rings at once!

### ② 1-UP

Bounce on Sonic or Knuckles for an extra life.

### ③ INVINCIBILITY

Makes Sonic or Knuckles Badnik-proof, for a limited time only. Some moving objects are still harmful, so be careful!



## EXTRAS

Extras können Sie überall in den Zonen finden — sie sehen aus wie Fernseher. Sammeln Sie diese Gegenstände ein, indem Sie auf sie draufspringen oder mit einer Spin-Attacke in sie hineinwirbeln.

### ① SUPER-RING

Dieser Gegenstand verschafft Ihnen 10 Goldringe auf einmal!

### ② 1-UP

Stürzen Sie sich drauf — das gibt einen zusätzlichen Versuch.

### ③ UNVERWUNDBARKEIT

Dieser Gegenstand macht Sonic oder Knuckles für kurze Zeit unverwundbar, so daß kein Badnik ihnen Schaden kann. Dennoch gibt einige bewegliche Objekte, die noch gefährlich sein können, also Vorsicht!



## LES << POWER-UPS >>

Les << power-ups >> sont partout dans les zones. Ils ressemblent à des écrans. Ravitaillez-vous en sautant dessus ou en fonçant dedans en faisant le bolide tourbillonnant.

### ① LE SUPER ANNEAU

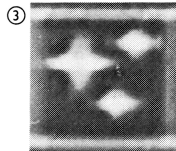
Il vous rapporte dix anneaux d'or.

### ② 1-UP

Sautez sur Sonic ou Knuckles pour gagner une vie supplémentaire.

### ③ INVINCIBILITÉ

Protège Sonic ou Knuckles contre les Badniks pendant un certain temps. Mais, certains objets mobiles restent dangereux. Faites attention !





## ¡AUMENTO DE POTENCIA!

Los aumentos de potencia se encuentran por todo el lugar en las zonas. Se asemejan a monitores. Fortalézcase por medio de estos regalos botando sobre ellos o realizando un movimiento de supercarrera con giro hacia ellos.

### ① SUPERANILLO

¡Recoja 10 anillos de oro de una vez!

### ② 1-UP

Rebote sobre Sonic o Knuckles para obtener una vida extra.

### ③ INVENCIBILIDAD

Convierte a Sonic o a Knuckles a prueba de Badniks, pero solamente por un periodo de tiempo limitado. Algunos objetos en movimiento pueden causarle daño aún, ¡tenga cuidado!

## POTENZIATORI!

Vi sono potenziatori un po' dappertutto nelle Zone. Hanno l'aspetto di monitor. Fai rifornimento di questi premi saltandovi sopra o facendo un balzo rotante su di essi.

### ① SUPER ANELLO

Raccogli 10 anelli d'oro in un solo colpo!

### ② 1-UP

Procura a Sonic o Knuckles una vita extra.

### ③ INVINCIBILITÀ

Rende Sonic o Knuckles inattaccabili dai Badnik ma solo per un tempo limitato. Alcuni oggetti in movimento possono ancora essere dannosi, quindi fai attenzione!

## POWER-UP-PRYLAR!

Power-up-prylarna finns utspridda runt omkring i zonerna. De ser ut som monitorer. Lägg rabarber på prylarna genom att hoppa upp på dem eller genom att göra en snurrande framrusning rakt in i dem.

### ① SUPERRING

Samla ihop 10 guldringar på en gång!

### ② 1-UP

Studs på Sonic eller Knuckles så får du ett extraliv.

### ③ OSÅRBARHET

Gör Sonic respektive Knuckles Fuling-säker för en begränsad tidsperiod. Men det finns fortfarande rörliga föremål som är farliga, så var försiktig!

## VERSTERKINGEN!

Overall in de zones bevinden zich versterkingen. Deze zien eruit als beeldschermen. Om zoveel mogelijk versterkingen te bemachtigen, moet je er bovenop springen door jezelf rond te draaien en er vervolgens als een raket op af te schieten.

### ① SUPERRING

Grijp in één keer 10 gouden ringen bij elkaar!

### ② 1 EXTRA

Stuit tegen Sonic of Knuckles aan om een extra leven te bemachtigen.

### ③ ONOVERWINNELIJKHEID

Hierdoor zijn Sonic of Knuckles gedurende een korte tijd bestand tegen Badniks. Enkele bewegende voorwerpen blijven echter gevaarlijk, dus wees voorzichtig!

#### ④ WATER SHIELD

Encloses Sonic or Knuckles in a Badnik-proof air bubble, and lets them breath underwater. Now you can defeat most Badniks by bouncing on their heads!

#### ⑤ LIGHTNING SHIELD

Sonic or Knuckles becomes a gold ring magnet. Just pass close by and the rings will follow you anywhere! The Lightning Shield also absorbs energy ball attacks. As Sonic, you can press **Button A, B or C** twice quickly for a double jump!

#### ⑥ FLAME SHIELD

This device protects Sonic or Knuckles from a fire attack. As Sonic, you can also power up for the Fireball Spin Dash. Press **Button A, B or C** twice quickly to jump and **D-Button left/right** for horizontal attacks.

#### ④ WASSERSCHILD

Dieser Gegenstand hüllt Sonic oder Knuckles in eine Badnik-sichere Luftblase und ermöglicht ihnen das Atmen unter Wasser. Jetzt können Sie die meisten Badniks neutralisieren, indem Sie auf ihre Köpfe springen.

#### ⑤ BLITZSCHILD

Dieser Gegenstand verwandelt Sonic oder Knuckles in Ring-Magneten. Sie brauchen nur an den Ringen vorbeizulaufen, schon folgen sie Ihnen überallhin! Darüberhinaus absorbiert der Blitzschild Energiekugel-Attacken. Als Sonic können Sie jetzt durch zweimaliges Drücken der **Taste A, B oder C** einen Doppelsprung ausführen!

#### ⑥ FLAMMENSCHILD

Dieser Schild schützt Sonic oder Knuckles vor Feuerattacken. Außerdem verfügen Sie als Sonic nun über eine Feuerball-Spin-Attacke. Drücken Sie die **Taste A, B oder C** zweimal schnell hintereinander, um hochzuspringen, und steuern Sie die horizontale Attacke durch Drücken der **Richtungstaste** nach **links** oder **rechts**.

#### ④ L'ÉCRAN AQUATIQUE

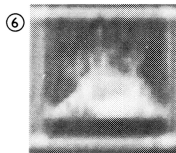
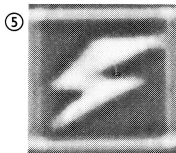
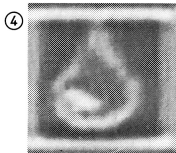
Enferme Sonic ou Knuckles dans une bulle d'air qui les protège contre les Badniks et leur permet de respirer sous l'eau. Vous pouvez alors détruire la plupart des Badniks en leur sautant sur la tête.

#### ⑤ L'ÉCRAN PARAFoudre

Sonic ou Knuckles se transforment en anneau d'or aimanté. Les anneaux d'or les suivent alors partout dès qu'ils s'en approchent. L'écran parafoudre absorbe également les attaques des boules d'énergie. Si vous êtes Sonic, vous pourrez appuyer rapidement deux fois sur le **bouton A, B ou C** pour faire un double saut.

#### ⑥ L'ÉCRAN PARE-FLAMMES

Ce dispositif protège Sonic ou Knuckles contre les flammes. Si vous êtes Sonic, cela vous donne l'énergie nécessaire pour une boule bolide tourbillonnante. Appuyez rapidement deux fois sur le **bouton A, B ou C** pour sauter et sur la **gauche/droite du bouton D** pour les attaques horizontales.



#### ④ ESCUDO DE AGUA

Introduce a sonic o a Knuckles en una burbuja de aire a prueba de Badniks, y les permite respirar bajo el agua. ¡Ahora podrá derrotar a gran parte de los Badnik rebotando sobre sus cabezas!

#### ⑤ ESCUDO DE RAYOS

Sonic o Knuckles se convierten en imanes de anillos de oro. ¡Con sólo pasar cerca de un anillo, éste le seguirá a cualquier lugar! El escudo de rayos absorbe también ataques de bolas de energía. ¡Como Sonic, podrá presionar el **botón A, B o C** rápidamente dos veces para realizar un salto doble!

#### ⑥ ESCUDO DE LLAMA

Este dispositivo protege a Sonic o Knuckles de un ataque con fuego. Como Sonic, podrá aumentar su potencia para realizar una supercarrera con giro de bola de fuego. Presione el **botón A, B o C** rápidamente dos veces para saltar y el **botón D izquierda/derecha** para realizar ataques horizontales.

#### ④ SCHERMO ACQUATICO

Racchiude Sonic o Knuckles in una bolla d'aria, inattaccabile dai Badnik, che permette loro di respirare sott'acqua. Ora puoi sconfiggere la maggior parte dei Badnik saltando sulle loro teste!

#### ⑤ SCHERMO ANTIFULMINI

Sonic o Knuckles diventano un magnete che attira gli anelli d'oro. Basterà che tu vi passi accanto e gli anelli ti seguiranno ovunque! Lo schermo antifulmini assorbe anche l'energia degli attacchi con le sfere d'energia. Nel ruolo di Sonic puoi premere due volte rapidamente il **pulsante A, B o C** per eseguire un doppio salto!

#### ⑥ SCHERMO IGNIFUGO

Questo apparato protegge Sonic o Knuckles da attacchi col fuoco. Nel ruolo di Sonic puoi anche mettere in atto l'attacco ruotante a palla di fuoco: premi due volte rapidamente il **pulsante A, B o C** per saltare e il **pulsante-D a destra/sinistra** per attacchi orizzontali.

#### ④ VATTENSKÖLD

Innesluter Sonic respektive Knuckles i en Fuling-säker luftbubbla som gör att de kan andas under vattnet. Nu kan du besegra de flesta Fulingar genom att studsa i huvudet på dem!

#### ⑤ BLIXTSKÖLD

Sonic respektive Knuckles förvandlas till en guldringsmagnet. Det räcker med att du passerar i närheten av guldringar så följer de efter dig var som helst! Blixtskölden absorberar även energiklotsattacker. Om du är Sonic kan du trycka kvickt två gånger på **A-, B-** eller **C-knappen** för att göra ett dubbelhopp!

#### ⑥ FLAMSKÖLD

Denna mojäng skyddar Sonic respektive Knuckles mot eldanfall. Som Sonic kan du även varva upp för en snurrande eldklotsframrusning. Tryck kvickt två gånger på **A-, B-** eller **C-knappen** för att hoppa och tryck **D-knappen åt vänster/höger** för att anfalla i sidled.

#### ④ WATERSCHILD

Hierdoor komen Sonic of Knuckles in een Badnik-bestendige luchtbel te zitten waardoor zij ook onder water kunnen ademen. Dit is jouw kans om de meeste Badniks te verslaan door tegen hun hoofd te stuiten!

#### ⑤ LICHTSCHILD

Hierdoor veranderen Sonic of Knuckles in een magneet van gouden ringen. Wanneer je er vlakbij langsgaat, zullen de ringen jou steeds blijven volgen! Het lichtschild beschermt je bovendien tegen alle aanvallen van energiekogels. Wanneer je Sonic een dubbele sprong wilt laten maken, druk je snel tweemaal op **toets A, B of C!**

#### ⑥ VLAMMENSCHILD

Hierdoor worden Sonic of Knuckles tegen vuuraanvallen beschermd. Ook kun je Sonic hiermee extra energie geven om als een vuurball rond te draaien en weg te schieten. Om te springen, druk je snel tweemaal op **toets A, B of C**. Voor horizontale aanvallen druk je de **R-toets** naar links/rechts.

⑦ **SUPER SHOES**

High-speed sprinting shoes. Watch Sonic and Knuckles go!

⑧ **ROBOTNIK**

If you see this one, STAY AWAY! Robotnik steals all your rings, or takes a life!

⑦ **SUPERSCHUHE**

Hochgeschwindigkeits-Turnschuhe. Erleben Sie, wie Sonic und Knuckles abzischen!

⑧ **ROBOTNIK**

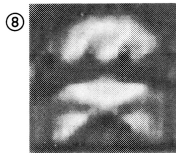
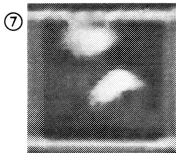
FINGER WEG von diesem Gegenstand! Robotnik ist imstande und nimmt Ihnen alle Ringe oder ein Leben weg!

⑦ **LES SUPER-CHAUSSURES**

Des chaussures de sprint hyper-rapides. Avec elles, Sonic et Knuckles filent à toute allure.

⑧ **ROBOTNIK**

Si vous le voyez, N'APPROCHEZ PAS ! Robotnik vous volerait tous vos anneaux ou vous prendrait une vie.



⑦ **SUPERZAPATILLAS**

Zapatillas de carreras de alta velocidad. ¡Observe a Sonic y a Knuckles desaparecer!

⑧ **ROBOTNIK**

Si lo ve, ¡MANTÉNGASE ALEJADO!  
Robotnik le robará todos sus anillos,  
o le hará perder una vida!

⑦ **SUPER-SCARPE**

Scarpe per voli ad alta velocità.  
Guarda Sonic e Knuckles come  
filano!

⑧ **ROBOTNIK**

Se vedi questo tizio STAI ALLA  
LARGA! Robotnik ruberà tutti i tuoi  
anelli o ti prenderà una vita!

⑦ **SUPERSKOR**

Supersnabba sprinterskor. Se hur  
Sonic och Knuckles far iväg!

⑧ **ROBOTNIK**

Om du ser en sådan här pryl, så  
HÅLL DIG UN DAN! Robotnik snor alla  
dina ringar eller berövar dig ett liv!

⑦ **SUPERSCHOENEN**

Met deze supersnelle schoenen kun  
je Sonic en Knuckles ervandoor laten  
sprinten!

⑧ **DR. ROBOTNIK**

Als je hem ziet, BLIJF DAN OP EEN  
AFSTAND! Dr. Robotnik steelt al jouw  
ringen of hij neemt een leven!

## ZIP THROUGH THE ZONES!

### ① Mushroom Hill Zone

Fantastic mushrooms cover the lush hills deep in Floating Island's interior. Many useful kinds of plants grow here. See how they can help you.

### ② Flying Battery Zone

Go flying on Robotnik's warship. Watch where you step — sneaky traps are everywhere!

### ③ Sandopolis Zone

No desert has shifter sands than this treacherous terrain. Play the sands to your advantage. Time your attack on the Skorp just right!



## ZISCHEN SIE DURCH DIE ZONEN!

### ① Mushroom Hill Zone

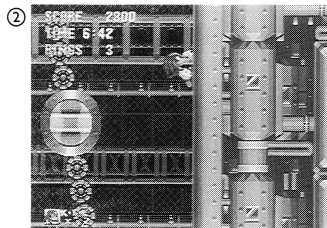
Fantastische Pilze bedecken die grünen Hügel tief im Herzen der Schwebenden Insel. Viele nützliche Pflanzenarten wachsen hier. Finden Sie heraus, welchen Nutzen Sie von ihnen haben.

### ② Flying Battery Zone

Machen Sie einen Flug mit Robotniks fliegender Festung. Passen Sie auf, wo Sie hintreten — überall lauern hinterhältige Fallen!

### ③ Sandopolis-Zone

In keiner Wüste gibt es tückischeren Treibsand als in diesem trügerischen Gelände. Nutzen Sie den Sand zu Ihrem Vorteil. Wählen Sie genau den richtigen Zeitpunkt, um den Skorp zu attackieren!



## LES ZONES QUE VOUS TRAVERSerez

### ① La zone des collines champignonnières

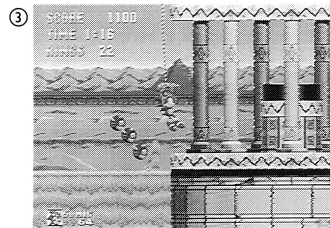
Le centre de l'île est occupé par de luxuriantes collines recouvertes de champignons fantastiques. On y trouve de nombreuses espèces de plantes utiles. Cherchez comment les utiliser avec efficacité.

### ② La zone de la batterie volante

Volez au-dessus du vaisseau de guerre de Robotnik. Attention où vous mettez les pieds : il y a des pièges partout !

### ③ La zone de Sandopolis

Aucun désert n'a de sables plus traîtres que Sandopolis. Sachez en tirer parti. Choisissez bien le moment pour attaquer Skorp !



## ¡INTRODÚZCASE POR LAS ZONAS!

### ① Zona de la colina de las setas

Las vegetadas colinas de lo más interior de la isla flotante están cubiertas de fantásticas setas. Aquí crecen muchas clases de plantas provechosas. Vea cómo puede hacer uso de ellas.

### ② Zona de arsenal volante

Vuele en la nave de guerra de Robotnik. Tenga cuidado en mirar donde pisa — ¡hay trampas traicioneras por todo el lugar!

### ③ Zona de Arenópolis

No hay desierto en el que haya arenas más movedizas que en este terreno tan engañoso. Utilice las arenas a su favor. ¡Temporice su ataque contra Eskorpión (Skorp) para efectuarlo en el momento exacto!

## VELOCEMENTE ATTRAVERSO LE ZONE!

### ① Zona delle Colline dei Funghi

Nella parte interna e profonda dell'Isola Galleggiante, fantastici funghi coprono lussureggianti colline. Qui crescono molte utili qualità di piante. Verifica come ti possono essere d'aiuto.

### ② Zona delle Batterie Volanti

Vai in volo nella nave da guerra di Robotnik. Attento ai tuoi passi: trappole infide sono ovunque!

### ③ Zona di Sabbiopoli

Nessun deserto ha sabbie più ingannevoli di questo terreno infido. Affronta le sabbie a tuo vantaggio. Regola il tempo per il tuo attacco sullo Skorp nel modo giusto!

## FAR FRAM GENOM ZONERNA!

### ① Svampiga Kullarna

De grönskande kullarna längst in på Svävande Ön är täckta av fantastiska svampar. Här växer många sorters användbara växter. Kolla hur de kan vara till hjälp.

### ② Flygande batteri-zonen

Flyg iväg ombord på Robotniks slagskepp. Men se upp var du går — det finns lömska fällor överallt!

### ③ Sandopolis-zonen

Det finns ingen öken som har lurigare sand än den här förrådiska terrängen. Utnyttja sanddynerna till din egen fördel. Tima ditt anfall på Skorpen exakt!

## VLIEG ALS EEN RAZENDE DOOR DE ZONES!

### ① De zone van de Paddestoelheuvels

De weelderige groene heuvels in het midden van het Drijvende Eiland staan vol met fantastische paddestoelen. Hier groeien vele nuttige plantensoorten. Kijk eens hoe ze jou van pas kunnen komen.

### ② De zone van de Vliegende Batterij

Ga vliegen met het oorlogsschip van Dr. Robotnik. Maar kijk uit waar je loopt, want overal zitten gemene valstrikken!

### ③ De zone van Sandopolis

Er bestaat geen woestijn met zoveel verraderlijk drijfzand. Verplaats je door het gevaarlijke drijfzand zodat je precies op het juiste ogenblik een aanval op Skorp kunt uitvoeren!

#### ④ Lava Reef Zone

Enter the biggest, hottest Zone on Floating Island! Beware of exploding rocks and Toxomisters that poison the air!

#### ⑤ Hidden Palace Zone

Some mysteries are solved! Robotnik makes his big play, and Knuckles finds out who the REAL bad guy is!

#### ⑥ Sky Sanctuary Zone

Take the battle to the clouds when Sonic fights Robotnik's Badniks on the floating ruins of an ancient time!



#### ④ Lava Reef Zone

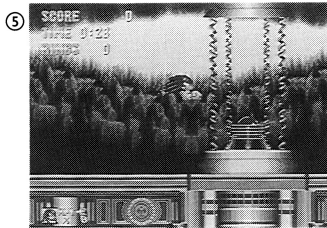
Betreten Sie das Lavariiff — die größte, heißeste Zone auf der Schwebenden Insel! Hüten Sie sich vor explodierenden Felsen und Toxomistern, die die Luft vergiften!

#### ⑤ Hidden Palace Zone

Hier, im verborgenen Palast, liegt die Lösung für einige Rätsel! Robotnik macht sein großes Spiel, und Knuckles findet heraus, wer der wahre Bösewicht ist!

#### ⑥ Sky Sanctuary Zone

Die Schlacht verlagert sich in die Wolken — Sonic bekämpft Robotniks Badnik-Robots in den schwebenden Ruinen einer längst vergessenen Zeit!



#### ④ La zone des récifs de lave

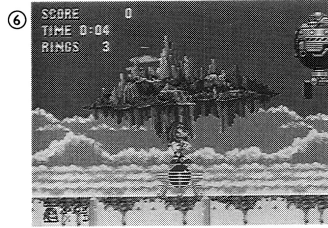
Pénétrez dans la zone la plus dangereuse de l'île flottante. Attention aux rochers qui explosent et aux Toxomisters qui empoisonnent l'air !

#### ⑤ La zone du palais caché

Une zone qui permet de résoudre certains mystères. Robotnik joue le tout pour le tout et Knuckles découvre enfin le méchant personnage !

#### ⑥ La zone du sanctuaire céleste

Allez combattre dans les nuages où Sonic pourra se mesurer aux Badniks de Robotnik sur de vieilles ruines flottantes.





#### ④ Zona de lava

¡Introdúzcase en la más grande y caliente zona de la isla flotante!  
¡Tenga cuidado con las rocas explosivas y los Mistervenenos (Toxomisters) que envenenan el aire!

#### ⑤ Zona del palacio escondido

¡Se han resuelto varios misterios!  
¡Robotnik realiza su mejor faena, y Knuckles descubre quién es el VERDADERO malo!

#### ⑥ Zona del santuario celestial

¡Traslade la batalla a las nubes cuando Sonic luche contra los Badniks de Robotnik sobre las ruinas flotantes de tiempos pasados!

#### ④ Zona della Scogliera Lavica

Entra nella zona più grande e più calda dell'Isola Galleggiante. Stai attento alle rocce esplosive ed ai Toxomister che avvelenano l'aria.

#### ⑤ Zona del Palazzo Misterioso

Alcuni misteri sono stati risolti!  
Robotnik dà filo da torcere ai suoi avversari e Knuckles scopre chi è il VERO cattivo.

#### ⑥ Zona del Santuario Celeste

Porta la battaglia fra le nuvole, quando Sonic lotta i Badnik di Robotnik sulle rovine galleggianti di un tempo antico!

#### ④ Lavarev-zonen

Det här är den största och hetaste zonen på hela Svävande Ön! Se upp för exploderande klippblock och för Spraylurkar som förgiftar luften!

#### ⑤ Det dolda palatset

Här får en del gåtor sina lösningar!  
Robotnik gör sitt stora utspel, och Knuckles får äntligen reda på vem den RIKTIGA fula fisken är!

#### ⑥ Himmelriket

Kampen fortsätter bland molnen där Sonic måste slåss mot Robotniks Fulingar bland svävande ruiner från svunna tider!

#### ④ De zone van het Lavarif

Di is de grootste en heetste zone op het Drijvende Eiland! Pas op voor exploderende rotsblokken en Toxomisters die de lucht vergiftigen!

#### ⑤ De zone van het Verborgen Paleis

Aan sommige geheimen komt een einde! Dr. Robotnik laat zien waartoe hij in staat is, en Knuckles komt erachter wie er WERKELIJK gemeen is!

#### ⑥ De zone van het Luchtrijk

Zet de strijd voort in de wolken wanneer Sonic op de vliegende ruïnes uit een ver verleden de strijd aanbindt met de Badniks van Dr. Robotnik!

⑦ **Death Egg Zone**

Face bald, belligerent Robotnik in his whirling Death Egg!

⑧ **Doomsday Zone**

Sonic unleashes incredible Emerald forces in this final shattering showdown with Robotnik!

⑦ **Death Egg Zone**

Treten Sie dem fiesen, glatzköpfigen Doktor in seinem wirbelnden Todesei entgegen!

⑧ **Doomsday Zone**

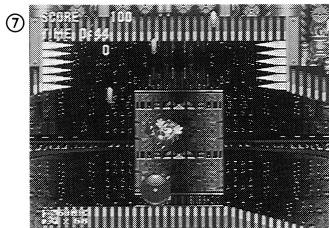
Sonic entfesselt unglaubliche Edelsteinkräfte in dieser letzten, gewaltigen Auseinandersetzung mit Robotnik!

⑦ **La zone de l'œuf de la mort**

Faites face à Robotnik dans son œuf de la mort tourbillonnant !

⑧ **La zone du jugement dernier**

Sonic pourra utiliser l'incroyable puissance des émeraudes dans ce dernier combat avec Robotnik.



⑦ **Zona de la Death Egg**

¡Enfréntese al calvo y beligerante Robotnik en su Death Egg rodante!

⑧ **Zona del juicio final**

¡Sonic lanza increíbles fuerzas de esmeralda en este brutal enfrentamiento final con Robotnik!

⑦ **Zona dell'Uovo della Morte**

Affronta il calvo, bellicoso Robotnik nel suo turbinoso Uovo della Morte!

⑧ **Zona del Giorno del Giudizio**

Sonic scatena le incredibili forze dello smeraldo in questa finale, distruttiva prova di forza con Robotnik!

⑦ **Dödsäggszonen**

Utmana den skallige och stridslystne Robotnik i hans virvlande Dödsägg!

⑧ **Domedagszonen**

Sonic släpper loss oerhörda smaragdkrafter i den sista och avgörande kraftmätningen med Robotnik!

⑦ **De zone van het Dodelijke Ei**

In deze zone word je geconfronteerd met de kale, oorlogszuchtige Dr. Robotnik in zijn wervelende dodelijke ei!

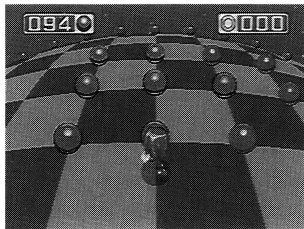
⑧ **De zone van de Dag des Oordeels**

In deze zone maakt Sonic gebruik van de ongelooflijke krachten van de smaragd om voor eens en altijd af te rekenen met Dr. Robotnik!

### 3D SPECIAL STAGE

3D Special Stages are hidden throughout the game. Find the giant gold ring in each Act and jump through it to enter the Special Stage. Once you're there:

- Grab the blue spheres. If you get them all, you win a Chaos Emerald!
- Collect 50 rings and you'll be awarded a Continue.
- Grab a yellow sphere to catapult for a distance of 5 spheres.
- Red and white star spheres are bumpers that ricochet you in the opposite direction.
- Dodge the red spheres. (Hint: Try jumping over them.)



### 3D-SPEZIALLEVEL

3D-Bonuslevel sind im ganzen Spiel versteckt. Suchen Sie in jedem Akt den riesigen goldenen Ring und springen Sie hindurch — schon sind Sie im Bonuslevel. Wenn Sie dort sind:

- Schnappen Sie sich die blauen Kugeln. Wenn Sie alle erwischen, gewinnen Sie einen Chaos-Edelstein!
- Sammeln Sie 50 Ringe, um ein Continue zu bekommen.
- Eine gelbe Kugel katapultiert Sie über 5 Kugeln hinweg.
- Rote und weiße Sternenkugeln sind Bumper, von denen Sie in die entgegengesetzte Richtung abprallen.
- Vermeiden Sie die roten Kugeln (Tip: Versuchen Sie, darüberzuspringen)!

### LES ÉTAPES SPÉCIALES 3D

Des accès aux étapes spéciales en trois dimensions sont dissimulés en certains points du jeu. Trouvez l'anneau en or géant dans chaque acte et sautez au-travers pour accéder à l'étape spéciale. Lorsque vous y êtes :

- Prenez les boules bleues. Si vous les ramassez toutes, vous gagnez une émeraude du chaos.
- Si vous ramassez 50 anneaux, ceci vous rapporte un << continue >>.
- Une boule jaune vous catapulte sur une distance de 5 boules.
- Les boules étoilées rouges et blanches sont des butoirs qui vous renvoient d'où vous venez.
- Évitez les boules rouges. (Un conseil : Essayez de sauter par-dessus.)

## ESCENARIO ESPECIAL 3D

A lo largo del juego se encuentran escondidos escenarios especiales 3D. Encuentre el anillo de oro gigante en cada acto y salte a través de él para introducirse en el escenario especial. Una vez que se encuentre en él:

- Coja las esferas azules. ¡Si las coje todas, ganará una esmeralda del caos!
- Recoja 50 anillos y será premiado con una continuación.
- Coja una esfera amarilla para catapultarse a una distancia de 5 esferas.
- Las esferas estelares rojas y blancas son parachoques que le harán salir rebotado en la dirección opuesta.
- Esquive las esferas rojas. (Consejo: Intente saltar sobre ellas.)

## TAPPA SPECIALE A 3D

Tappe speciali a 3D sono nascoste per tutto il gioco. Trova l'anello d'oro gigante in ogni Atto e saltavi attraverso per entrare in una tappa speciale. Una volta che ti ci trovi:

- Afferra le sfere blu. Se le prendi tutte, vinci uno smeraldo del caos!
- Raccogli 50 anelli e ti sarà assegnata una Continuazione.
- Afferra una sfera gialla per farti catapultare ad una distanza di 5 sfere.
- Le sfere rosse e bianche a stella sono respingenti che ti faranno rimbalzare nella direzione opposta.
- Schiva le sfere rosse. (Suggerimento: prova a saltarci sopra.)

## DE TREDIMENSIONELLA SPECIALNIVÅERNA

Det finns tredimensionella specialnivåer gömda runtomkring i spelet. Leta reda på den gigantiska guldringen i varje akt och hoppa igenom den så kommer du in på specialnivån. Där gäller följande:

- Grabba tag i de blå kloten. Om du lyckas grabba tag i allihop vinner du en Kaos-smaragd!
- Samla ihop 50 guldringar så vinner du en fortsättningschans.
- Grabba tag i ett gult klot så flyger du iväg en sträcka på 5 klot.
- De röda och vita stjärnkloten är bumprar som skjuter iväg dig i motsatt riktning.
- Håll undan för de röda kloten. (Tips: Försök hoppa över dem.)

## 3D SPECIAAL NIVEAU

Overal in het spel zitten 3D speciale niveaus verborgen. Om een speciaal niveau te kunnen betreden, moet je in de verschillende scenes steeds de reusachtige gouden ring proberen te vinden en erdoor springen. Wanneer je je eenmaal op een speciaal niveau bevindt, heb je de volgende mogelijkheden:

- Probeer zoveel mogelijk blauwe bollen te bemachtigen. Wanneer je ze allemaal in je bezit hebt, win je een Chaos Smaragd!
- Wanneer je erin slaagt, 50 ringen te bemachtigen, word je beloond met een Continue.
- Wanneer je erin slaagt, een gele bol te bemachtigen, kun je over een afstand van 5 bollen schieten.
- Rode en witte sterrebollen zijn stootkussens die jou in de tegenovergestelde richting doen ketsen.
- De rode bollen moet je zien te ontwijken. (Nuttige wenk: Probeer eroverheen te springen.)

## BONUS STAGES

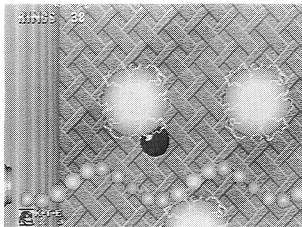
Pass a Star Post when you have 50 rings (or more) and a Star Circle will appear. Jump through the circle to enter a Bonus Stage. The number of rings you have when you jump into the halo determines which stage you'll enter.

Collect 50 rings in any Bonus Stage and win 1 Continue.

### Glowing Spheres Stage

You are stuck to a magnetic sphere! Roll to the top of the sphere and then jump to a higher one. Activate the flippers to help you to the top.

Look out for the force field creeping up from below!



## DIE BONUSLEVEL

Wenn Sie 50 Ringe oder mehr gesammelt haben und dann einen Sternepfosten passieren, erscheint ein Kreis aus Sternen. Wenn Sie durch diesen Kreis springen, gelangen Sie in einen Bonuslevel. Die Anzahl der Ringe, die Sie dabei besitzen, bestimmt, welchen Level Sie betreten.

Sammeln Sie in jedem Bonuslevel 50 Ringe, um ein Continue zu erhalten.

### Glowing Spheres Stage

Sie kleben an einer magnetischen Kugel! Rollen Sie zur Oberseite und springen Sie von dort zu einer höheren Kugel. Benutzen Sie die Flipper, um ganz nach oben zu gelangen.

Achten Sie auf das Kraftfeld, das von unten hochkriecht!

## LES ÉTAPES DE BONUS

Lorsque vous passez un piquet étoilé et que vous avez 50 anneaux (ou plus), un rond étoilé apparaît. Sautez à travers ce rond pour accéder à une étape de bonus. Le nombre d'anneaux que vous possédez au moment où vous sautez détermine à quelle étape vous accédez.

Si vous ramassez 50 anneaux dans une étape de bonus, vous gagnez 1 << continue >>.

### L'étape des boules brillantes

Vous êtes collé à une boule magnétique ! Roulez au-dessus de la boule, puis sautez sur une boule plus haute. Activez les flippers pour pouvoir parvenir au sommet.

Attention au champ de forces qui rampe depuis le bas !

## ESCENARIOS EXTRA

Adelante un poste de estrella cuando tenga 50 anillos (o más) y aparecerá un círculo estrella. Salte a través del círculo para introducirse en un escenario extra. El número de anillos de que disponga cuando salte dentro del halo determinará el escenario que usted entre.

Recoja 50 anillos en cualquier escenario extra y ganará 1 continuación.

### Escenario de esferas luminosas

¡Usted se encuentra pegado a una esfera magnética! Ruede hasta la parte superior de la esfera y luego salte a una más alta. Active las aletas para que le ayuden a subir hacia arriba.

¡Preste atención al campo de fuerza que se esparce desde abajo!

## TAPPA DI BONUS

Quando hai 50 (o più) anelli, oltrepassa un pilastro con la stella ed apparirà un círculo di stelle. Salta attraverso il círculo per entrare in una tappa di bonus. Il tipo di tappa in cui entrerai sarà determinato dal numero di anelli che hai con te quando salti nell'aureola.

Raccogli 50 anelli in una qualsiasi tappa di bonus e vinci una Continuazione.

### Tappa delle Sfere Ardenti

Sei attaccato ad una sfera magnetica! Rotola fino alla sommità della sfera e salta su una più in alto. Attiva i flipper per aiutarti a giungere alla sommità.

Fai attenzione ai campi di forza che lentamente salgono dal basso!

## BONUSNIVÅERNA

Om du passerar förbi en stjärnstolpe när du har 50 guldringar (eller ännu fler) tänds en stjärncirkel. Hoppa igenom cirkeln så kommer du in på en bonusnivå. Vilken bonusnivå du kommer in på beror på hur många ringar du hade när du hoppade in i stjärncirkeln.

Samla ihop 50 ringar på vilken bonusnivå som helst så får du 1 fortsättningschans.

### Glödande klot-nivån

Du har fastnat på ett magnetiskt klot! Rulla upp ovanpå klotet och hoppa sedan upp till ett högre klot. Aktivera flipprarna och ta hjälp av dem för att komma ända upp till toppen.

Se upp för kraftfältet som kryper upp underifrån!

## BONUSNIVEAUS

Wanneer je 50 ringen (of meer) in je bezit hebt en een sterrepost passeert, zal er een sterrencirkel verschijnen. Om een bonusniveau te betreden, moet je door deze sterrencirkel heenspringen. Het niveau dat je betreedt, wordt bepaald door het aantal ringen dat je in je bezit hebt wanneer je de aureool binnenspringt.

Wanneer je op een willekeurig bonusniveau 50 ringen weet te bemachtigen, word je beloond met één Continue.

### Niveau met de gloeiende bollen

Je zit vastgeplakt aan een magnetische bol! Probeer met een rollende beweging de bovenkant van de bol te bereiken en spring vervolgens naar een hogere bol. Activeer de zwemvliezen om de bovenkant te kunnen bereiken.

Pas op voor het krachtveld dat langzaam omhoogkomt!

## Slot Machine Stage

Collect rings when the tumblers roll. Jump toward the center to stay in the game.

1 Bar	2 Rings
2 Bars	4 Rings
3 Bars	8 Rings
3 Tails	20 Rings
3 Knuckles	25 Rings
3 Sonics	30 Rings
3 Jackpots	100 Rings
3 Robotniks (Rats!)	Lose 100 Rings

## Slot Machine Stage

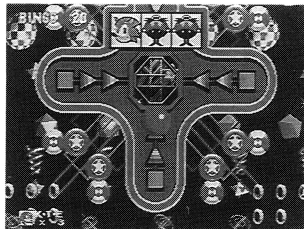
Sammeln Sie Ringe in diesem einarmigen Banditen. Springen Sie immer zur Mitte, damit Sie im Spiel bleiben.

1 Bar	2 Ringe
2 Bars	4 Ringe
3 Bars	8 Ringe
3 Tails	20 Ringe
3 Knuckles	25 Ringe
3 Sonics	30 Ringe
3 Jackpots	100 Ringe
3 Robotniks	100 Ringe Verlust!

## L'étape de la machine à sous

Ramassez des anneaux lorsque les rouleaux tournent. Sautez vers le centre pour rester dans le jeu.

1 barre	2 anneaux
2 barres	4 anneaux
3 barres	8 anneaux
3 Tails	20 anneaux
3 Knuckles	25 anneaux
3 Sonics	30 anneaux
3 Jackpots	100 anneaux
3 Robotniks (rats !)	Perte de 100 anneaux





### Escenario de la máquina con ranura

Recoja anillos cuando rueden los rodillos. Salte hacia el centro para permanecer en el juego.

1 Barra	2 anillos
2 Barras	4 anillos
3 Barras	8 anillos
3 Tails	20 anillos
3 Knuckles	25 anillos
3 Sonics	30 anillos
3 Jackpots	100 anillos
3 Robotniks (¡Ratas!)	Pierda 100 anillos

### Tappa della Slot-machine

Raccogli anelli al girare dei tamburi. Salta verso il centro per restare in gioco.

1 Barra	2 anelli
2 Barre	4 anelli
3 Barre	8 anelli
3 Tails	20 anelli
3 Knuckles	25 anelli
3 Sonic	30 anelli
3 Jackpot	100 anelli
3 Robotnik (topi!)	Perdi 100 anelli

### Enarmade bandit-nivån

Samla ringar när hjulen snurrar. Hoppa mot mitten för att hålla dig kvar i spelet.

1 Bar	2 ringar
2 Bars	4 ringar
3 Bars	8 ringar
3 Tails	20 ringar
3 Knuckles	25 ringar
3 Sonicar	30 ringar
3 Jackpotar	100 ringar
3 Robotnikar (Råttor!)	Du blir av med 100 ringar

### Niveau met de flipperkast

Verzamel ringen wanneer de tuimelaars rollen. Spring naar het midden om te kunnen blijven spelen.

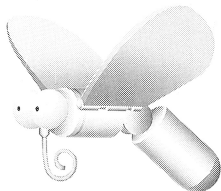
1 Balk	2 ringen
2 Balken	4 ringen
3 Balken	8 ringen
3 Tails	20 ringen
3 Knuckles	25 ringen
3 Sonics	30 ringen
3 Jackpots	100 ringen
3 Dr. Robotniks (ratten!)	Je verliest 100 ringen

## BADNIKS!

Robotnik's army is made up of your unfortunate robotized friends, who've been turned into Badniks. Give 'em a whack to set them free!

- ① **Butterdroid**
- ② **Blaster**
- ③ **Chainspike**
- ④ **Toxomister**
- ⑤ **Technosqueek**
- ⑥ **Cluckoid**
- ⑦ **Mushmeanie**

①

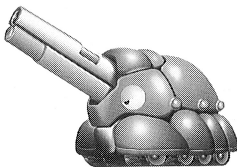


## BADNIKS!

Robotniks Armee besteht aus Ihren unglücklichen Tierfreunden, die in Badnik-Robots verwandelt wurden. Verpassen Sie den Robots eins, um Ihre Freunde zu befreien!

- ① **Butterdroid**
- ② **Blaster**
- ③ **Chainspike**
- ④ **Toxomister**
- ⑤ **Technosqueek**
- ⑥ **Cluckoid**
- ⑦ **Mushmeanie**

②

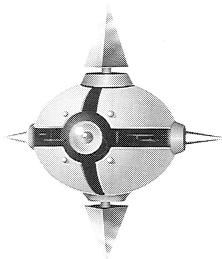


## LES BADNIKS

L'armée de Robotnik est faite de vos malheureux amis robotisés et changés en Badniks. Donnez leur un coup pour les libérer.

- ① **Butterdroid**
- ② **Blaster**
- ③ **Chainspike**
- ④ **Toxomister**
- ⑤ **Technosqueek**
- ⑥ **Cluckoid**
- ⑦ **Mushmeanie**

③



## ¡BADNIKS!

El ejército de Robotnik está compuesto por sus desgraciados amigos robotizados, los cuales han sido transformados en Badniks. Suélteles un tortazo para liberarlos!

- ① Andromariposa (Butterdroid)
- ② Aplastadora (Blaster)
- ③ Pinchocadena (Chainspike)
- ④ Misterveneno (Toxomister)
- ⑤ Tecnoratón (Technosqueek)
- ⑥ Robogallo (Cluckoid)
- ⑦ Seta explosiva (Mushmeanie)

④

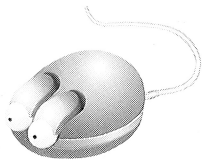


## I BADNIK!

L'esercito di Robotnik è formato dai tuoi sfortunati amici robotizzati che sono stati trasformati in Badnik! Colpiscili con forza per liberarli!

- ① Butterdroid
- ② Blaster
- ③ Chainspike
- ④ Toxomister
- ⑤ Technosqueek
- ⑥ Cluckoid
- ⑦ Mushmeanie

⑤

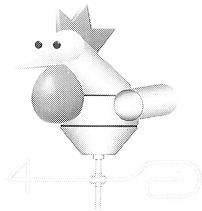


## FULINGAR!

Robotniks armé består av dina stackars robotiserade vänner som förvandlats till Fulingar. Snärta till dem och släpp dem fria!

- ① Smördroid
- ② Blaster
- ③ Spikklubba
- ④ Spraylurk
- ⑤ Teknopip
- ⑥ Kuckelikoid
- ⑦ Styggsvamp

⑥

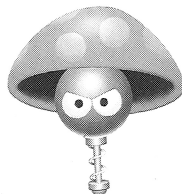


## BADNIKS!

Het leger van Dr. Robotnik is samengesteld uit jouw onfortuinlijke robotiseerde vrienden die in Badniks zijn veranderd. Geef ze ervan langs om ze te bevrijden!

- ① Butterdroid
- ② Blaster
- ③ Chainspike
- ④ Toxomister
- ⑤ Technosqueek
- ⑥ Cluckoid
- ⑦ Mushmeanie

⑦

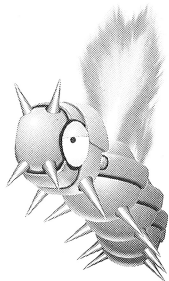


- ⑧ Fireworm
- ⑨ Dragonfly
- ⑩ Sandworm
- ⑪ Madmole
- ⑫ EggRobo
- ⑬ Skorp
- ⑭ Spikebonker

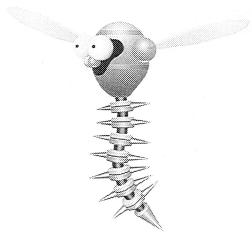
- ⑧ Fireworm
- ⑨ Dragonfly
- ⑩ Sandworm
- ⑪ Madmole
- ⑫ EggRobo
- ⑬ Skorp
- ⑭ Spikebonker

- ⑧ Fireworm
- ⑨ Dragonfly
- ⑩ Sandworm
- ⑪ Madmole
- ⑫ EggRobo
- ⑬ Skorp
- ⑭ Spikebonker

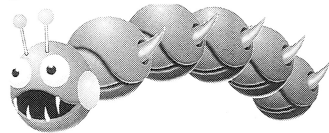
⑧



⑨



⑩



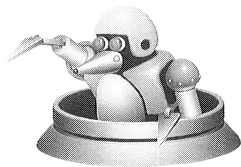
- ⑧ Gusano de fuego (Fireworm)
- ⑨ Libélula (Dragonfly)
- ⑩ Gusano devorador (Sandworm)
- ⑪ Muelaloca (Madmole)
- ⑫ Robohuevo (EggRobo)
- ⑬ Eskorpión (Skorp)
- ⑭ Minaloca (Spikebonker)

- ⑧ Fireworm
- ⑨ Dragonfly
- ⑩ Sandworm
- ⑪ Madmole
- ⑫ EggRobo
- ⑬ Skorp
- ⑭ Spikebonker

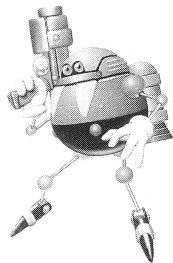
- ⑧ Eldmask
- ⑨ Trollslända
- ⑩ Sandmask
- ⑪ Drullvad
- ⑫ Äggrobot
- ⑬ Skorp
- ⑭ Nitare

- ⑧ Fireworm
- ⑨ Dragonfly
- ⑩ Sandworm
- ⑪ Madmole
- ⑫ EggRobo
- ⑬ Skorp
- ⑭ Spikebonker

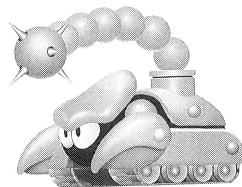
⑪



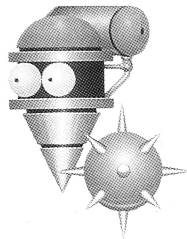
⑫



⑬



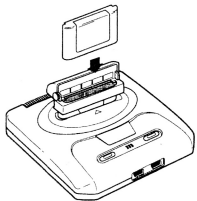
⑭



## LOCK-ON SONIC 3!

### SONIC 3 & KNUCKLES

1. Set up your Mega Drive as described in its instruction manual.
2. Plug in Control Pad 1.
3. Make sure the power switch is **off**.
4. Fit the **Sonic & Knuckles** cartridge into the cartridge slot and press it down **firmly**.
5. Lift up the flap on the top of the **Sonic & Knuckles** cartridge, and fit the **Sonic 3** cartridge into it, just like you would fit it into the Mega Drive cartridge slot. Press the cartridge down **firmly**. You've now Locked-On **Sonic & Knuckles** and **Sonic 3** to create **Sonic 3 & Knuckles**.
6. Turn the power switch **on**.



## LOCK-ON SONIC 3!

### SONIC 3 & KNUCKLES

1. Schließen Sie Ihr Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an.
2. Schließen Sie Control Pad 1 an.
3. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät **ausgeschaltet** ist.
4. Stecken Sie die **Sonic & Knuckles**-Cartridge in den Modulschacht und drücken Sie sie **fest** hinein.
5. Klappen Sie die Abdeckung an der Oberseite der **Sonic & Knuckles**-Cartridge auf, und stecken Sie die **Sonic 3**-Cartridge genauso hinein, wie in den Modulschacht des Mega Drive. Drücken Sie auch hier die Cartridge **fest** hinein. Nun haben Sie **Sonic & Knuckles** und **Sonic 3** zu **Sonic 3 & Knuckles** kombiniert.
6. Schalten Sie das Mega Drive **ein**.

## UTILISATION AVEC LA CARTOUCHE SONIC 3

### SONIC 3 & KNUCKLES

1. Installez votre Megadrive en suivant les indications du mode d'emploi.
2. Branchez la manette 1.
3. Assurez-vous que l'interrupteur général est en position d'**arrêt**.
4. Introduisez la cartouche **Sonic & Knuckles** dans la fente de la console en l'enfonçant **fermement**.
5. Soulevez le volet supérieur de la cartouche **Sonic & Knuckles** et introduisez la cartouche **Sonic 3** exactement comme si vous l'installiez dans la fente de votre Megadrive. Enfoncez **fermement** la cartouche. Vous avez combiné **Sonic & Knuckles** et **Sonic 3** pour créer **Sonic 3 & Knuckles**.
6. Placez l'interrupteur général en position de **marche**.

## ¡CONECTE EL SONIC 3!

### SONIC 3 Y KNUCKLES

1. Instale su sistema Mega Drive tal como se describe en el manual de instrucciones correspondiente.
2. Conecte el mando de control 1.
3. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en **off**.
4. Encaje el cartucho **Sonic & Knuckles** en la ranura del cartucho y presiónelo hacia abajo **firmemente**.
5. Levante la tapa de la parte superior del cartucho **Sonic & Knuckles**, y encaje el cartucho **Sonic 3** dentro de él, tal como lo encajaría dentro de la ranura del cartucho Mega Drive. Presione el cartucho hacia abajo **firmemente**. Usted ha conectado ahora **Sonic & Knuckles** y **Sonic 3** para crear **Sonic 3 & Knuckles**.
6. Conecte el interruptor de alimentación (**on**).

## COLLEGA SONIC 3!

### SONIC 3 & KNUCKLES

1. Monta il tuo Mega Drive secondo le istruzioni del suo manuale.
2. Collega il Control Pad 1.
3. Assicurati che l'apparecchio sia **spento**.
4. Inserisci la cartuccia **Sonic & Knuckles** nella fessura della consolle premendola **bene** in sede.
5. Solleva l'aletta sulla sommità della cartuccia **Sonic & Knuckles** ed infilaci la cartuccia **Sonic 3** proprio nello stesso modo in cui l'avresti inserita nella fessura della consolle. Premi **bene** la cartuccia in sede. Ora hai collegato **Sonic & Knuckles** con **Sonic 3** ed hai creato **Sonic 3 & Knuckles**.
6. **Accendi** l'apparecchio.

## LOCK-ON MED SONIC 3!

### SONIC 3 & KNUCKLES

1. Koppla ihop ditt Mega Drive-system på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning.
2. Koppla in kontrollplatta 1.
3. Kontrollera att strömbrytaren är **frånslagen** (off).
4. Stick i spelkassetten **Sonic & Knuckles** i kassettfacket och tryck ner den **ordentligt**.
5. Lyft upp locket ovanpå **Sonic & Knuckles**-spelkassetten och stick in **Sonic 3**-spelkassetten i den på samma sätt som du gör när du sticker i den i kassettfacket på Mega Drive. Tryck ner spelkassetten **ordentligt**. Nu har du låst ihop **Sonic & Knuckles** med **Sonic 3** och därigenom skapat spelet **Sonic 3 & Knuckles** (Lock-On-läget).
6. Slå **på** strömmen (on) med strömbrytaren.

## HET AANSLUITEN OP SONIC 3

### SONIC 3 & KNUCKLES

1. Voer de instellingen van jouw Mega Drive uit, zoals in de gebruiksaanwijzing daarvan is beschreven.
2. Sluit bedieningsblok 1 aan.
3. Zorg ervoor dat het apparaat is **uitgeschakeld**.
4. Steek de cassette van **Sonic & Knuckles** in de cassettegleuf en druk deze **goed** naar beneden.
5. Til de flap op de bovenkant van de cassette van **Sonic & Knuckles** omhoog en steek de cassette van **Sonic 3** erin. Dit doe je op dezelfde manier als wanneer je deze in de cassettegleuf van de Mega Drive zou steken. Druk de cassette **goed** naar beneden. Nu heb je **Sonic & Knuckles** en **Sonic 3** op elkaar aangesloten waardoor het spel **Sonic 3 & Knuckles** is ontstaan.
6. Schakel het apparaat **in**.

7. You'll see the Sega logo, and then the **Sonic 3 & Knuckles** Title screen. Wait a few moments to watch the game demos.
8. Press **Start** to bring up the Title screen again.
9. Press the **D-Button up/down** to select 1 Player.
10. Press **Start** to display the Data Select (Game Save) screen from **Sonic 3**.
11. Press the **D-Button left/right** to select a stored game or a new game.
12. Press the **D-Button up/down** to select a character. You can play as Sonic, Knuckles, Tails, or Sonic and Tails.
13. Press **Start** to begin the game. See what new surprises you can find that were not possible in **Sonic & Knuckles** alone. (Hint: Look for new routes!)



7. Zuerst erscheint das SEGA-Logo, dann der **Sonic 3 & Knuckles**-Titelbildschirm. Wenn Sie einen Moment warten, sehen Sie die Spieldemonstrationen.
  8. Drücken Sie **Start**, um den Titelbildschirm wieder aufzurufen.
  9. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **oben** oder **unten**, um den 1-Spieler-Modus (1 Player) anzuwählen.
  10. Drücken Sie **Start**, um auf den Data-Select-Bildschirm (Speichersicherung) von **Sonic 3** umzuschalten.
  11. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **links** oder **rechts**, um entweder ein gespeichertes oder ein neues Spiel anzuwählen.
  12. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **oben** oder **unten**, um eine Spielfigur zu wählen. Sie können als Sonic, Knuckles, Tails, oder als Sonic und Tails spielen.
  13. Drücken Sie **Start**, um das Spiel zu beginnen. Finden Sie heraus, welche neuen Überraschungen auf Sie warten, die es mit **Sonic & Knuckles** allein nicht gab (Tip: Suchen Sie nach neuen Routen)!
7. Vous voyez alors apparaître le logo Sega, suivi de l'écran-titre **Sonic 3 & Knuckles**. Attendez quelques instants pour voir la présentation du jeu.
  8. Appuyez sur **Start** pour faire réapparaître l'écran-titre.
  9. Appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour choisir le mode 1 joueur.
  10. Appuyez sur **Start** pour faire apparaître l'écran Data Select (Game Save) de **Sonic 3**.
  11. Appuyez sur la **gauche/droite du bouton D** pour choisir un jeu sauvegardé ou un nouveau jeu.
  12. Appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour choisir le personnage que vous voulez être. Vous pouvez choisir Sonic, Knuckles, Tails, ou Sonic et Tails.
  13. Appuyez sur **Start** pour commencer à jouer. De nouvelles surprises qui n'étaient pas possibles dans **Sonic & Knuckles** seul vous attendent. (Un conseil : Cherchez de nouveaux chemins !)



7. Verá el logotipo de Sega, y luego la pantalla del título de **Sonic 3 & Knuckles**. Espere un momento para ver las demostraciones de juego.
8. Presione el botón **Start** para acceder de nuevo a la pantalla del título.
9. Presione el **botón D arriba/abajo** para seleccionar el jugador 1.
10. Presione **Start** para visualizar la pantalla de selección de datos (Guardar juego) de **Sonic 3**.
11. Presione el **botón D izquierda/derecha** para seleccionar un juego guardado o un juego nuevo.
12. Presione el **botón D arriba/abajo** para seleccionar un personaje. Podrá jugar como Sonic, Knuckles, Tails, o Sonic y Tails.
13. Presione **Start** para comenzar el juego. Vea que nuevas sorpresas puede encontrar aquí que no eran posibles en **Sonic & Knuckles**. (Consejo: ¡Busque nuevas rutas!)
7. Vedrai la schermata Sega poi il titolo **Sonic 3 & Knuckles**. Attendi alcuni istanti per guardare la dimostrazione di gioco.
8. Premi **Start** per tornare allo schermo del titolo.
9. Premi il **pulsante-D** in **su/giù** per scegliere 1 giocatore.
10. Premi **Start** per vedere lo schermo di selezione dati (salvataggio delle partite) di **Sonic 3**.
11. Premi il **pulsante-D** a **destra/sinistra** per scegliere un gioco salvato oppure nuovo.
12. Premi il **pulsante-D** in **su/giù** per scegliere un personaggio. Puoi giocare nel ruolo di Sonic, Knuckles, Tails o Sonic e Tails.
13. Premi **Start** per iniziare il gioco. Vedi quante cose sorprendenti, che non erano possibili in **Sonic & Knuckles** giocato da solo, puoi trovare. (Suggerimento: cerca nuove strade!)
7. Först tänds Sega-märket och därefter titelskärmen för spelet **Sonic 3 & Knuckles**. Vänta en liten stund och kolla sedan speldemonstrationerna.
8. Tryck på **Start** för att hoppa tillbaks till titelskärmen igen.
9. Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** för att välja 1-spelarläget (1 Player).
10. Tryck på **Start** för att visa datavalsskärmen (Game Save) från spelet **Sonic 3**.
11. Tryck **D-knappen åt vänster/höger** för att välja ett undansparat spel eller ett nytt spel.
12. Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** för att välja vilken figur du vill vara. Du kan spela som Sonic, Knuckles eller Tails, eller som Sonic och Tails tillsammans.
13. Tryck på **Start** för att börja spela. Kolla vilka nya överraskningar som väntar, som inte fanns i enbart **Sonic & Knuckles**. (Tips: Håll ögonen öppna efter nya vägar!)
7. Eerst verschijnt het logo van Sega en vervolgens het titelscherm van **Sonic 3 & Knuckles**. Na enkele ogenblikken wordt er een demonstratie van het spel gegeven.
8. Om terug te keren naar het titelscherm, druk je op **Start**.
9. Om de modus voor één speler te kiezen, druk je de **R-toets omhoog/omlaag**.
10. Om het scherm voor gegevenskeuze (spel bewaren) van **Sonic 3** te kiezen, druk je op **Start**.
11. Om een eerder bewaard spel of een nieuw spel te kiezen, druk je de **R-toets naar links/rechts**.
12. Om een spelfiguur te kunnen kiezen, druk je de **R-toets omhoog/omlaag**. Je kunt de rol van Sonic, Knuckles, Tails, of Sonic en Tails kiezen.
13. Om met het spel te beginnen, druk je op **Start**. Kijk eens welke verrassingen deze spelcombinatie voor jou allemaal in petto heeft. Bepaalde mogelijkheden ontbraken toen je uitsluitend de cassette van **Sonic & Knuckles** gebruikte. (Nuttige wenk: Kijk eens welke nieuwe routes er zijn!)

**Note:**

Please see your **Sonic 3** manual for more gameplay information.

**IMPORTANT**

- If you don't see the Sega screen, turn the power switch **off**. Check your Mega Drive setup, make sure the cartridge is **firmly** inserted in the console, and turn the power switch **on**.
- Always turn the power switch **off** before inserting or removing the cartridge.

**Hinweis:**

Weitere Informationen zum Spiel finden Sie in der **Sonic 3**-Spielanleitung.

**WICHTIG**

- Falls das SEGA-Logo nicht erscheint, schalten Sie das Mega Drive wieder **aus**. Überprüfen Sie, ob alle Anschlüsse korrekt sind und die Cartridge **fest** im Modulschacht steckt, und schalten Sie das Gerät dann wieder **ein**.
- Schalten Sie das Gerät vor dem Einsetzen oder Herausnehmen einer Cartridge grundsätzlich **aus**.

**Remarque :**

Pour plus d'informations sur le jeu, consultez le manuel de **Sonic 3**.

**IMPORTANT**

- Si l'écran Sega n'apparaît pas, placez l'interrupteur général en position d'**arrêt**. Vérifiez l'installation de votre Megadrive, assurez-vous que la cartouche est **fermement** introduite dans la console, puis remettez l'interrupteur général en position de **marche**.
- Placez toujours l'interrupteur général en position d'**arrêt** avant d'introduire ou de retirer la cartouche.

**Nota:**

Consulte por favor su manual de **Sonic 3** para más información sobre el juego.

**IMPORTANTE**

- Si no ve la pantalla de Sega, desconecte el interruptor de alimentación (**off**). Compruebe la instalación de su Mega Drive, y asegúrese de que el cartucho esté **firmemente** insertado en la consola, y conecte el interruptor de alimentación (**on**).
- Desconecte siempre el interruptor de la alimentación (**off**) antes de insertar o sacar el cartucho.

**Nota:**

consulta il manuale della cartuccia **Sonic 3** per maggiori informazioni sul gioco.

**IMPORTANTE**

- Se non si vedesse la schermata con il simbolo Sega, **spegni** l'apparecchio. Controlla il tuo Mega Drive, assicurati che la cartuccia sia **bene** inserita nella consolle, quindi **accendi** di nuovo.
- **Spegni** sempre l'apparecchio prima di inserire o togliere una cartuccia.

**Observera:**

Läs igenom bruksanvisningen för **Sonic 3** för ytterligare spelinformation.

**VIKTIGT**

- Om Sega-skärmen inte tands, så slå **ifrån** strömbrytaren (off). Kolla att Mega Drive-systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att spelkassetten är **ordentligt** istucken i konsolen, och slå sedan **på** (on) strömbrytaren igen.
- Slå alltid **ifrån** strömbrytaren (off) innan du sätter i eller tar ur en spelkassett.

**Opmerking:**

Verdere informatie over het spelen vind je in de handleiding van **Sonic 3**.

**BELANGRIJK**

- Indien het logo van Sega niet verschijnt, schakel dan het apparaat **uit**. Controleer de instellingen van jouw Mega Drive, zorg dat de cassette **goed** in de console zit, en schakel het apparaat vervolgens weer **in**.
- Alvorens je een cassette plaatst of verwijdert, moet je het apparaat altijd **uitschakelen**.

## Data Select (Game Save) Screen

When you Lock-On **Sonic 3** to **Sonic & Knuckles**, the Data Select screen offers you special options. For example, now you can play **Sonic 3 & Knuckles** as Sonic, Knuckles, Tails, or Sonic and Tails!

### SELECTING A CHARACTER

1. Lock-On the **Sonic 3** cartridge to the **Sonic & Knuckles** cartridge that's already in your Mega Drive, and turn your Mega Drive **on**. (See page 54 for complete instructions.)
2. At the Title screen, press the **D-Button up/down** to select 1 Player mode.
3. Press **Start** to bring up the Data Select screen.
4. Press the **D-Button left/right** to choose a NEW game.

## Der Data Select-Bildschirm (Speichersicherung)

Wenn Sie **Sonic 3** mit **Sonic & Knuckles** kombinieren, finden Sie auf dem Data-Select-Bildschirm besondere Optionen. Zum Beispiel haben Sie jetzt die Möglichkeit, **Sonic 3 & Knuckles** als Sonic, Knuckles, Tails oder als Sonic und Tails zu spielen!

### WAHL DER SPIELFIGUR

1. Stecken Sie die **Sonic 3**-Cartridge wie beschrieben auf die **Sonic & Knuckles**-Cartridge auf und schalten Sie das Mega Drive ein.
2. Wenn der Titelbildschirm erscheint, wählen Sie mit der **Richtungstaste** den 1-Spieler-Modus (1 Player) an.
3. Drücken Sie **Start**, um den Data-Select-Bildschirm aufzurufen.
4. Wählen Sie mit der **Richtungstaste** NEW (Neues Spiel) an.

## L'écran Data Select (Game Save)

Lorsque vous avez emboîté **Sonic 3** dans **Sonic & Knuckles**, l'écran Data Select vous offre des options spéciales. Ainsi, vous pouvez jouer à **Sonic 3 & Knuckles** en étant le personnage Sonic, Knuckles, Tails, ou Sonic et Tails.

### CHOISIR UN PERSONNAGE

1. Emboîtez la cartouche **Sonic 3** dans la cartouche **Sonic & Knuckles** déjà introduite dans votre Megadrive, puis mettez votre Megadrive en **marche**. (Voir page 54 pour les instructions complètes.)
2. A l'écran-titre, appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour choisir le mode 1 joueur.
3. Appuyez sur **Start** pour faire apparaître l'écran Data Select.
4. Appuyez sur la **gauche/droite du bouton D** pour choisir un NOUVEAU jeu.

## Pantalla de selección de datos (Guardar juego)

Cuando conecte **Sonic 3** a **Sonic y Knuckles**, la pantalla de selección de datos le ofrecerá opciones especiales. Por ejemplo, ahora podrá jugar con **Sonic 3 & Knuckles** como Sonic, Knuckles, Tails, o Sonic y Tails!

### SELECCIÓN DE UN PERSONAJE

1. Conecte el cartucho **Sonic 3** al cartucho **Sonic y Knuckles** que ya se encuentra en su Mega Drive, y conecte su Mega Drive (**on**). (Consulte la página 55 para unas instrucciones completas.)
2. En la pantalla del título, presione el **botón D arriba/abajo** para seleccionar el modo de jugador 1.
3. Presione **Start** para acceder a la pantalla de selección de datos.
4. Presione el **botón D izquierda/derecha** para seleccionar un juego NUEVO.

## Schermo di selezione dati (salvataggio delle partite)

Quando colleghi **Sonic 3** con **Sonic & Knuckles** lo schermo di selezione dati offre opzioni speciali. Ad esempio, ora puoi giocare **Sonic 3 & Knuckles** sia come Sonic, Knuckles o Tails sia come Sonic e Tails!

### SCELTA DI UN PERSONAGGIO

1. Collega la cartuccia **Sonic 3** alla cartuccia **Sonic & Knuckles** che hai già inserito nel Mega Drive, quindi **accendi** il Mega Drive. (Vedi pagina 55 per le istruzioni complete.)
2. Alla schermata di titolo, premi il **pulsante-D** in **su/giù** per scegliere la modalità ad 1 giocatore.
3. Premi **Start** per ottenere lo schermo di selezione dati.
4. Premi il **pulsante-D** a **destra/sinistra** per scegliere un gioco NUOVO (NEW).

## Datavalsskärmen (Game Save)

När du låser ihop (Lock-On) **Sonic 3** med **Sonic & Knuckles** finns det nya specialmöjligheter på datavalsskärmen. Nu kan du till exempel spela **Sonic 3 & Knuckles** som Sonic, Knuckles eller Tails, eller som Sonic och Tails tillsammans!

### VAL AV FIGUR

1. Lås ihop **Sonic 3**-spelkassetten med **Sonic & Knuckles**-spelkassetten som redan sitter i din Mega Drive-konsol och slå på (**on**) Mega Driven. (Se sidan 55 för fullständiga anvisningar.)
2. Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** på titelskärmen för att välja 1-spelarläget (1 Player).
3. Tryck på **Start** för att hoppa till datavalsskärmen.
4. Tryck **D-knappen åt vänster/höger** för att välja ett NYTT spel (NEW).

## Scherm voor gegevenskeuze (spel bewaren)

Wanneer je **Sonic 3** aansluit op **Sonic & Knuckles**, biedt het gegevenskeuzescherf jou speciale keuzemogelijkheden. Zo kun je **Sonic 3 & Knuckles** nu bijvoorbeeld ook in de rol van Sonic, Knuckles, Tails, of Sonic en Tails spelen!

### HET KIEZEN VAN EEN SPELFIGUUR

1. Sluit de cassette van **Sonic 3** aan op de cassette van **Sonic & Knuckles** die reeds in jouw Mega Drive aanwezig is, en schakel de Mega Drive **in**. (Zie blz. 55 voor volledige aanwijzingen.)
2. Tijdens weergave van het titelscherf druk je de **R-toets omhoog/omlaag** om de modus voor één speler te kiezen.
3. Druk op **Start** om het gegevenskeuzescherf te laten verschijnen.
4. Druk de **R-toets naar links/rechts** om een NIEUW spel te kiezen.

5. Press the **D-Button up/down** to select your character.

6. Press **Start** to begin the game.

① Emeralds Collected

② Zone Number

③ Character

④ Lives

⑤ Continues

5. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **oben** oder **unten**, um eine Spielfigur auszuwählen.

6. Drücken Sie **Start**, um das Spiel zu beginnen.

① Gesammelte Edelsteine

② Nummer der Zone

③ Spielfigur

④ Versuche

⑤ Continues

5. Appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour choisir le personnage que vous voulez être.

6. Appuyez sur **Start** pour commencer à jouer.

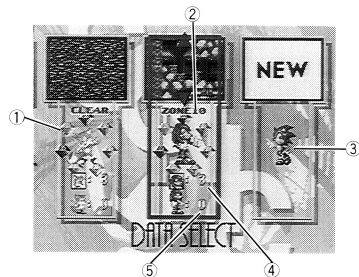
① Émeraudes ramassées

② Numéro de zone

③ Personnage

④ Vies

⑤ Continues



5. Presione el **botón D arriba/abajo** para seleccionar su personaje.

6. Presione **Start** para comenzar el juego.

① Esmeraldas recogidas

② Número de zona

③ Personaje

④ Vidas

⑤ Continuaciones

5. Premi il **pulsante-D** in **su/giù** per scegliere il personaggio.

6. Premi **Start** per iniziare il gioco.

① Smeraldi raccolti

② Numero di Zona

③ Personaggio

④ Vite

⑤ Continuazioni

5. Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** för att välja vilken figur du vill vara.

6. Tryck på **Start** för att börja spela.

① Hopsamlade smaragder

② Zon-nummer

③ Figur

④ Liv

⑤ Fortsättningschanser

5. Druk de **R-toets omhoog/omlaag** om jouw spelfiguur te kiezen.

6. Druk op **Start** om met spelen te beginnen.

① Aantal verzamelde smaragden

② Zonenummer

③ Spelfiguur

④ Levens

⑤ Continues

## RESUMING SAVED GAMES

The **Sonic 3** games that you've saved (up to 6) show up on the **Sonic 3 & Knuckles** Data Select screen. You'll see the lives, Continues and all rescued Chaos Emeralds that are saved with the games.

To resume a saved game:

1. Bring up the Data Select screen.
2. Press the **D-Button left/right** to choose a saved game.
3. Press **Start** to begin. You will resume the game from the beginning of the last Zone that was played. You must play as the character who played the original game.

## GESPEICHERTE SPIELE FORTSETZEN

Die **Sonic 3**-Spiele, die Sie abgespeichert haben (bis zu 6 Stück), erscheinen auf dem Data-Select-Bildschirm von **Sonic 3 & Knuckles**. Hier wird die Anzahl der Versuche, der Continues und der geretteten Chaos-Edelsteine für das gespeicherte Spiel angezeigt.

Zum Fortsetzen eines gespeicherten Spiels:

1. Rufen Sie den Data-Select-Bildschirm auf.
2. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **links** oder **rechts**, um ein gespeichertes Spiel anzuwählen.
3. Drücken Sie **Start**, um das angewählte Spiel zu starten. Sie steigen nun am Anfang der zuletzt gespielten Zone in das Spiel ein, und zwar mit der Spielfigur, mit der Sie das Spiel ursprünglich gespielt haben.

## REPRENDRE UN JEU SAUVEGARDÉ

Les jeux **Sonic 3** que vous avez sauvegardés (6 jeux au maximum) apparaissent sur l'écran Data Select de **Sonic & Knuckles**. Vous pouvez voir le nombre de vies, de << continues >> et d'émeraudes du chaos sauvées que vous avez sauvegardés avec le jeu.

Pour reprendre un jeu sauvegardé :

1. Faites apparaître l'écran Data Select.
2. Appuyez sur la **gauche/droite du bouton D** pour choisir un jeu sauvegardé.
3. Appuyez sur **Start** pour commencer. Vous reprenez le jeu au début de la dernière zone que vous avez joué. Vous devez jouer en étant le personnage du jeu initial.



## REABRIENDO JUEGOS GUARDADOS

Los juegos **Sonic 3** que usted ha guardado (hasta 6) aparecerán en la pantalla de datos de **Sonic 3 & Knuckles**. Podrá ver las vidas, continuaciones y todas las esmeraldas del caos rescatadas que hayan sido guardadas junto con los juegos.

Para reabrir un juego guardado:

1. Acceda a la pantalla de selección de datos.
2. Presione el **botón D izquierda/derecha** para seleccionar un juego guardado.
3. Presione **Start** para comenzar. Comenzará el juego desde el comienzo de la última zona que jugó la pasada vez. Deberá jugar con el personaje que jugó en el juego original.

## RIPRENDERE UNA PARTITA SALVATA

Le partite di **Sonic 3** che avevi salvato (fino a 6) appariranno sullo schermo di selezione dati di **Sonic 3 & Knuckles**. Potrai vedere le vite, le Continuazioni e tutti gli smeraldi del caos recuperati, che sono stati salvati con le partite.

Per riprendere una partita salvata:

1. Entra nello schermo di selezione dati.
2. Premi il **pulsante-D a destra/sinistra** per scegliere una partita salvata.
3. Premi **Start** per iniziare. Riprenderai la partita dall'inizio dell'ultima Zona in cui avevi giocato. Devi giocare con il personaggio che avevi scelto nel gioco originario.

## ATT FORTSÄTTA SPELA ETT UNDANSPARAT SPEL

De spel som du sparat undan i **Sonic 3** (upp till 6 stycken) visas på datavalsskärmen i **Sonic 3 & Knuckles**. Där visas även hur många liv och fortsättningschanser du har och hur många Kaos-smaragder du lyckats rädda i respektive spel.

När du vill fortsätta spela ett undansparat spel:

1. Hoppa till datavalsskärmen.
2. Tryck **D-knappen åt vänster/höger** för att välja ett undansparat spel.
3. Tryck på **Start** för att börja spela. Spelet börjar om från början av den sista zonen du hade kommit till. Du måste fortsätta spela som samma figur som i det ursprungliga spelet.

## VERDERGAAN MET EERDER BEWAARDE SPEL

Op het gegevenskeuzescherf van **Sonic 3 & Knuckles** worden de eerder bewaarde (maximaal 6) spelletjes van **Sonic 3** getoond. Op dit scherm worden tevens alle levens, Continues en het aantal geredde Chaos Smaragden getoond, welke gegevens samen met het desbetreffende spel zijn bewaard.

Om verder te gaan met een eerder bewaard spel, doe je het volgende:

1. Laat het gegevenskeuzescherf verschijnen.
2. Druk de **R-toets naar links/rechts** om een eerder bewaard spel te kiezen.
3. Druk op **Start** om met het spel te beginnen. Het spel begint vanaf het beginpunt van de laatst gespeelde zone. Je moet dezelfde spelfiguur spelen als in het oorspronkelijke spel.

## REPLAYING ZONES FROM COMPLETED GAMES

Completed games are marked with the word "CLEAR." You can replay any Zone from a cleared game.

To replay a Zone:

1. Select a CLEAR game from the Data Select screen.
2. Press the **D-Button up/down** to choose the Zone you want to replay. The Zone number is displayed on the game.
3. Press **Start** to begin. You will start play from the beginning of the selected Zone. You must replay the Zone as the character who completed the original game.

### Note:

Saving games to the Data Select screen and deleting old games are the same as for **Sonic 3**. Please see your **Sonic 3** manual for more information.

## Zonen in beendeten Spielen wiederholen

Beendete Spiele sind mit dem Wort "Clear" markiert. Sie können jede Zone eines bereits absolvierten Spiels wiederholen.

Zum Wiederholen einer Zone:

1. Wählen Sie auf dem Data-Select-Bildschirm ein mit "CLEAR" markiertes Spiel an.
2. Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **oben** oder **unten**, um die gewünschte Zone anzuwählen. Auf dem Bildschirm wird die Nummer der Zone angezeigt.
3. Drücken Sie **Start**, um das Spiel zu starten. Das Spiel beginnt am Anfang der gewählten Zone, mit der im ursprünglichen Spiel verwendeten Spielfigur.

### Hinweis:

Das Abspeichern von Spielen und das Löschen von alten Spielen auf dem Data-Select-Bildschirm funktioniert genauso wie bei **Sonic 3**. Weitere Informationen dazu finden Sie in der **Sonic 3**-Spielanleitung.

## REJOUER CERTAINES ZONES DE JEUX TERMINÉS

Les jeux terminés portent la mention << CLEAR >>. Vous pouvez rejouer n'importe quelle zone d'un jeu terminé.

Pour rejouer une zone :

1. Choisissez un jeu << CLEAR >> sur l'écran Data Select.
2. Appuyez sur le **haut/bas du bouton D** pour choisir la zone que vous désirez rejouer. Le numéro de zone est affiché sur le jeu.
3. Appuyez sur **Start** pour commencer. Vous commencerez le jeu au début de la zone choisie. Vous devez rejouer la zone en étant le personnage du jeu initial.

### Remarque :

La sauvegarde de jeux sur l'écran Data Select et l'effacement des anciens jeux s'effectuent de la même manière que pour **Sonic 3**. Pour plus d'informations, consultez le manuel de **Sonic 3**.

## VOLVIENDO A JUGAR ZONAS DE JUEGOS TERMINADOS

Los juegos terminados están marcados con la palabra "CLEAR". Podrá volver a jugar cualquier zona del juego terminado.

Para volver a jugar una zona:

1. Seleccione un juego terminado (CLEAR) de la pantalla de selección de datos.
2. Presione el **botón D arriba/abajo** para seleccionar la zona que quiera volver a jugar. El número de zona se visualizará en el juego.
3. Presione **Start** para comenzar. Comenzará a jugar desde el inicio de la zona seleccionada. Deberá volver a jugar la zona con el personaje que terminó el juego original.

### Nota:

La forma de guardar juegos en la pantalla de selección de datos y de borrar juegos antiguos es igual que para **Sonic 3**. Consulte por favor su manual de **Sonic 3** para más información.

## RIGIOCARE ZONE DI PARTITE COMPLETATE

Le partite completate sono segnalate dalla parola "CLEAR". Puoi rigiocare una qualsiasi Zona di una partita completata.

Per rigiocare una Zona:

1. Scegli una partita CLEAR nello schermo di selezione dati.
2. Premi il **pulsante-D** in **su/giù** per scegliere la Zona che desideri rigiocare. Il numero di Zona è mostrato sulla partita.
3. Premi **Start** per iniziare. Inizierai a giocare dall'inizio della Zona scelta. Devi rigiocare nella Zona con il personaggio con cui avevi completato la partita originaria.

### Nota:

Per salvare partite o cancellare vecchie partite nello schermo di selezione dei dati si procede allo stesso modo che per **Sonic 3**. Per maggiori informazioni, fai riferimento al manuale di **Sonic 3**.

## OMSPEL AV ZONER FRÅN FÄRDIGSPELADE SPEL

Färdigspelade spel är markerade med ordet "CLEAR" (klart). Du kan spela om vilken zon du vill från ett färdigspelat spel.

När du vill spela om en viss zon:

1. Välj ett spel som är markerat med CLEAR på datavalskärmen.
2. Tryck **D-knappen uppåt/nedåt** för att välja den zon du vill spela om. Zon-numret visas på spelskärmen.
3. Tryck på **Start** för att börja spela. Spelet börjar om från början av den inställda zonen. Du måste använda samma figur när du spelar om zonen som du använde i det färdigspelade spelet.

### Observera:

Undansparing av spel på datavalskärmen och radering av gamla spel går till på samma sätt som i **Sonic 3**. Se i bruksanvisningen för **Sonic 3** för närmare anvisningar.

## HET OPNIEUW SPELEN VAN ZONES UIT EEN BEËINDIGD SPEL

Beëindigde spelletjes worden aangegeven door het woord "CLEAR". Elke willekeurige zone van een al beëindigd spel kan opnieuw worden gespeeld.

Om een bepaalde zone opnieuw te spelen, doe je het volgende:

1. Op het gegevenskeuzescherf kies je een spel met het woord "CLEAR".
2. Druk de **R-toets omhoog/omlaag** om de zone te kiezen die je opnieuw wilt spelen. Het nummer van de zone wordt bij het spel aangegeven.
3. Druk op **Start** om te beginnen. Het spel begint vanaf het beginpunt van de gekozen zone. Je moet hierbij dezelfde spelfiguur spelen als in het oorspronkelijke spel.

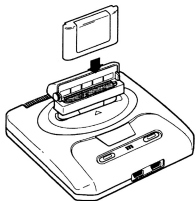
### Opmerking:

Het bewaren van spelletjes op het gegevenskeuzescherf en het wissen van oude spelletjes geschiedt op dezelfde manier als bij **Sonic 3**. Voor nadere bijzonderheden kun je de handleiding van **Sonic 3** raadplegen.

## LOCK-ON SONIC 2!

### *KNUCKLES THE ECHIDNA IN SONIC THE HEDGEHOG 2*

1. Set up your Mega Drive as described in its instruction manual.
2. Plug in Control Pad 1.
3. Make sure the power switch is **off**.
4. Fit the **Sonic & Knuckles** cartridge into the cartridge slot and press it down **firmly**.
5. Lift up the flap on the top of the **Sonic & Knuckles** cartridge, and fit the **Sonic 2** cartridge into it, just like you would fit it into the Mega Drive cartridge slot. Press the cartridge down **firmly**. You've now Locked-On **Sonic & Knuckles** and **Sonic 2** to create **Knuckles the Echidna in Sonic The Hedgehog 2**.



## LOCK-ON SONIC 2!

### *KNUCKLES THE ECHIDNA IN SONIC THE HEDGEHOG 2*

1. Schließen Sie Ihr Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an.
2. Schließen Sie Control Pad 1 an.
3. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät **ausgeschaltet** ist.
4. Stecken Sie die **Sonic & Knuckles**-Cartridge in den Modulschacht und drücken Sie sie **fest** hinein.
5. Klappen Sie die Abdeckung an der Oberseite der **Sonic & Knuckles**-Cartridge auf, und stecken Sie hier die **Sonic 2**-Cartridge genauso hinein wie in den Modulschacht des Mega Drive. Drücken Sie auch hier die Cartridge **fest** hinein. Nun haben Sie **Sonic & Knuckles** und **Sonic 2** zu **Knuckles the Echidna in Sonic the Hedgehog 2** kombiniert.

## UTILISATION AVEC LA CARTOUCHE SONIC 2

### *KNUCKLES THE ECHIDNA IN SONIC THE HEDGEHOG 2*

1. Installez votre Megadrive en suivant les indications du mode d'emploi.
2. Branchez la manette 1.
3. Assurez-vous que l'interrupteur général est en position d'**arrêt**.
4. Introduisez la cartouche **Sonic & Knuckles** dans la fente de la console en l'enfonçant **fermement**.
5. Soulevez le volet supérieur de la cartouche **Sonic & Knuckles** et introduisez la cartouche **Sonic 2** exactement comme si vous l'installiez dans la fente de votre Megadrive. Enfoncez **fermement** la cartouche. Vous avez combiné **Sonic & Knuckles** et **Sonic 2** pour créer **Knuckles the Echidna in Sonic the Hedgehog 2**.

## ¡CONECTE EL SONIC 2!

### *KNUCKLES EL ECHIDNA EN SONIC EL HEDGEHOG 2*

1. Instale su Mega Drive tal como se describe en el manual de instrucciones correspondiente.
2. Conecte el mando de control 1.
3. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en **off**.
4. Encaje el cartucho **Sonic & Knuckles** en la ranura del cartucho y presiónelo hacia abajo **firmente**.
5. Levante la tapa de la parte superior del cartucho **Sonic & Knuckles**, y encaje el cartucho **Sonic 2** dentro de él, tal como lo encajaría dentro de la ranura del cartucho Mega Drive. Presione el cartucho hacia abajo **firmente**. Usted ha conectado ahora **Sonic & Knuckles** y **Sonic 2** para crear **Knuckles el Echidna en Sonic el Hedgehog 2**.

## COLLEGA SONIC 2!

### *KNUCKLES L'ECHIDNA IN SONIC L'HEDGEHOG 2*

1. Monta il tuo Mega Drive secondo le istruzioni del suo manuale.
2. Collega il Control Pad 1.
3. Assicurati che l'apparecchio sia **spento**.
4. Inserisci la cartuccia **Sonic & Knuckles** nella fessura della consolle premendola **bene** in sede.
5. Solleva l'aletta sulla sommità della cartuccia **Sonic & Knuckles** ed infilaci la cartuccia **Sonic 2** proprio nello stesso modo in cui l'avresti inserita nella fessura della consolle. Premi **bene** la cartuccia in sede. Ora hai collegato **Sonic & Knuckles** con **Sonic 2** ed hai creato **Knuckles l'echidna in Sonic l'Hedgehog 2**.

## LOCK-ON MED SONIC 2!

### *MYRPIGGSVINET KNUCKLES I SONIC THE HEDGEHOG 2*

1. Koppla ihop ditt Mega Drive-system på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning.
2. Koppla in kontrollplatta 1.
3. Kontrollera att strömbrytaren är **frånslagen** (off).
4. Stick i spelkassetten **Sonic & Knuckles** i kassettfacket och tryck ner den **ordentligt**.
5. Lyft upp locket ovanpå **Sonic & Knuckles**-spelkassetten och stick in **Sonic 2**-spelkassetten i den på samma sätt som du gör när du sticker i den i kassettfacket på Mega Driven. Tryck ner spelkassetten **ordentligt**. Nu har du låst ihop **Sonic & Knuckles** med **Sonic 2** och därigenom skapat spelet **Myrpiggsvinet Knuckles i Sonic The Hedgehog 2** (Lock-On-läget).

## HET AANSLUITEN VAN SONIC 2

### *KNUCKLES DE MIERENETER IN SONIC THE HEDGEHOG 2*

1. Voer de instellingen van jouw Mega Drive uit, zoals in de gebruiksaanwijzing daarvan is beschreven.
2. Sluit bedieningsblok 1 aan.
3. Zorg ervoor dat het apparaat is **uitgeschakeld**.
4. Steek de cassette van **Sonic & Knuckles** in de cassettegleuf en druk deze **goed** naar beneden.
5. Til de flap op de bovenkant van de cassette van **Sonic & Knuckles** omhoog en steek de cassette van **Sonic 2** erin. Dit doe je op dezelfde manier als wanneer je deze in de cassettegleuf van de Mega Drive zou steken. Druk de cassette **goed** naar beneden. Nu heb je **Sonic & Knuckles** en **Sonic 2** op elkaar aangesloten waardoor **Knuckles de Miereneter in Sonic de Egel 2** is ontstaan.

6. Turn the power switch **on**.
7. You'll see the Sega logo, and then the **Knuckles the Echidna in Sonic The Hedgehog 2** Title screen. Wait a few moments to watch the game demos.
8. Press the **Start** button on the control pad to bring up the Title screen again.
9. Press **Start** to begin the game as Knuckles.

See what new surprises you can find that were not possible in **Sonic & Knuckles** alone. (Hint: Look for new Knuckles power-ups and new places to explore using Knuckles' signature moves!)



6. Schalten Sie das Mega Drive **ein**.
7. Zuerst erscheint das SEGA-Logo, dann der **Knuckles the Echidna in Sonic the Hedgehog 2**-Titelbildschirm. Wenn Sie einen Moment warten, sehen Sie die Spieldemonstrationen.
8. Drücken Sie **Start**, um den Titelbildschirm wieder aufzurufen.
9. Drücken Sie noch einmal **Start**, um das Spiel als Knuckles zu beginnen.

Finden Sie heraus, welche neuen Überraschungen auf Sie warten, die es mit **Sonic & Knuckles** allein nicht gab (Tip: Achten Sie auf neue Knuckles-Extras und neue Orte, die Sie mit Knuckles' Spezialbewegungen erreichen können!)

6. Placez l'interrupteur général en position de **marche**.
7. Vous voyez alors apparaître le logo Sega, suivi de l'écran-titre **Knuckles the Echidna in Sonic the Hedgehog 2**. Attendez quelques instants pour voir la présentation du jeu.
8. Appuyez sur le bouton **Start** pour faire réapparaître l'écran-titre.
9. Appuyez sur **Start** pour commencer à jouer en étant le personnage Knuckles.

De nouvelles surprises qui n'étaient pas possibles dans **Sonic & Knuckles** seul vous attendent. (Un conseil : Cherchez de nouveaux << power-ups >> de Knuckles et de nouveaux endroits à explorer en utilisant les coups spéciaux de Knuckles !)

6. Conecte el interruptor de alimentación (**on**).
7. Verá el logotipo de Sega, y luego la pantalla del título de **Knuckles el Echidna en Sonic el Hedgehog 2**. Espere un momento para ver las demostraciones de juego.
8. Presione el botón **Start** en el mando de control para acceder de nuevo a la pantalla del título.
9. Presione **Start** para comenzar el juego como Knuckles.

Vea qué nuevas sorpresas puede encontrar aquí que no eran posibles en **Sonic & Knuckles** solamente. (Consejo: Busque nuevos aumentos de potencia de Knuckles y nuevos lugares a explorar utilizando los movimientos únicos de Knuckles!)

6. **Accendi** l'apparecchio.
7. Vedrai la schermata Sega poi lo schermo di titolo **Knuckles l'echidna in Sonic l'Hedgehog 2**. Attendi alcuni istanti per guardare la dimostrazione di gioco.
8. Premi il pulsante **Start** sul control pad per far tornare lo schermo del titolo.
9. Premi **Start** per iniziare il gioco nel ruolo di Knuckles.

Vedi quante cose sorprendenti, che non erano possibili in **Sonic & Knuckles** giocato da solo, puoi trovare. (Suggerimento: cerca i nuovi potenziatori di Knuckles e nuovi luoghi da esplorare usando i movimenti peculiari di Knuckles!)

6. Slå **på** strömmen (on) med strömbrytaren.
7. Först tänds Sega-märket och därefter titelskärmen för spelet **Myrpiggsvinet Knuckles i Sonic The Hedgehog 2**. Vänta en liten stund och kolla sedan speldemonstrationerna.
8. Tryck på **Start**-knappen på kontrollplattan för att hoppa tillbaka till titelskärmen igen.
9. Tryck på **Start** för att börja spela spelet som Knuckles.

Kolla vilka nya överraskningar som väntar, som inte fanns i enbart **Sonic & Knuckles**. (Tips: Håll utkik efter nya power-up-prylar åt Knuckles och nya ställen att utforska med hjälp av Knuckles karaktäristiska rörelser!)

6. Schakel het apparaat **in**.
7. Eerst verschijnt het logo van Sega en vervolgens het titelscherm van **Knuckles de Miereneter in Sonic de Egel 2**. Na enkele ogenblikken wordt er een demonstratie van het spel gegeven.
8. Om terug te keren naar het titelscherm, druk je op **Start**.
9. Om in de rol van Knuckles met het spel te beginnen, druk je op **Start**.

Kijk eens welke verrassingen deze spelcombinatie voor jou allemaal in petto heeft. Bepaalde mogelijkheden ontbraken toen je uitsluitend de cassette van **Sonic & Knuckles** gebruikte. (Nuttige wenk: Kijk eens welke nieuwe versterkingen er voor Knuckles beschikbaar zijn en welke nieuwe plaatsen je door gebruikmaking van de unieke bewegingen van Knuckles kunt ontdekken!)

**Note:**

Please see your **Sonic 2** manual for more gameplay information.

**IMPORTANT**

- If you don't see the Sega screen, turn the power switch **off**. Check your Mega Drive setup, make sure the cartridge is **firmly** inserted in the console, and turn the power switch **on**.
- Always turn the power switch **off** before inserting or removing the cartridge.

**Hinweis:**

Weitere Informationen zum Spiel finden Sie in der **Sonic 2**-Spielanleitung.

**WICHTIG**

- Falls das SEGA-Logo nicht erscheint, schalten Sie das Mega Drive wieder **aus**. Überprüfen Sie, ob alle Anschlüsse korrekt sind und die Cartridge **fest** im Modulschacht steckt, und schalten Sie das Gerät dann wieder **ein**.
- Schalten Sie das Gerät vor dem Einsetzen oder Herausnehmen einer Cartridge grundsätzlich **aus**.

**Remarque :**

Pour plus d'informations sur le jeu, consultez le manuel de **Sonic 2**.

**IMPORTANT**

- Si l'écran Sega n'apparaît pas, placez l'interrupteur général en position d'**arrêt**. Vérifiez l'installation de votre Megadrive, assurez-vous que la cartouche est **fermement** introduite dans la console, puis remettez l'interrupteur général en position de **marche**.
- Placez toujours l'interrupteur général en position d'**arrêt** avant d'introduire ou de retirer la cartouche.



**Nota:**

Consulte por favor su manual de **Sonic 2** para más información sobre el juego.

**IMPORTANTE**

- Si no ve la pantalla de Sega, desconecte el interruptor de alimentación (**off**). Compruebe la instalación de su Mega Drive, y asegúrese de que el cartucho esté **firmemente** insertado en la consola, y conecte el interruptor de alimentación (**on**).
- Desconecte siempre el interruptor de la alimentación (**off**) antes de insertar o extraer el cartucho.

**Nota:**

consulta il manuale della cartuccia **Sonic 2** per maggiori informazioni sul gioco.

**IMPORTANTE**

- Se non si vedesse la schermata con il simbolo Sega, **spegni** l'apparecchio. Controlla il tuo Mega Drive, assicurati che la cartuccia sia **bene** inserita nella consolle, quindi **accendi** di nuovo.
- **Spegni** sempre l'apparecchio prima di inserire o togliere una cartuccia.

**Observera:**

Läs igenom bruksanvisningen för **Sonic 2** för ytterligare spelinformation.

**VIKTIGT**

- Om Sega-skärmen inte tänds, så slå **ifrån** strömbrytaren (off). Kolla att Mega Drive-systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att spelkassetten är **ordentligt på** (on) strömbrytaren igen.
- Slå alltid **ifrån** strömbrytaren (off) innan du sätter i eller tar ur en spelkassett.

**Opmerking:**

Verdere informatie over het spelen vind je in de handleiding van **Sonic 2**.

**BELANGRIJK**

- Indien het logo van Sega niet verschijnt, schakel dan het apparaat **uit**. Controleer de instellingen van jouw Mega Drive, zorg dat de cassette **goed** in de console zit, en schakel het apparaat vervolgens weer **in**.
- Alvorens je de cassette plaatst of verwijdert, moet je het apparaat altijd **uitschakelen**.

## HANDLING THIS CARTRIDGE

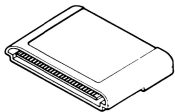
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

### For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- \* Be sure to take an occasional recess during extended play.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



## HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kasette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - \* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNING:** Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
  - ② Ne pas plier.
  - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
  - ④ Ne pas exposer au soleil.
  - ⑤ Ne pas abîmer.
  - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
  - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
  - \* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

## MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

### Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- \* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

④



## USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- \* Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

⑤



## HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

### Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lagg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lagg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lagg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- \* Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

**WARNING:** Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

⑥



## BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

### Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- \* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

⑦



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.

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2026-50-E

**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.**