

SONIC THE HEDGEHOG 3

SONIC & KNUCKLES

[Sélection de jeu](#)

[Comment jouer](#)

[Fonctionnement de base](#)

[Barre de menu](#)

[Étapes spéciales • Bonus](#)

[Présentation des personnages](#)

[Histoire](#)

[Comment utiliser l'aide](#)

[Ligne ouverte](#)

[Autres](#)

Sélection de jeu

Ce CD contient deux programmes : SONIC THE HEDGEHOG 3 et SONIC & KNUCKLES. Vous pouvez jouer avec chaque programme séparément ou successivement en jouant à SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

Vous pouvez jouer à SONIC THE HEDGEHOG 3. Vous pouvez choisir le personnage à contrôler : Sonic ou Tails. Franchissez six zones pour atteindre la fin.

2. SONIC & KNUCKLES

Vous pouvez jouer à SONIC & KNUCKLES

Vous pouvez choisir le personnage à contrôler : Sonic ou Knuckles. Franchissez six zones pour atteindre la fin.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Vous pouvez jouer à SONIC THE HEDGEHOG 3 et SONIC & KNUCKLES ensemble. Vous commencez par la première zone dans SONIC 3 et lorsque vous avez franchi les six Zones, vous continuez en passant à la première zone de SONIC & KNUCKLES. Vous pouvez sélectionner n'importe quel personnage.

Comment jouer

Mode 1P

Mode Compétition

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Choisissez l'un des deux modes : Mode 1P, pour un joueur uniquement ou Mode Compétition dans lequel deux joueurs s'opposent pour finir une étape le plus rapidement possible.

Dans le mode 1P, lorsque vous jouez pour la première fois, si vous choisissez Sonic & Tails lors de la sélection de personnage, un deuxième joueur peut prendre la place de Tails à tout moment, pour jouer en équipe.

Choisissez 1P PLAYER ou COMPETITION dans l'écran Titre en appuyant sur [^] ou [v] et confirmez votre choix en appuyant sur la touche [Entrée].

2. SONIC & KNUCKLES

Seul le mode 1P est disponible. Choisissez Sonic ou Knuckles en appuyant sur [^] ou [v] et confirmez votre choix en appuyant sur la touche [Entrée] pour commencer le jeu.

Mode 1P

Sonic, Tails et Knuckles doivent traverser des zones extrêmement dangereuses pour stopper le complot du Dr. Robotnik. Chaque zone est composée de deux actes. Battez les chefs de gang et le Dr. Robotnik et libérez les animaux de l'île pour passer à l'étape suivante.

Data select (Sélection de données)

Ecran

Ecrans Game Over & Continue (Fin du jeu & Continuer)

Ne pas oublier de respirer lorsque vous êtes sous l'eau

Reprendre à partir du jalon

Amasser 50 anneaux pour accéder à une étape bonus

Utiliser les attaques dans les endroits suspects

Anneaux spéciaux & étapes spéciales

Éléments & ravitaillements

Barrières & attaques spéciales

Attaquer le chef de gang

Passer un acte

Data select (Sélection de données)

En mode 1P, sélectionnez tout d'abord Save data (Enregistrer données). Les progrès effectués au cours du jeu sont enregistrés automatiquement et vous pouvez reprendre le jeu à l'endroit où vous vous êtes arrêté.

Appuyez sur la touche [Echap] pour quitter l'écran de sélection et revenir à l'écran Titre.

Enregistrer les données au cours du jeu

Jouer sans enregistrer les données

Sélection de personnage

Lorsque vous continuez un jeu

Effacer les données enregistrées

- Enregistrer les données au cours du jeu

Sélectionnez NEW data (NOUVELLES données) à l'aide des touches [<] [>] + [Entrée].

Vous pouvez enregistrer les progrès effectués au cours du jeu.



- Jouer sans enregistrer les données

Sélectionnez l'option NO SAVE (Ne pas enregistrer) située sur la gauche en appuyant sur les touches [<] [>] + [Entrée].

Vous pouvez désormais jouer sans vous soucier de l'enregistrement des progrès effectués au cours du jeu.



- Sélection de personnage

Lorsque vous sélectionnez les données, appuyez sur [^] [v] pour sélectionner les personnages.



- Lorsque vous continuez un jeu

Sélectionnez les données enregistrées d'un jeu en cours.

Vous reprenez le jeu à partir du premier acte de la zone à laquelle vous avez accédé en dernier.

Vous pouvez visualiser la zone et les pierres du temps dans les données.

Remarque : Vous ne pouvez pas changer les personnages figurant dans les données enregistrées.



Effacer les données enregistrées

Sélectionnez DELETE (EFFACER) à l'extrême droite.

Lorsque vous sélectionnez les données que vous souhaitez supprimer à l'aide des touches [<] [>] + [Entrée], les options Yes/No (Oui/Non) s'affichent.

Si vous souhaitez supprimer les données (YES), appuyez sur [<], si vous ne souhaitez pas les supprimer (N), appuyez sur [>]. Appuyez sur [ECHAP] pour annuler.



Ecran



(1) Score

Votre score total depuis le début du jeu.

(2) Time (Durée)

Indique la durée restante pour cet acte.

Si la durée excède 9:59, vous perdez une chance : vous avez dépassé le délai autorisé !

(3) Ring (Anneau)

Le nombre d'anneaux que vous avez amassés au cours de cet acte.

Si vous avez été touché, mais que vous avez au moins un anneau, vous ne perdez pas de vie, mais si vous êtes touché, vous perdez tous vos anneaux. Lorsque vous amassez 100 anneaux, vous obtenez une vie supplémentaire.

(4) Remaining chances (Vies restantes)

Le nombre de vies qu'il vous reste. Au fur et à mesure que vous les perdez, le nombre diminue, et le jeu se termine lorsque vous perdez votre dernière vie.

Ecrans Game over & Continue (Fin du jeu & Continuer)



Lorsque vous perdez votre dernière vie, le jeu se termine, mais si Continue apparaît dans l'étape spéciale, vous pouvez continuer le jeu.

Si vous souhaitez continuer le jeu, appuyez sur [Entrée] avant que le compteur n'atteigne zéro dans l'écran Continue. Le jeu reprend à partir du début de l'acte où vous vous êtes arrêté.

Ne pas oublier de respirer lorsque vous êtes sous l'eau



Lorsque vous restez sous l'eau pendant longtemps, un compte à rebours est enclenché. Si vous ne prenez pas une respiration à l'air libre avant que le compteur n'atteigne zéro, vous perdez une vie.

Reprendre à partir du jalon



Lorsque vous touchez un jalon, il commence à tourner et à clignoter.

Si vous touchez un jalon et si vous perdez une vie, vous pouvez reprendre à partir du jalon que vous avez touché.

Amasser 50 anneaux pour accéder à une étape bonus



Si vous amassez au moins 50 anneaux et si vous touchez un jalon de points, un anneau d'étoiles brillantes apparaît au-dessus du jalon. Sautez à l'intérieur de l'anneau pour accéder à une étape bonus.

Utiliser les attaques dans les endroits suspects

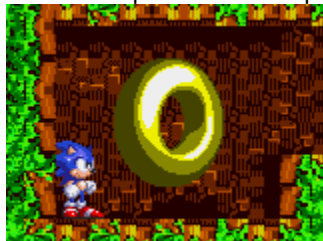


Si des murs et des pierres étranges apparaissent, attaquez-les en effectuant une super vrille ou un saut et une attaque en boule - vous trouverez peut-être une pièce ou un passage secret.

Utilisez les mêmes attaques pour vous battre contre les rouages invisibles.

Vous rencontrerez peut-être également des objets que vous pouvez déplacer en appuyant sur le bouton directionnel HAUT.

Anneaux spéciaux et étapes spéciales



Essayez d'explorer les endroits étranges auxquels vous accédez : de nombreux éléments et anneaux spéciaux sont cachés dans les pièces et passages secrets. Lorsque vous touchez un anneau spécial, vous pouvez accéder aux étapes spéciales.

Éléments & ravitaillements

Si vous attaquez les boîtes contenant des éléments en effectuant des sauts et des attaques en boule ainsi que des super vrilles, vous pouvez trouver des éléments spéciaux utiles.



gros anneau 10...10 anneaux supplémentaires



1UP...une vie supplémentaire



High speed (Plus vite)...vous pouvez vous déplacer plus rapidement pendant une période limitée



Invincible...vous ne pouvez pas être atteint pendant une période limitée

Barrières & attaques spéciales

Les trois barrières ont chacune une caractéristique spéciale.

Remarque : Seul Sonic peut utiliser une attaque spéciale avec une barrière.

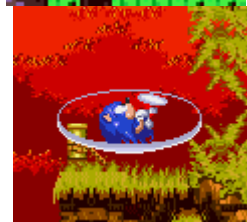
Appuyez sur [Entrée] lorsque vous effectuez un saut et une attaque en boule pour lancer une attaque spéciale.



Barrière anti-feu

Cette barrière vous protège du feu, mais elle disparaît

si vous tombez à l'eau. L'attaque spéciale est le bijou pare-feu.



Barrière aquatique

Vous n'êtes plus obligé de respirer lorsque vous êtes

sous l'eau. L'attaque spéciale est le saut à répétition.





Paratonnerre

Il aspire les anneaux dans les alentours, mais disparaît si vous tombez à l'eau. L'attaque spéciale est un double saut.

Attaquer le chef de gang



A la fin de chaque acte, un chef de gang vous attend. Esquivez ses attaques meurtrières et contre-attaquez avec des sauts et des attaques en boule !

Passage d'un acte



Lorsque vous battez un chef de gang, une assiette de bonus tombe.

Lorsque l'assiette touche le sol, vous avez passé l'acte. Si vous touchez l'assiette avant qu'elle ne tombe, vous serez agréablement surpris...

Ecran de score



(1) Un bonus spécial si vous avez franchi l'étape dans un temps record

(2) Un bonus spécial si vous avez amassé beaucoup d'anneaux

(3) Score total

Mode Compétition

Jouez à deux pour plus d'action. Sélectionnez le personnage Sonic, Tails ou Knuckles. Le vainqueur de ce défi est celui qui franchit l'étape le plus rapidement.

[Sélection de mode](#)

[Élément activé/désactivé](#)

[Fonctionnement et vue écran](#)

[A propos des autres écrans](#)

[Menu Challenge \(Défi\)](#)

[Éléments du mode Challenge](#)

Sélection de mode



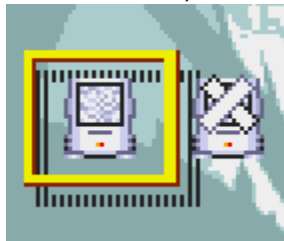
GRAND PRIX...un mode grand prix avec 5 courses pour deux joueurs.

MATCH RACE...un mode pour deux joueurs avec une course uniquement.

TIME ATTACK...un mode d'attaque contre la montre pour un joueur uniquement.

FIN...revient à l'écran Titre.

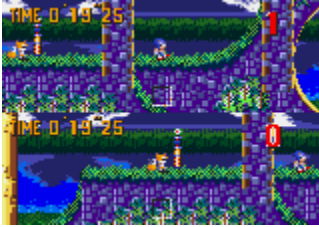
Élément activé/désactivé



Utilisez les touches [<] [>] pour sélectionner On/Off (Activé/désactivé). On affiche les éléments, ou Off empêche les éléments de s'afficher. (GRAND PRIX et MATCH RACE uniquement).

Dans le mode TIME ATTACK, les éléments n'apparaissent pas.

Fonctionnement & vue écran



Le fonctionnement est identique à celui du mode 1P. Si deux joueurs participent, utilisez les touches ci-dessous. Vous pouvez également utiliser un joystick. > [Options](#)

Fonctionnement 2P [D] Regarder vers le haut

Gauche (tapez plusieurs fois pour accélérer) [X] [V] Droite (tapez plusieurs fois pour accélérer)

[C] Regarder vers le bas

[A] Saut et attaque en boule

Dans le mode 2P Battle (Bataille 2 joueurs), l'écran est divisé en deux. Le premier joueur apparaît dans la partie supérieure alors que le deuxième joueur apparaît dans la partie inférieure. Appuyez sur la touche [Echap] pour arrêter la course lorsque vous êtes en mode MATCH RACE et TIME ATTACK.

Ecran



(1) Si la durée excède 9'59", le délai est écoulé.

Lorsque les deux joueurs dépassent le délai permis, il s'agit d'un match nul

(2) Indique les éléments amassés.

Uniquement plus vite, plus lent et anneaux.

(3) Indique le numéro du circuit courant.

Dans tous les modes, une course est composée de 5 tours de circuits.

(4) Si vous appuyez sur la commande, vous pouvez jeter un obstacle dans le parcours de votre adversaire.

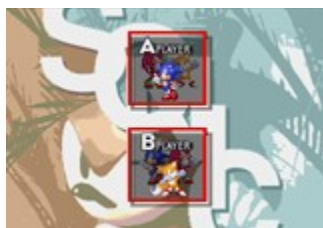
Autres écrans

GRAND PRIX

MATCH RACE

TIME ATTACK

GRAND PRIX



Sélection de personnage

Le joueur 1 sélectionne un personnage à l'aide des touches [<] [>] + [Entrée].

Le joueur 2 entre dans la course en appuyant sur A et sélectionne un personnage à l'aide des touches [<] [>] + [A].



Résultats

WIN!! indique le gagnant et LOSE le perdant. TIE...signifie un match nul.

Appuyez sur [Entrée] pour voir le temps effectué lors des cinq dernières courses et le temps total.

MATCH RACE



Sélection de personnage

Le joueur 1 sélectionne un personnage à l'aide des touches [<] [>] + [Entrée].

Le joueur 2 entre dans la course en appuyant sur A et sélectionne un personnage à l'aide des touches [<] [>] + A.



Sélection de parcours

Sélectionnez un parcours à l'aide des touches [^] [v]. Le meilleur temps pour chaque tour de circuit pour TIME ATTACK est affiché à l'écran.

TIME ATTACK



Sélection de personnage

Sélectionnez un personnage à l'aide des touches [<] [>] + [Entrée].



Sélection de parcours

Sélectionnez un parcours à l'aide des touches [^] [v]. Le meilleur temps pour chaque tour de circuit apparaît dans la partie droite de l'écran.



Ecran de temps

Vous pouvez y consulter le temps pour chaque tour de circuit et la durée totale.

Votre record est enregistré, s'il figure parmi les trois meilleurs temps.

Circuits 2 P challenge

AZURE LAKE

Un circuit rapide et tortueux près d'un lac.

BALLOON PARK

La victoire ou la défaite dépendent du saut du ballon.

CHROME GADGET

Un circuit très technique.

DESERT PALACE

Attention au pont de sable avant la fin.

ENDLESS MINE

Tête-à-tête dans la galerie sans fin.

Eléments du mode 2 P challenge



Speed up (plus vite)...Vous vous déplacez plus rapidement pendant une période limitée



Speed down (plus lent)... Vous vous déplacez plus lentement pendant une période limitée.



Anneaux...Ils vous protègent si vous êtes touché une fois



Banane...Si vous la touchez, vous glisserez lorsque vous touchez le sol.



Bombe automatique...Si vous la touchez, vous exploserez si vous entrez en collision avec quelque chose lorsque vous courez.



Ressort...Si vous le touchez, vous pouvez faire des grands bonds lorsque vous touchez le sol.



Change...Echangez vos éléments avec ceux de votre adversaire.

Fonctionnement de base

Fonctionnement du clavier et du joystick

Action spéciale

Plein Ecran

Jeu en Pause

Début du jeu

Réinitialiser

Quitter le jeu

Fonctionnement du clavier et du joystick

Sélectionnez Use Keyboard (Joystick) (Avec le clavier -le joystick) dans le menu déroulant Options dans la barre de menu pour changer les commandes.

*Il s'agit des paramètres par défaut ; affectez les touches de votre choix dans les options. >[Options](#)

Utilisation du clavier

[^] Regarder vers le haut

[<] Gauche (tapez plusieurs fois pour accélérer)

[>] Droite (tapez plusieurs fois pour accélérer)

[v] Regarder vers le bas

[Entrée] Saut et attaque en boule

Utilisation du joystick

Le joystick contrôle uniquement les mouvements du personnage. Veuillez utiliser le clavier pour changer les paramètres.

Maintenir le joystick vers la droite
accélérer)

Droite (déplacer plusieurs fois pour

Maintenir le joystick vers la gauche
accélérer)

Gauche (déplacer plusieurs fois pour

Maintenir le joystick vers le bas

Regarder vers le bas

Maintenir le joystick vers le haut

Regarder vers le haut

Bouton A

Saut et attaque en boule

Action spéciale

Super vrille (Sonic, Tails, Knuckles)

Attaque en boule double (Sonic uniquement)

Attaque spéciale (Sonic uniquement)

Voler et nager (Tails uniquement)

Attaque de Tail (Tails uniquement)

Jeu d'équipe avec Tails (Sonic & Tails)

Glisser (Knuckles uniquement)

S'accrocher à un mur (Knuckles uniquement)

Super vrille (Sonic, Tails, Knuckles)



Appuyez sur les touches [v] + [Entrée] et maintenez-les enfoncées pour commencer à tourner.
Lorsque vous relâchez [v], vous commencez à vriller.

Attaque en boule double (Sonic uniquement)



Appuyez sur la touche [Entrée] pendant le saut et l'attaque en boule pour effectuer une attaque en boule à double effet.

Utilisez le cyclone rotatif pour attaquer et renvoyer les balles de votre ennemi.

Attaque spéciale (Sonic uniquement)

Lorsque vous disposez d'une barrière, lancez des attaques spéciales en appuyant sur la touche Entrée lors d'un saut et d'une attaque en boule. > [Barrières et attaques spéciales](#)

Voler et nager (Tails uniquement)



Tapez sur la touche [Entrée] plusieurs fois pour voler pendant un saut et une attaque en boule.

Tapez sur la touche [Entrée] plusieurs fois lorsque vous êtes dans l'eau pour barboter.

Remarque : Si vous volez ou nagez longtemps, vous vous fatiguez et ne pouvez plus continuer.

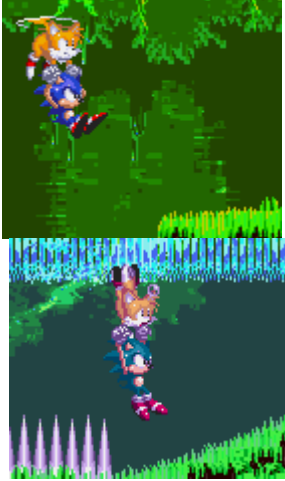
Attaque avec la queue (Tails uniquement)



Lorsque vous volez, utilisez votre queue rotative pour attaquer et pour renvoyer les balles de vos ennemis.

Faites attention car votre queue est la seule partie de votre corps qui ne peut pas être touchée, utilisez-la donc à bon escient !

Jeu d'équipe avec Tails (Sonic & Tails)



Si Sonic effectue un saut et une attaque en boule, il peut attraper Tails lorsqu'il vole. Vous pouvez donc avoir accès à des endroits que Sonic ne peut normalement pas atteindre en contrôlant Tails.

Glisser (Knuckles uniquement)



Appuyez sur la touche [Entrée] pendant un saut et une attaque en boule. Appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée pour glisser.

Utilisez les touches [<] [>] pour changer de direction. Relâchez la touche Entrée pour atterrir.

Utilisez le coup de poing pour attaquer lorsque vous glissez.

Vos articulations des doigts sont la seule partie qui ne peut pas être endommagée, soyez donc prudent !

S'accrocher à un mur (Knuckles uniquement)



S'accrocher : Si vous heurtez un mur lorsque vous glissez, vous pouvez vous y accrocher. Eloignez-vous du mur en effectuant un saut et une attaque en boule et appuyez sur [Entrée] pour continuer à glisser.

Appuyez sur les touches [^] [v] pour escalader le mur lorsque vous vous y accrochez.

Plein Ecran

Vous pouvez maximiser l'écran pour participer à ce jeu. La barre de menu est masquée lorsque vous êtes en mode plein écran. Vous devez donc redonner sa taille d'origine à l'écran pour changer les options. Sélectionnez Plein Ecran dans la barre de menu ou appuyez sur [F4] pour modifier la taille de l'écran.

Jeu en Pause

Si vous souhaitez marquer une pause pendant le jeu, sélectionnez Jeu en Pause dans la barre de menu ou appuyez sur [F3]. Appuyez à nouveau sur [F3] pour reprendre le jeu.

Début du jeu

Redémarrer : Cliquez sur Début du jeu dans la barre de menu ou appuyez sur [Alt] + [R] pour revenir à l'écran Titre et redémarrer le jeu.

Réinitialiser

Cliquez sur Réinitialiser dans la barre de menu si vous souhaitez revenir à l'écran de sélection de jeu.

Vous pouvez choisir soit SONIC THE HEDGEHOG 3, SONIC & KNUCKLES ou SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

Quitter le jeu

Sélectionnez Fin dans la barre de menu ou appuyez sur [Alt] + [F4] lorsque vous souhaitez quitter le jeu.

Barre de menu

Menu Game (Jeu)

Options

Menu d'Aide

Menu Game (Jeu)

Début du jeu

Réinitialiser

Jeu en Pause

Special Stage Mode (Mode étape spéciale)

Fin

Mode étape spéciale

Étapes de jeu différentes des étapes par défaut. Déplacez le curseur de forme étoilée à l'aide des touches [^] et [v], alignez-le sur START et appuyez sur [Entrée] pour commencer.

Le CODE apparaissant à l'écran est le mot de passe. Notez ce code de façon à pouvoir reprendre le jeu à partir de l'étape suivante même si vous mettez l'ordinateur hors tension.

Changez la couleur du curseur en l'alignant sur START et en appuyant sur [<] [>]. Lorsque l'étoile est bleue, votre personnage est Sonic, lorsqu'elle est rouge, vous contrôlez Knuckles.

Options

Plein Ecran

Barre de Menu

Si vous souhaitez masquer la barre de menu, sélectionnez Menu Bar à l'aide de la souris ou appuyez sur [F5]. Répétez cette procédure pour afficher la barre de menu à nouveau.

Changement de commandes

Sélectionnez Changement de commandes à l'aide de la souris ou appuyez sur [F7] pour changer les commandes que vous utilisez. Lorsque vous changez les touches, une boîte de dialogue s'affiche.

Avec le joystick

Sélectionnez cette option à l'aide de la souris ou appuyez sur [F8] pour passer du clavier au joystick ou inversement. Si vous utilisez un joystick, sélectionnez 1P ou 2P.

Sound Test (Test son)

Cliquez sur cette option à l'aide de la souris pour écouter la musique de fond ou les effets spéciaux du jeu.

Menu d'Aide

Ce menu permet de consulter les rubriques d'aide. Cliquez sur une rubrique pour l'afficher.

[Contents \(Contenu\)](#)

[Comment jouer](#)

[Keyboard and Joystick Controls \(Commandes de clavier et du joystick\)](#)

[Gameplay Hotline \(Ligne ouverte du jeu\)](#)

[Comment utiliser l'aide](#)

Etape spéciale • Etape bonus

Etape spéciale

Etape bonus

Si vous jouez à SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Etape spéciale

Touchez un anneau spécial pour passer à une étape spéciale.

Si votre personnage touche toutes les boules bleues dans l'étape, ou si elles se transforment en boules rouges ou en anneaux, vous franchissez l'étape. (Si vous prenez les anneaux, vous aurez peut-être de la chance...)

Lorsque vous franchissez l'étape, vous acquérez l'une des fabuleuses pierres du temps.

Fonctionnement....Déplacez vous à l'aide des touches [^] [<] [>] et sautez grâce à la touche [Entrée].



- (1) Nombre de boules bleues restant dans l'étape
- (2) Nombre d'anneaux amassés dans l'étape spéciale
- (3) Touchez toutes les boules bleues pour franchir l'étape
- (4) Touchez toutes les boules rouges pour franchir l'étape immédiatement
- (5) Touchez le ballon de forme étoilée pour rebondir

• Franchissement d'une étape spéciale



Lorsque vous franchissez une étape spéciale, l'écran de score apparaît. Le nombre de pierres du temps amassées jusqu'à présent et votre score augmentent.

Techniques de jeu

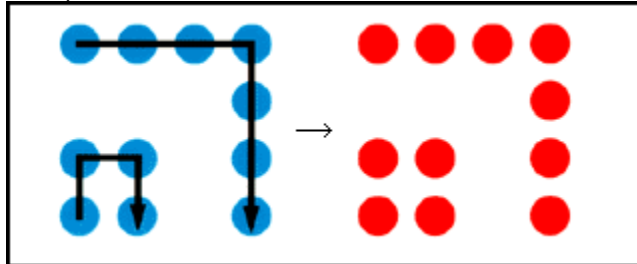
La pierre du temps

Dans SONIC THE HEDGEHOG 3 et dans SONIC & KNUCKLES, si vous amassez sept pierres du temps, la fin du jeu change.

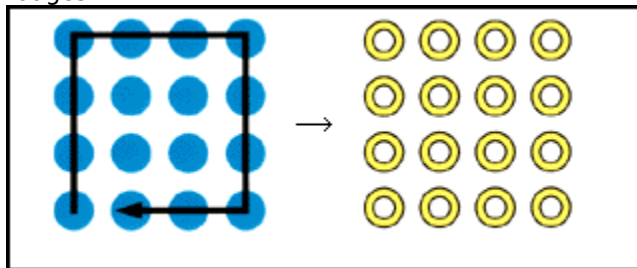
De plus, si vous ramassez sept pierres, vous pouvez devenir Supersonic.

Techniques de jeu

Lorsque vous touchez une boule bleue, elle devient rouge.

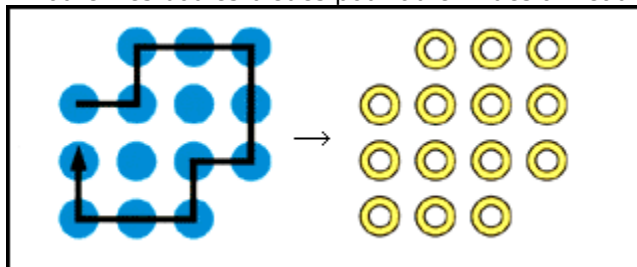


Transformez la boule bleue en anneau en transformant les boules entourant la boule bleue en boules rouges.

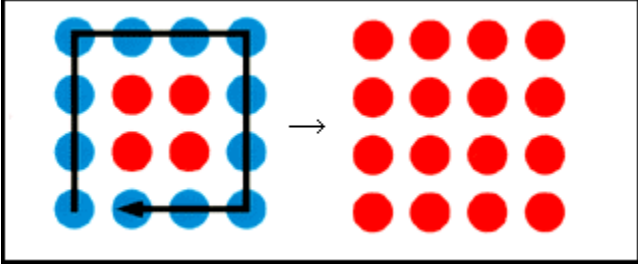


Vous pouvez également utiliser des boules rouges pour entourer une boule bleue.

Entourez les boules bleues pour obtenir des anneaux supplémentaires.



Remarque : Vous ne pouvez pas obtenir un anneau en entourant une boule rouge ou un ballon.



Si vous jouez à SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

L'objectif de l'étape spéciale dans SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES diffère en fonction du nombre de pierres du temps obtenues.

- De 0 à 6 pierres

Dans chaque zone du jeu, obtenez sept pierres pour continuer.

- Sept pierres et vous vous trouvez entre la zone 1 et 6.

Vous ne pouvez pas accéder à une étape spéciale. Touchez l'anneau spécial pour obtenir 50 anneaux.

- Sept pierres et vous vous trouvez après la zone 7.

Tous les anneaux spéciaux deviennent des Super anneaux. Touchez un super anneau pour accéder à une nouvelle étape spéciale dans le palais caché; où vous essayerez d'amasser des super pierres.

Franchir une étape spéciale

Transformez toutes les boules bleues en boules rouges ou en anneaux pour franchir l'étape. Revenez au palais caché pour obtenir des super pierres.

Super pierre

Les super pierres sont des objets très importants pour franchir SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.
Lorsque vous jouez uniquement à SONIC 3, les super pierres ne sont pas disponibles.

Amassez sept super pierres pour changer la fin du jeu.

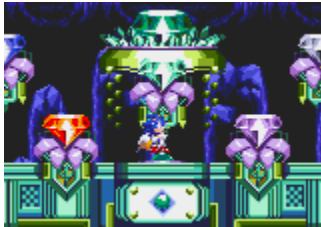
Super anneau



Si vous allez au-delà de la zone 7 avec sept pierres du temps, tous vos anneaux spéciaux deviennent des super anneaux brillants.

Touchez ces anneaux pour accéder au palais caché.

Palais caché



Lorsque vous pénétrez dans le palais caché pour la première fois, sept pierres du temps ornent l'autel. Sautez par dessus ces pierres en effectuant un saut et une attaque en boule pour accéder à une étape spéciale. Le fonctionnement et la vue écran sont les mêmes que dans SONIC & KNUCKLES.

Étape bonus

Sautez dans l'anneau étoilé du jalon pour passer à une étape bonus.

SONIC THE HEDGEHOG 3...étape Flipper

SONIC & KNUCKLES...en fonction du nombre d'anneaux amassés, vous passez à l'étape bonus de la machine à sous ou du saut et de l'attaque en boule.

SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES... en fonction du nombre d'anneaux amassés, vous passez à l'étape bonus Flipper, de la machine à sous ou du saut et de l'attaque en boule.

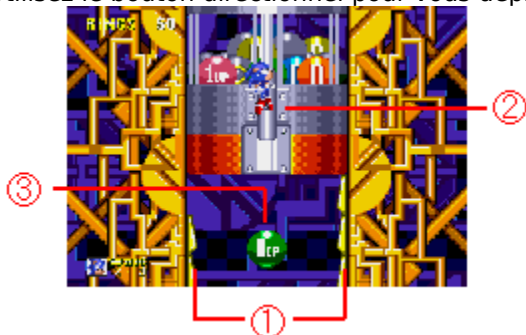
Étape Flipper

Étape de la machine à sous

Étape du saut et de l'attaque en boule

Étape Flipper

Utilisez le bouton directionnel pour vous déplacer; la touche [Entrée] n'est pas utilisée.



(1) Cognez-vous contre les pare-chocs sur les côtés pour sauter.

(2) Tournez la poignée pour faire descendre une balle.

(3) Récupérez les balles avant qu'elles ne tombent.



Après avoir utilisé la catapulte dans la partie inférieure de l'étape, elle disparaît.

Lorsque la catapulte a disparu, l'étape se termine quand vous tombez.

Balles



Boule de feu

Obtenez une barrière anti-feu.



Boule d'eau

Obtenez une barrière aquatique.



Boule éclair

Obtenez un paratonnerre.



Boule anneau

Obtenez 10 anneaux supplémentaires.



Boule 1 UP

Obtenez une vie supplémentaire.



Boule catapulte

Fait réapparaître la catapulte.



Ballon

Touchez-le pour rebondir.



Boule gagnante

Une boule amusante qui ne vous décevra pas.

Étape de la machine à sous

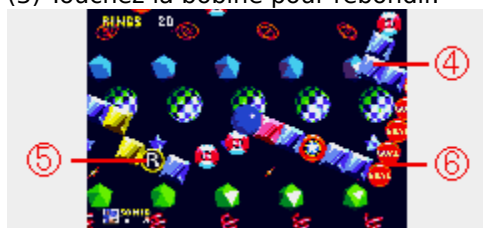
Appuyez sur la touche [Entrée] pour sauter, et sur les touches [<] [>] pour vous déplacer vers la gauche ou la droite.



(1) Sautez dans la fente pour faire tourner les roues.

(2) Faites correspondre les roues pour recevoir des anneaux.

(3) Touchez la bobine pour rebondir.



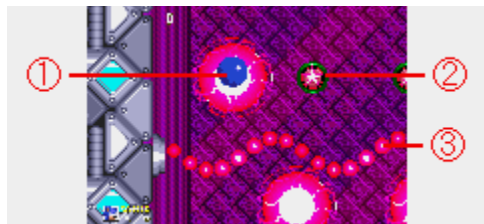
(4) Touchez le bloc à plusieurs reprises pour le transformer en combinaison gagnante.

(5) Touchez le bloc inverse pour inverser la rotation de l'étape.

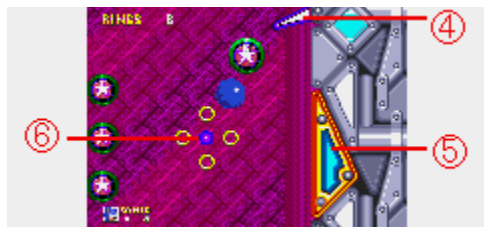
(6) Touchez la combinaison gagnante pour terminer l'étape.

Étape du saut et de l'attaque en boule

Définissez l'angle de rotation de votre bouclier de saut à l'aide du bouton directionnel. Appuyez sur la touche [Entrée] pour sauter.



- (1) Utilisez votre bouclier de saut pour choisir le moment de vos sauts.
- (2) Touchez la bobine pour rebondir.
- (3) Touchez le bouclier ascendant pour franchir l'étape.



- (4) Passez sur la nageoire et appuyez sur la touche [Entrée] pour sauter.
- (5) Touchez le parechoc pour rebondir.
- (6) Touchez un bouclier d'élément pour faire sortir une boule.

Présentation des personnages

Sonic le hérisson

Miles Tails Prower

Knuckles the Echidna

Dr. Robotnik

Sonic le hérisson



C'est le hérisson supersonique le plus rapide du monde.
Les aventures de Sonic ont lieu sur la légendaire île flottante.

Miles Tails Prower



Le meilleur copain de Sonic. Un renard à deux queues plein d'énergie.
Il peut voler très haut pour aider Sonic.

Knuckles the Echidna



Il est le gardien des pierres du temps de l'île flottante.

Il ne peut voler que de façon limitée.

Dr. Robotnik



Ce scientifique doué mais diabolique apparaît de temps en temps. A t-il l'intention de dominer le monde en accaparant les pierres du temps ?

Gagnera t-il cette fois ?

Histoire

Ce jeu est la suite du jeu Megadrive Sonic the Hedgehog 2, mais vous pouvez y jouer sans connaître la première partie.

[Après les aventures de Sonic 2...](#)

[Le départ de Sonic et Tails](#)

[Le complot du Dr. Robotnik](#)

Lors de son aventure précédente, Sonic a détruit la base du Dr. Robotnik, Desegg ; et maintenant les débris ont commencé à tomber sur la terre. Le long du parcours de la base qui s'écroule, un nuage géant solidifié flotte. L'ombre géante de la base cache le nuage...

Des montagnes impressionnantes, une forêt gigantesque... le nuage est en fait la légendaire île flottante, suspendue dans le ciel.

Desegg se transforme en boule de feu et entre en collision avec l'île flottante ; les montagnes sont détruites et les forêts décimées...

Ce désastre modifie le parcours de l'île qui se dirige maintenant vers la terre.

L'île a touché la mer. L'impact crée une vague gigantesque mais l'île ne coule pas.

L'île flottante repose désormais sur la surface de la mer comme si de rien n'était.



Les jours s'écourent... sur une île loin de l'endroit où l'île flottante a "améri", Tails, un renard à deux queues, détecte une forte réaction de pierres du temps sur le lecteur de bijoux, une machine qu'il a conçu.

"Cela a peut-être un rapport avec cette grosse vague que j'ai vue il y a quelques jours..." Anticipant des problèmes, il décide de consulter Sonic.

Au même moment, alors qu'il se repose sur la plage, Sonic trouve un petit anneau sur le rivage.

Sonic examine l'anneau minutieusement : des caractères anciens y sont gravés.

En regardant l'anneau, Sonic pense à une légende concernant une «île mystérieuse.»

Il y très longtemps, "l'île mystérieuse" faisait partie du continent. Elle était peuplée d'habitants très cultivés. Cette civilisation avait bâti une société paisible et heureuse grâce à l'énergie qu'ils tiraient de "la pierre toute puissante".

Cependant, une faction d'anciens malveillants essaya de voler l'énergie de la pierre, et firent exploser cette énergie accidentellement.

La civilisation fut anéantie en une seconde.

Après la destruction, un dieu descendit du ciel, restaura une partie de la civilisation sur la nouvelle "île mystérieuse", puis jeta la "pierre toute puissante" dans les airs....

Un anneau trouvé sur le rivage... la légende de "l'île mystérieuse"...

Sonic, sentant monter l'adrénaline, se prépare pour une autre aventure.



Dr. Robotnik est parvenu à quitter la base Desegg avant qu'elle ne s'écroule et il sait que des pierres du temps sont enterrées sur l'île flottante.

Un grand nombre de pierres du temps est détecté dans la crevasse créée par la base. Eggman pense que si leur énergie peut être utilisée, Esegg pourrait être remise sur orbite.

Dr. Robotnik a bâti rapidement une base sur l'île flottante pour récupérer les pierres. Il a kidnappé les animaux et les a transformés en robots, et créé un environnement terrible sur l'île grâce à sa machine de contrôle de l'environnement.

"Hé oui ! Même si Sonic atteint l'île, il est trop tard ! Les pierres sont à moi !".

Les acteurs et les étapes sont prêts ; en route pour la nouvelle aventure de Sonic the Hedgehog.

Comment utiliser l'aide

Cliquez sur Aide dans la barre de menu pour afficher un double menu.

Cliquez sur les rubriques de votre choix.

Contenu

[How to play the game \(Comment jouer\)](#)

[Keyboard and Joystick Controls \(Commandes du clavier et du joystick\)](#)

[Hotline \(Ligne ouverte\)](#)

Ligne ouverte

Si vous rencontrez des problèmes au cours du jeu, contactez les adresses figurant dans "Sonic and Knuckles Collection Manual". Veuillez lire le fichier Readme.txt pour plus d'informations.

Autres

Désinstallation

Choisissez Uninstall dans l'écran de sélection de jeu pour supprimer ce programme du disque dur.

Personnel

Personnel d'origine

EXECUTIVE PRODUCER

HAYAO NAKAYAMA

CHEFS DE PROJET

HISASHI SUZUKI

SINOBU TOYODA

MASAHARU YOSII

PRODUCTEUR

YUJI NAKA

DIRECTEUR

HIROKAZU YASUHARA

RESPONSABLE DE CONCEPTION JEU

HIROKAZUYASUHARA

CONCEPTEURS DE JEU PRINCIPAUX

HISAYOSI YOSIDA

TAKASHI IIZUKA

RESPONSABLE DE PROGRAMMATION

YUJI NAKA

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX

TAKAHIRO HAMANO

MASANOBU YAMAMOTO

CONCEPTEUR DES PERSONNAGES

TAKASHI THOMAS YUDA

ARTISTE C.G.

UKNITAKE AOKI

ARTISTE DES ENNEMIS

SATOSHI YOKOKAWA

ARTISTES DE SCENE

KUNITAKE AOKI

CHIE YOSIDA

TSUNEKO AOKI

SHIGERU OKADA

TAKASHI THOMAS YUDA

SATOSHI YOKOKAWA

ASSISTANT ARTISTIQUE

OSAMU OHASHI

COMPOSITEURS

BRAD BUXER

BOBBY BROOKS

DARRYL ROSS

GEOFF GRACE

DOUG GRIGSBY III

SCIROCCO

HOWARD DROSSIN

EQUIPE SON SEGA

BO

SACHIO OGAWA

MILPO

MASARU SETSUMARU

TATSUYUKI MAEDA
TOMONORI SAWADA
MASAYUKI NAGAO
JUN SENOUE

COORDINATEUR SON
HISAKI NIMIYA

GESTION EXECUTIVE
SHOUICHIROU IRIMAJIRI

COORDINATEUR EXECUTIF
MAMORU SHIGETA
TOMIO TAKTMI

TESTEURS
JASON KUO
RICK GREER
MIKE WILLIAMS

REMERCIEMENTS SPECIAUX (SON)
MAYUMI NINA SAKAZAKI
(MRM)
CUBE CORP.
OPUS CORP.
MASANORI NAKAYAMA
(STUDIO WHO)

REMERCIEMENTS SPECIAUX
JINA ISHIWATARI
EMI KAWAMURA
DEBORAH MCCRACKEN
TAKU MAKINO

Personnel PC
PRODUCTEUR

TOSHINORI ASAI

DIRECTEUR

TADASHI KUROI

PROGRAMMEURS

TETSUJI MUKAI (HIC)

HITOSHI OHTA (HIC)

SATORU SUGISAKI (HIC)

HIROAKI ISHIKI (HIC)

MASAAKI WATABIKI (HIC)

SHINICHI ASO (HIC)

PROGRAMME D'INSTALLATION

KEI TAKASHIMA

CONCEPTEURS DE SCENE DE SELECTION DE JEU

HISATO FUKUMOTO

KATSUFUMI YOSHIMORI

COORDINATEUR DU SON

MASARU SETSUMARU

ARRANGEURS DU SON

SHIGEAKI IRIE (USP)

MASAAKI NISHIZAWA (USP)

GORO TAKAHASHI (USP)

TESTEUR

TAKASHI AKIYAMA

PRODUCTEUR DU MANUEL&PROGICIEL

KAORU ICHIGOZAKI

DIRECTEUR DU MANUEL&PROGICIEL

TAIJI OKAMOTO

CONCEPTEUR DU MANUEL&PROGICIEL

YUMI NODA

EDITEUR DU MANUEL&PROGICIEL

HIROYA TANAKA

REMERCIEMENTS SPECIAUX A

HIROKAZU YASUHARA

HISAYOSHI YOSHIDA

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1996

Le système d'exploitation Microsoft® Windows®95 est une marque déposée de Microsoft corporation.

Ensemble d'interfaces API Microsoft® Direct X<TM>, interface API Microsoft® DirectDraw<TM>, interface API Microsoft® DirectSound<TM> sont des marques de Microsoft corporation.

Pentium® est une marque déposée d'Intel corporation.

Sega est une marque déposée de SEGA.

Sega CD, Sonic CD, Sonic, Sonic The Hedgehog, et tous les personnages et titres sont des marques de SEGA.

