

SONIC THE HEDGEHOG 3

SONIC & KNUCKLES

[Spieldauswahl](#)

[So wird gespielt](#)

[Grundbetriebsweise](#)

[Menüleiste](#)

[Sonderebenen • Bonusebenen](#)

[Figurenvorstellung](#)

[Handlung](#)

[So benutzen Sie die Hilfe](#)

[Hotline](#)

[Verschiedenes](#)

Spielauswahl

Diese CD enthält zwei Programme: SONIC THE HEDGEHOG 3 und SONIC & KNUCKLES. Sie können sie entweder getrennt voneinander spielen, oder Sie können beide Spiele direkt hintereinander als SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES spielen.

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

Sie können SONIC THE HEDGEHOG 3 spielen. Sie können die Figur, die Sie steuern wollen, auswählen: Sonic oder Tails. Sie müssen sechs Zonen durchlaufen, um ans Ziel zu gelangen.

2. SONIC & KNUCKLES

Sie können SONIC & KNUCKLES spielen.

Sie können die Figur, die Sie steuern wollen, auswählen: Sonic oder Knuckles. Sie müssen sechs Zonen durchlaufen, um ans Ziel zu gelangen.

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Sie können SONIC THE HEDGEHOG 3 und SONIC & KNUCKLES zusammen spielen. Sie beginnen in der ersten Zone von SONIC 3, und wenn Sie alle sechs Zonen gemeistert haben, fahren Sie in der ersten Zone von SONIC & KNUCKLES fort. Sie können eine beliebige Figur wählen.

So wird gespielt

1-Spieler-Modus (1P)

Wettkampfmodus (Competition)

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Wählen Sie aus zwei Spielmodi aus: 1-Spieler-Modus, bei dem nur ein Spieler spielt, oder Wettkampfmodus, wo zwei Spieler gegeneinander antreten und versuchen in der kürzesten Zeit eine Zone zu beenden.

Wenn Sie zum ersten Mal spielen und als Figur Sonic und Tails in **Character Selection** wählen, kann ein zweiter Spieler als Tails jederzeit einsteigen, um zu zweit zu spielen.

Wählen Sie **1P PLAYER** oder **COMPETITION** im Titelbildschirm, indem Sie [^] oder [v] drücken und mit der EINGABETASTE bestätigen.

2. SONIC & KNUCKLES

Hier ist nur der 1-Spieler-Modus verfügbar. Wählen Sie entweder Sonic oder Knuckles mit [^] oder [v], und bestätigen Sie dann mit der EINGABETASTE, um das Spiel zu starten.

1-Spieler-Modus

Sonic, Tails und Knuckles müssen durch gefährliche Zonen reisen, um Dr. Robotniks Pläne zu vereiteln. In jeder Zone gibt es zwei Szenen. Schlagen Sie die Bosse und Dr. Robotnik, und befreien Sie die Tiere der Insel, um eine Ebene zu beenden.

Datenauswahl

Bildschirmansicht

Bildschirme **Game Over & Continue**

Vergessen Sie im Wasser das Atmen nicht

Erneut starten bei der Ortsmarkierung

Sammeln Sie 50 Ringe, um auf eine Bonusebene zu gelangen

Angriffe an verdächtigen Orten

Spezialringe & Sonderebenen

Objekte & Aufrüstpunkte

Schutzschildeffekt & Spezialangriffe

So greifen Sie einen Boß an

Szene beendet

Datenauswahl

Im 1-Spieler-Modus wählen Sie zuerst **Save data**. Der Verlauf Ihres Spiels wird dann automatisch gespeichert, während Sie spielen, so daß Sie das nächste Mal von da anfangen können, wo Sie aufgehört haben.

Drücken Sie die ESCAPE-TASTE, um den Bildschirm **Selection** zu verlassen und zum Titelbildschirm zurückzukehren.

Daten während des Spieles speichern

Ohne Datenspeicherung spielen

Figurenauswahl

Ein Spiel weiterspielen

Gespeicherte Daten löschen

- Daten während des Spieles speichern

Wählen Sie **NEW data** mit [<] [>] + EINGABETASTE aus.

Sie können den Verlauf Ihres Spiels speichern, während sie spielen.



- Ohne Datenspeicherung spielen

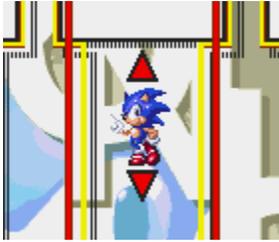
Wählen Sie **NO SAVE** auf der linken Seite, indem Sie [<] [>] + die EINGABETASTE drücken.

Sie können jetzt spielen, ohne sich um die Speicherung Ihres Spielverlaufs kümmern zu müssen.



- Figurenauswahl (Character Selection)

Wenn Sie Daten wählen, drücken Sie [^] [v], um Figuren auszuwählen.



- Ein gespeichertes Spiel weiterspielen

Wählen Sie die gespeicherten Daten eines unterbrochenen Spiels.

Sie starten wieder von der ersten Szene der Zone, die Sie zuletzt erreicht hatten.

In den Daten werden die Zone und die Chaosmaragde angezeigt.

Hinweis: Die Figuren in den gespeicherten Daten können Sie nicht ändern.



Gespeicherte Daten löschen

Wählen Sie **DELETE** auf der rechten Seite.

Wenn Sie die zu löschenden Daten mit [<] [>] + der EINGABETASTE wählen, wird **Yes/No** angezeigt.

Wenn Sie löschen wollen (YES), drücken Sie [<], wenn Sie nicht löschen wollen (N), drücken Sie [>].

Drücken Sie die **ESCAPE-TASTE**, um abubrechen.



Bildschirmansicht



(1) **Score**

Gesamtspielstand vom Anbeginn ihres Spieles.

(2) **Time**

Zeigt die verbleibende Zeit für die Szene, in der Sie sich gerade befinden, an.

Wenn die Zeit über 9:59 hinausgeht, verlieren Sie ein Leben: Sie haben nicht unendlich viel Zeit!

(3) **Ring**

Die Anzahl der Ringe, die Sie in der Szene gesammelt haben.

Wenn Sie Schäden erlitten aber zumindest einen Ring haben, verlieren Sie kein Leben, Sie verlieren jedoch Ihre Ringe. Wenn Sie 100 Ringe gesammelt haben, erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

(4) **Remaining chances**

Die Anzahl der Leben, die Sie noch haben. Die Anzahl nimmt entsprechend der Ringe, die Sie verlieren, ab, und wenn Sie den letzten Ring verloren haben, ist das Spiel beendet.

Bildschirme **Game over** & **Continue**



Sobald Sie Ihr letztes Leben verlieren, ist das Spiel beendet, aber wenn Sie einen Weiterspielbonus (Continue) auf der Sonderebene erhalten, können Sie weiterspielen.

Wenn Sie das Spiel weiterspielen wollen, drücken Sie die **EINGABETASTE**, bevor der Zähler im Bildschirm **Continue** auf Null heruntergezählt hat. Sie starten dann wieder am Anfang der Szene, in der Sie aufgehört haben.

Vergessen Sie im Wasser das Atmen nicht



Wenn Sie längere Zeit unter Wasser bleiben, fängt ein Zähler an, herunterzuzählen. Wenn Sie nicht Luft holen, bevor der Zähler auf Null heruntergezählt hat, verlieren Sie ein Leben.

Erneut starten bei der Ortsmarkierung



Wenn Sie eine Ortsmarkierung berühren, fängt sie an, sich zu drehen, und ihr Licht blinkt. Sollten Sie ein Leben verlieren, so können Sie an der von Ihnen zuletzt berührten Markierung neu starten.

Sammeln Sie 50 Ringe, um auf eine Bonusebene zu gelangen



Wenn Sie mindestens 50 Ringe sammeln und eine Ortsmarkierung berühren, erscheint über der Markierung ein Ring aus leuchtenden Sternen. Springen Sie in diesen Ring hinein, um auf eine Bonusebene zu gelangen.

Angriffe an verdächtigen Orten



Wenn Sie auf merkwürdige Wände und Felsen treffen, greifen Sie sie mit einem Super-Rotationssprint (Super Spin Dash) oder einem Rollsprung (Rolling Jump) an. Sie könnten verborgene Räume oder Gänge finden.

Benutzen Sie dieselben Angriffe gegen unsichtbare Uhrwerke.

Darüber hinaus können Sie auch Dinge finden, die Sie mit der PFEILTASTE NACH OBEN bewegen können.

Spezialringe & Sonderebenen



Versuchen Sie merkwürdige Orte zu erkunden, wo immer Sie sie finden: viele Objekte und Spezialringe befinden sich in verborgenen Räumen und Gängen. Wenn Sie einen Spezialring berühren, können Sie auf eine Sonderebene gelangen.

Objekte & Aufrüstpunkte

Wenn Sie Objekte mit Rollsprüngen oder Super-Rotationssprints angreifen, können Sie spezielle und nützliche Dinge finden.



großer 10er Ring...10 Extraringe



1 PLUS...eine Extrachance



Hochgeschwindigkeit...Sie können für eine bestimmte Zeit schneller laufen



Unbesiegbar...Sie können für eine bestimmte Zeit nicht beschädigt werden

Schutzschildeffekt & Spezialangriffe

Jeder der drei Schutzschilder hat eine eigene, spezielle Funktion.

Hinweis: Nur Sonic kann einen Spezialangriff mit einem Schutzschildeffekt durchführen.

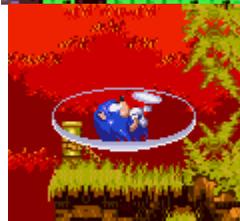
Drücken Sie die EINGABTASTE während eines Rollsprungs, um einen Spezialangriff durchzuführen.



Feuerschild

Sie werden vor Flammenangriffen geschützt, aber er

verschwindet, wenn Sie ins Wasser fallen. Der Spezialangriff hier ist der Feuerjuwelen-Vorstoß.



Wasserschild

Sie brauchen im Wasser keine Luft zu holen. Der

Spezialangriff hier ist der Repetitionsangriff.





Blitzableiterschild Zieht Ringe, die sich in der Nähe befinden, an, aber verschwindet, wenn Sie ins Wasser fallen. Der Spezialangriff hier ist der Doppelsprung.

So greifen Sie einen Boß an



Am Ende einer jeden Szene wartet ein Boß auf Sie. Weichen Sie seinen furchtbaren Angriffen aus, und kontern Sie mit Rollsprüngen!

Szene beendet



Wenn Sie einen Boß besiegen, fällt eine Bonusmedaille herunter.

Wenn diese Bonusmedaille auf den Boden aufschlägt, ist die Szene beendet. Wenn Sie die Medaille berühren, bevor sie auf den Boden aufschlägt, könnten Sie eine nette Überraschung erhalten...

Bildschirm **Score**



(1) Ein Sonderbonus, wenn Sie die Szene in kürzester Zeit bewältigt haben.

(2) Einen Sonderbonus, wenn Sie so viel wie möglich Ringe gesammelt haben.

(3) Gesamtpunktzahl

Wettkampfmodus

Unter diesem Modus können Sie ein Wettkampfspiel zu zweit austragen. Wählen Sie die Figuren von Sonic aus - Tails und Knuckles. In diesem Wettkampf gewinnt derjenige, der eine Szene in der kürzesten Zeit bewältigt.

Modusauswahl

Option An/Aus

Betriebs- und Bildschirmansicht

Info zu anderen Bildschirmen

Menü **Challenge**

Challenge-Optionen

Modusauswahl



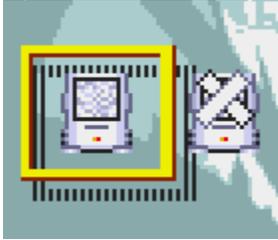
GRAND PRIX...ein Grand Prix-Modus mit 5 Rennen für zwei Personen.

MATCH RACE...ein 2-Spielermodus mit nur einem Rennen.

TIME ATTACK...ein Rennmodus um die Bestzeit für einen Spieler.

EXIT...bringt Sie zum Titelbildschirm zurück.

Option An/Aus



Verwenden Sie die Tasten [**<**] [**>**], um **On/Off** (An/Aus) auszuwählen. Mit **On** werden Optionen angezeigt, und mit **Off** werden Optionen ausgeblendet. (Nur bei **GRAND PRIX** und **MATCH RACE**). Bei **TIME ATTACK** werden keine Optionen angezeigt.

Betriebs- und Bildschirmansicht



Der Betrieb ist derselbe wie im 1-Spieler-Modus. Wenn Sie zu zweit spielen, verwenden Sie die folgenden Tasten. Beachten Sie, daß Sie auch einen Joystick benutzen können. > [Optionen](#)

2P-Betrieb

[D] nach oben schauen

Pfeil nach links (mehrmals drücken, um zu beschleunigen) [X] [V] Pfeil nach rechts (mehrmals drücken, um zu beschleunigen)

[C] nach unten schauen

[A] Rollsprung

Im **2P Battle Mode** ist der Bildschirm in zwei Hälften geteilt. 1P (Spieler 1) wird in der oberen Hälfte angezeigt, während 2P (Spieler 2) in der unteren Hälfte erscheint. Drücken Sie [ESC], um das Rennen in den Modi **MATCH RACE** und **TIME ATTACK** zu stoppen.

Bildschirm



(1) Wenn die Zeit 9'59"59 überschreitet, ist die Zeit abgelaufen.

Wenn beide Spieler das Zeitlimit überschreiten, ist das Spiel unentschieden.

(2) Zeigt die gesammelten Objekte.

Nur Beschleuniger, Bremsen und Ringe.

(3) Zeigt die Nummer der aktuellen Runde.

In allen Modi besteht ein Rennen aus jeweils 5 Runden.

(4) Wenn Sie auf den Schalter treten, können Sie Ihrem Gegner ein Objekt in den Weg werfen.

Andere Bildschirme

GRAND PRIX

MATCH RACE

TIME ATTACK

GRAND PRIX



Figurenauswahl

Spieler 1 wählt seine Figur mit [<] [>] + [EINGABETASTE].

Spieler 2 startet mit A und wählt seine Figur mit [<] [>] + [A].



Ergebnisse

WIN!! zeigt den Gewinner an und **LOSE** den Verlierer. **TIE** bedeutet unentschieden.

Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Zeit für die letzten fünf Rennen und die Gesamtzeit anzuzeigen.

MATCH RACE



Figurenauswahl

Spieler 1 wählt seine Figur mit [<] [>] + [EINGABETASTE].

Spieler 2 startet mit A und wählt seine Figur mit [<] [>] + [A].



Kursauswahl

Wählen Sie einen Kurs mit [^] [v]. Auf dem Bildschirm wird die beste Rundenzeit für **TIME ATTACK** angezeigt.

TIME ATTACK



Figurenauswahl

Wählen Sie eine Figur mit [<] [>] + [EINGABETASTE].



Kursauswahl

Wählen Sie einen Kurs mit [^] [v]. Die beste Rundenzeit wird am rechten Bildschirmrand angezeigt.



Zeitbildschirm

Schauen Sie sich die Rundenzeiten und die Gesamtzeit an.

Wenn Sie unter die besten drei gekommen sind, wird Ihre Zeit als Rekord gespeichert.

2-Spieler-Rennkurse

AZURE LAKE	Ein Hochgeschwindigkeitskurs mit mehreren Schleifen in der Nähe eines Sees
BALLOON PARK	Sieg oder Niederlage hängen vom Ballonsprung ab
CHROME GADGET	Ein sehr technischer Kurs mit vielen Mechanismen
DESERT PALACE	Vorsichtig ist in der Sandbrücke kurz vorm Ziel geboten
ENDLESS MINE	Rennen Sie Kopf-an-Kopf in der expandierenden Galerie

Optionen im 2-Spieler-Wettkampfmodus



Beschleuniger...schneller rennen für eine bestimmte Zeit



Bremser...langsamer rennen für eine bestimmte Zeit



Ringe...schützt Sie vor einem Treffer



Banane...wenn Sie die berühren, rutschen Sie aus, wenn Sie den Boden berühren



Automatikbombe...wenn Sie die berühren, explodieren Sie, sobald Sie während des Laufens gegen etwas stoßen



Sprungfeder...wenn Sie die berühren, können Sie weite Sprünge vollziehen, sobald Sie den Boden berühren



Tauschen...Tauschen Sie Ihre Objekte mit Ihrem Gegner aus

Grundbetriebsweise

Tastatur- und Joystick-Betrieb

Spezial-Aktionen

Vollbildschirm

Pause

Spiel neu starten

Zurücksetzen

Spiel beenden

Tastatur- und Joystick-Betrieb

Wählen Sie **Use Keyboard(Joystick)** aus dem Pulldown-Menü **Options** in der Menüleiste, um die Spielsteuerung zu ändern.

*Dies sind die Vorgabeeinstellungen. Weisen Sie die Tasten zu, die Sie unter den Optionen bevorzugen.

>Optionen

Tastatur-Betrieb

[^] nach oben schauen

Pfeil nach links (mehrmals drücken, um zu beschleunigen) [<] [>] Pfeil nach rechts (mehrmals drücken, um zu beschleunigen)

[v] nach unten schauen

[EINGABETASTE] Rollsprung

Joystick-Betrieb

Im Joystick-Betrieb steuern Sie nur die Bewegung der Figur. Benutzen Sie die Tastatur, um die Einstellungen zu ändern.

Joystick nach rechts - rechts (mehrmals bewegen, um zu beschleunigen)

Joystick nach links - links (mehrmals bewegen, um zu beschleunigen)

Joystick nach unten - nach unten schauen

Taste A - Rollsprung

Spezialaktionen

Super-Rotationssprint (Sonic, Tails, Knuckles)

Super-Rollangriff (nur Sonic)

Spezialangriff (nur Sonic)

Fliegen und schwimmen (nur Tails)

Schwanzangriff (nur Tails)

Teamspiel mit Tails (Sonic & Tails)

Gleiten (nur Knuckles)

Sich an einer Wand festhalten (nur Knuckles)

Super-Rotationssprint (Sonic, Tails, Knuckles)



Drücken und halten Sie [v] + [EINGABETASTE] gedrückt, um zu rotieren anzufangen.
Wenn Sie [v] loslassen, beginnen Sie den Sprint während Sie rotieren.

Super-Rollangriff (nur Sonic)



Drücken Sie die **EINGABETASTE** während des Röllsprungs, um einen doppelten Rölleffekt zu erzielen und so den Super-Rollangriff auszuführen.

Greifen Sie mit diesem rotierenden Zyklon feindliche Geschosse an, und schleudern Sie sie zurück.

Spezialangriff (nur Sonic)

Wenn Sie einen Schutzschild haben, können Sie Spezialangriffe während eines Rallsprungs mit der EINGABTASTE ausführen. > Schutzschildeffekt und Spezialan
griffe

Fliegen und schwimmen (nur Tails)



Tippen Sie während eines Rollsprungs mehrmals auf die EINGABETASTE, um zu fliegen.

Tippen Sie im Wasser mehrmals auf die EINGABETASTE, um wie ein Hund im Wasser zu paddeln.

Hinweis: Wenn Sie über längere Zeit schwimmen oder fliegen, werden Sie müde und müssen aufhören.

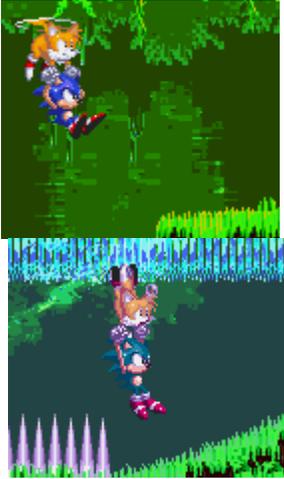
Schwanzangriff (nur Tails)



Wenn Sie fliegen, benutzen Sie Ihren rotierenden Schwanz, um feindliche Geschosse anzugreifen und abzulenken.

Sie müssen den Schwanzangriff gut beherrschen, da jeder andere Teil Ihres Körpers verletzt werden kann. Ihr Schwanz ist der einzige Körperteil, der nicht verletzt werden kann. Versuchen Sie, ihn geschickt einzusetzen!

Teamspiel mit Tails (Sonic & Tails)



Wenn Sonic einen Rollsprung durchführt, kann er Tails greifen, während Tails fliegt. Sie können jetzt an Orte gelangen, die normalerweise außerhalb von Sonics Reichweite liegen, indem Sie Tails steuern.

Gleiten (nur Knuckles)



Drücken Sie während eines Rollsprungs die EINGABETASTE. Halten Sie sie gedrückt, um zu gleiten. Verwenden Sie die Tasten [<] [>], um die Richtung zu ändern. Lassen Sie die EINGABETASTE los, um zu landen.

Greifen Sie mit dem Knöchelschlag an, während Sie gleiten.

Ihre Knöchel sind die einzigen Teile, die nicht verletzt werden können. Seien Sie also vorsichtig!

Sich an einer Wand festhalten (nur Knuckles)



Festhalten: Wenn Sie auf eine Wand treffen, während Sie gleiten, können Sie sich an ihr festhalten.

Springen Sie mit einem Rollsprung von der Wand, und drücken Sie die EINGABETASTE, um weiterzugleiten.

Drücken Sie die Tasten [^] [v], um die Wand zu erklimmen, während Sie sich an ihr festhalten.

Vollbildschirm

Sie können dieses Spiel auf dem gesamten Bildschirm spielen. Die Menüleiste ist verborgen, wenn Sie auf dem gesamten Bildschirm spielen, d. h., Sie müssen die Originalgröße des Bildschirms wiederherstellen, um Einstellungen zu ändern. Wählen Sie **Full Screen** aus der Menüleiste, oder drücken [F4], um die Bildschirmgröße zu ändern.

Pause

Wenn Sie das Spiel unterbrechen wollen, wählen Sie **Pause** aus der Menüleiste, oder drücken Sie [F3].
Drücken Sie [F3], um das Spiel wiederaufzunehmen.

Spiel neu starten

Neu starten: Klicken Sie auf **Restart Game** in der Menüleiste, oder drücken Sie [Alt] + [R], um zum Titelschirm zurückzukehren und das Spiel neu zu starten.

Zurücksetzen

Klicken Sie auf **Reset** in der Menüleiste, wenn Sie zum Bildschirm **Game Select** zurückkehren wollen.

Sie können dann entweder **SONIC THE HEDGEHOG 3**, **SONIC & KNUCKLES** oder **SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES** wählen.

Spiel beenden

Wählen Sie **Exit** aus der Menüleiste, oder drücken Sie [Alt] + [F4], wenn Sie das Spiel beenden wollen.

Menüleiste

Menü **Game**

Optionen

Menü **Help**

Menü **Game**

Spiel neu starten

Zurücksetzen

Pause

Sonderebenenmodus

Beenden

Sonderebenenmodus

Spielebenen, die sich von den Vorgabeebenen unterscheiden. Verschieben Sie den Stern-Cursor mit den Tasten [^] und [v], und richten Sie ihn über **START** aus, und drücken Sie die EINGABETASTE zum Starten.

Der Code, der auf dem Bildschirm eingeblendet wird, ist das Kennwort. Schreiben Sie sich diesen Code auf, damit Sie auf der nächsten Ebene spielen können, auch wenn Sie den Computer zwischendurch ausschalten.

Ändern Sie die Farbe des Cursors, indem Sie ihn über **START** ausrichten und die Tasten [<] [>] drücken. Wenn der Stern blau ist, ist Ihre Figur Sonic; wenn er rot ist, steuern Sie Knuckles.

Optionen

Vollbildschirm

Menüleiste

Wenn Sie die Menüleiste verbergen wollen, wählen Sie **Menu Bar** mit der Maus, oder drücken Sie [F5]. Wiederholen Sie diesen Schritt, um die Menüleiste wieder anzuzeigen.

Spielsteuerungen ändern

Wählen Sie **Change Controls** mit der Maus, oder drücken Sie [F7], um die von Ihnen verwendeten Steuerungen zu ändern. Wenn Sie die Tasten ändern, wird ein Dialogfeld angezeigt.

Joystick verwenden

Wählen Sie ihn mit der Maus aus, oder drücken Sie [F8], um von Tastatur auf Joystick umzuschalten und umgekehrt. Wenn Sie einen Joystick verwenden, wählen Sie 1P oder 2P.

Klang prüfen

Klicken Sie mit der Maus auf **Sound Test**, um sich die Hintergrundmusik oder die Spezialeffekte des Spiels anzuhören.

Menü **Help**

Hier finden Sie die Hilfethemen. Klicken Sie auf eins, um das Thema anzuzeigen.

Inhalt

So wird gespielt

Tastatur- und Joysticksteuerung

Spiel-Hotline

So benutzen Sie die Hilfe

Sonderebene • Bonusebene

Sonderebene

Bonusebene

Wenn Sie SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES spielen

Sonderebene

Berühren Sie einen Spezialring, um auf eine Sonderebene zu gelangen.

Wenn Ihre Figur alle blauen Bälle in der Ebene berührt oder wenn die Bälle sich in rote Bälle oder Ringe verwandeln, haben Sie die Ebene bewältigt. (Wenn Sie die Ringe aufnehmen, kann das für Sie von Vorteil sein...)

Wenn Sie die Ebene bewältigen, erhalten Sie einen der sagenumwobenen Chaosmaragde.

Verfahren....bewegen Sie sich mit den Tasten [^] [<] [>], und springen Sie mit der EINGABETASTE.



- (1) Anzahl der restlichen blauen Bälle in der Ebene
- (2) Anzahl der in der Sonderebene gesammelten Ringe
- (3) Berühren Sie alle blauen Bälle, um die Ebene zu bewältigen
- (4) Berühren Sie alle roten Bälle, um die Ebene sofort zu bewältigen
- (5) Berühren Sie den Kollisionsball mit dem Stern, um zurückgeschleudert zu werden

• Sonderebene bewältigt



Wenn Sie eine Sonderebene bewältigen, wird der Ergebnisbildschirm angezeigt. Die von Ihnen bislang gesammelten Chaosmaragde und Ihre Gesamtpunktzahl werden angezeigt.

Spieltechniken

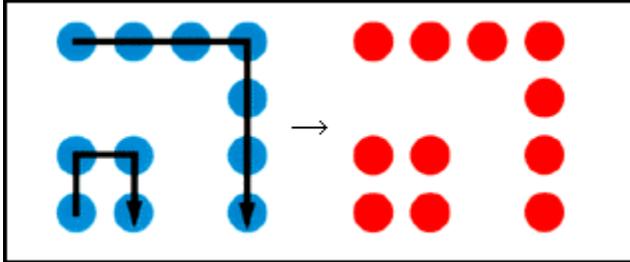
Der Chaossmaragd

In SONIC THE HEDGEHOG 3 und SONIC & KNUCKLES ändert sich das Ende des Spiels, wenn Sie sieben Chaossmaragde sammeln.

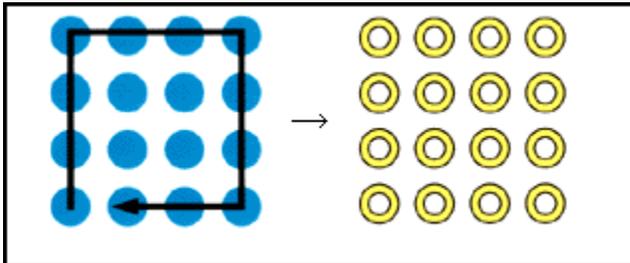
Darüber hinaus können Sie Supersonic werden, wenn Sie sieben Chaossmaragde gesammelt haben.

Spieltechniken

Wenn Sie einen blauen Ball berühren, wird dieser zu einem roten Ball.

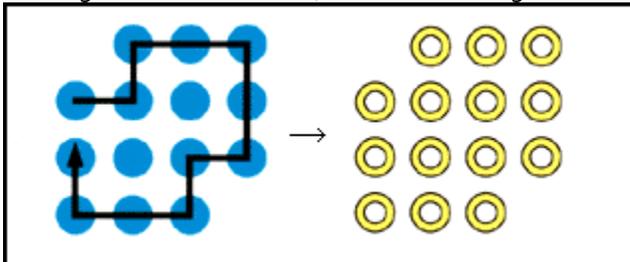


Verwandeln Sie den blauen Ball in einen Ring, indem Sie die Bälle um den blauen Ball in rote Bälle verwandeln.

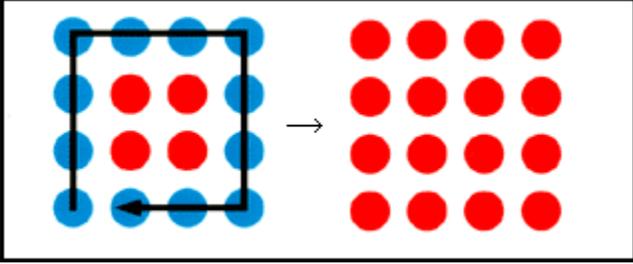


Sie können ebenso gut den blauen Ball mit roten Bällen umzingeln.

Umzingeln Sie blaue Bälle, um weitere Ringe zu erhalten.



Hinweis: Sie können keine Ringe erhalten, indem Sie rote Bälle oder den Kollisionsball umzingeln.



Wenn Sie SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES spielen

Das Ziel der Sonderebene in SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES hängt von der Anzahl an Chaossmaragden, die Sie haben, ab.

- 0 bis 6 Smaragde

Gleich für alle Zonen des Spiels: sammeln Sie sieben Smaragde, um weiterzumachen.

- Sieben Smaragde und zwischen Zone 1 bis 6

Sie können nicht auf eine Sonderebene gelangen. Berühren Sie den Spezialring, um 50 Ringe zu erhalten.

- Sieben Smaragde und weiter als Zone 7

Alle Spezialringe werden zu Superringen. Berühren Sie einen Superring, um auf eine neue Sonderebene im Verborgenen Palast zu gelangen. Hier müssen Sie Supersmaragde sammeln.

Sonderebene bewältigt

Verwandeln Sie alle blauen Bälle in rote Bälle oder Ringe, um diese Ebene zu bewältigen. Gehen Sie zum verborgenen Palast zurück, um Supersmaragde zu erhalten.

Supersmaragd

Supersmaragde sind sehr wichtige Objekte, die Sie brauchen, um zum Ende von SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES zu kommen.

Wenn Sie nur SONIC 3 spielen, gibt es keine Supersmaragde.

Sammeln Sie sieben Supersmaragde, um das Ende des Spiels zu verändern.

Superring



Wenn Sie über Zone 7 hinaus gelangen und sieben Chaosmaragde haben, werden all Ihre Spezialringe zu glänzenden Superringen.

Berühren Sie diese Ringe, um in den verborgenen Palast zu gelangen.

Verborgener Palast



Wenn Sie den verborgenen Palast zum erstenmal betreten, verzieren sieben Chaossmaragde den Altar. Springen Sie mit einem Rollsprung über diese Smaragde hinüber, um auf eine Sonderebene zu gelangen. Betriebs- und Bildschirmansicht sind dieselben wie bei SONIC & KNUCKLES.

Bonusebene

Springen Sie in den Sternenring der Ortsmarkierung, um auf die Bonusebene zu gelangen.

SONIC THE HEDGEHOG 3...Gummiballmaschine

SONIC & KNUCKLES...je nach Anzahl an Ringen, die Sie haben, müssen Sie entweder zum Spielautomat oder zur Rollsprung-Bonusebene gehen.

SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES... je nach Anzahl an Ringen, die Sie haben, müssen Sie entweder zur Gummiballmaschine, zum Spielautomat oder zur Rollsprung-Bonusebene gehen.

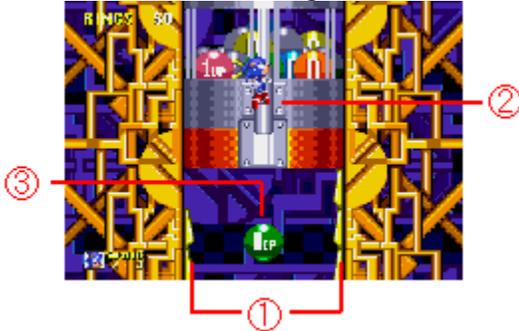
Ebene Gummiballmaschine

Ebene Spielautomat

Rollsprungebene

Ebene Gummiballmaschine

Verwenden Sie die Richtungstasten, um sich zu bewegen. Die Eingabetaste wird nicht benutzt.



- (1) Lassen Sie sich von den Banden an beiden Seiten abprallen, um zu springen.
- (2) Drehen Sie den Hebel, und ein Ball rollt herunter.
- (3) Sammeln Sie die Bälle ein, bevor sie auf den Boden fallen.



Nachdem Sie den Katapult im unteren Teil der Ebene benutzt haben, verschwindet dieser. Wenn der Katapult verschwunden ist, ist diese Ebene beendet, sobald Sie herunterfallen.

Bälle



Feuerball

Besorgen Sie sich einen Feuerschild



Wasserball

Besorgen Sie sich einen Wasserschild



Donnerball

Besorgen Sie sich einen Donnerschild



Ringball

Sie erhalten 10 Extraringe



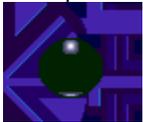
1 PLUS-Ball

Sie erhalten eine zusätzliche Chance



Katapultball

Stellt den Katapult wieder her



Kollisionsball

Treffen Sie diesen Ball, um abzuprallen



Kristallball

Ein Scherzball, von dem Sie nichts schlechtes zu erwarten haben

Ebene Spielautomat

Drücken Sie die EINGABETASTE, um zu springen, und [<] [>], um nach links oder rechts zu gehen.



(1) Springen Sie in den Mittelpunkt, um den Automaten zum Drehen zu bringen.

(2) Ordnen Sie die Formen geschickt zu, und Sie erhalten Ringe.

(3) Treffen Sie auf den Impulsblock, um abzurallen.



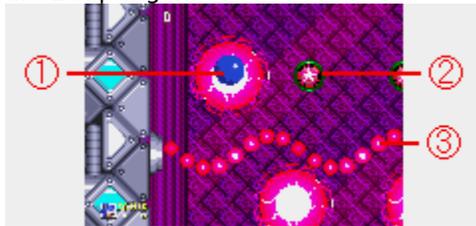
(4) Berühren Sie den Block oft, um ihn in einen Torblock zu verwandeln.

(5) Berühren Sie den Umkehrblock, um die Ebenenrotation umzukehren.

(6) Berühren Sie den Torblock, um die Ebene zu beenden.

Rollsprungebene

Stellen Sie den Rotationswinkel Ihres Sprungs mit den Richtungstasten ein. Drücken Sie EINGABETASTE, um zu springen.



(1) Benutzen Sie Ihren Sprungschild, um Ihre Sprünge zu koordinieren.

(2) Berühren Sie den Impulsblock, um abzuprallen.

(3) Berühren Sie den sich aufbauenden Schutzschild, um die Ebene zu beenden.



(4) Setzen Sie sich auf den Flipper, und drücken Sie die Eingabetaste, um zu springen.

(5) Berühren Sie die Bande, um abzuprallen.

(6) Berühren Sie einen Objektschild, und ein Ball kommt heraus.

Figurenvorstellung

Sonic the Hedgehog

Miles Tails Prower

Knuckles the Echidna

Dr. Robotnik

Sonic the Hedgehog



Wie Sie wissen ist er der schnellste Überschall-Igel der Welt.

Das heutige Abenteuer bringt Sie auf die legendäre "Schwebende Insel".

Miles Tails Prower



Sonics bester Kumpel. Ein energischer Fuchs mit zwei Schwänzen.
Fliegen Sie ganz hoch, um Sonic bei seinen Abenteuern zu helfen.

Knuckles the Echidna



Er ist der Hüter der Chaossmaragde der schwebenden Insel.

Er hat nur eingeschränkte Flugfähigkeiten.

Dr. Robotnik



Ein genialer, aber überaus übler Wissenschaftler. Er erscheint von Zeit zu Zeit. Plant er, die Welt zu beherrschen, indem er alle Chaosmaragde an sich reißt?

Wird er dieses Mal gewinnen?

Handlung

Die Handlung dieses Spiels ist die Fortsetzung des Megadrive-Spiels "Sonic the Hedgehog 2", aber Sie auch Spaß an diesem Spiel haben, wenn Sie den Ersten Teil nicht kennen.

Nach den Abenteuern von Sonic 2...

Sonics und Tails' Abreise

Dr. Robotniks Plan

In seinem vorherigen Abenteuer hat Sonic Dr. Robotniks Basis Desegg zerstört. Nun fallen die Wrackteile langsam zur Erde herunter. Und genau auf der Bahn der fallenden Basis schwebt eine riesige feste Wolke. Der riesige Schatten der Basis verdeckt die Sicht auf die Wolke...

Sich auftürmende Berge, ein gigantischer Wald... die Wolke ist nichts geringeres als die legendäre "Schwebende Insel" am Himmel.

Desegg verwandelt sich in einen Feuerball und trifft auf die schwebende Insel: Berge werden zerstört, Wälder ausgelöscht...

Diese Katastrophe gibt der Bahn der Insel eine tödliche Richtung und treibt sie auf die Erde zu.

Jetzt ist die Insel auf die Wasseroberfläche aufgeschlagen. Der Aufschlag erzeugt eine gigantische Springflut, die Insel versinkt jedoch nicht im Meer.

Die schwebende Insel schwimmt jetzt auf der Meeresoberfläche, als ob nichts passiert wäre.



Viele Tage vergehen... auf einer Insel weit von dort, wo die schwebende Insel im Meer gelandet ist, ist ein Fuchs mit zwei Schwänzen und mißt starke Strahlung von Chaosmaragden auf einer Maschine, die er selbst entwickelt hat.

"Vielleicht hat das irgendwas mit der großen Welle zu tun, die ich vor einigen Tagen gesehen habe..."
Nichts gutes ahnend entscheidet er sich, mit Sonic zu sprechen.

Im selben Moment findet Sonic einen kleinen, vom Meer angeschwemmten Ring, während er sich am Strand ausruht.

Sonic schaut sich den Ring sorgfältig an und bemerkt einige uralte Zeichen, die in ihn eingraviert sind. Der Ring erinnert Sonic an eine Legende über eine geheimnisvolle Insel, die er einmal gehört hat.

Vor langer Zeit war diese geheimnisvolle Insel Teil des Kontinents. Sie war von einem Volk mit einer einzigartigen Kultur bewohnt. Diese Zivilisation hatte eine friedliche und glückliche Gesellschaft aufgebaut und die Energie dazu aus etwas, das sie den "Mächtigen Stein" nannten, bezogen.

Dann versuchte irgendwann eine Gruppe von übelwollenden Banditen, sich die Energie des Steins anzueignen, und haben durch einen Unfall den Stein zum Explodieren gebracht und gewaltige Energiemengen freigesetzt.

Die Zivilisation wurde innerhalb von Sekunden vernichtet, aus der Geschichte gelöscht.

Nach diesem Vorfall kam ein Gott vom Himmel und gab einem Teil der Zivilisation eine zweite Chance auf der "geheimnisvollen Insel" und warf den "mächtigen Stein" in den Himmel....

Ein angeschwemmter Ring... die Legende der " geheimnisvollen Insel"...

Sonic, der immer aufgeregter wird, bereitet sich auf ein weiteres Abenteuer vor.



Dr. Robotnik, der von Desegg fliehen konnte, bevor es zu fallen begann, hat gehört, daß die Chaossmaragde auf der schwebenden Insel vergraben sind.

Aus dem Krater, der durch den Aufprall der Basis entstanden ist, kann man eine massive Ansammlung Chaossmaragden messen. Wenn man sich deren Energie zunutze machen könnte, denkt Eggman, könnte man Desegg vielleicht wieder in eine Umlaufbahn schicken.

Dr. Robotnik hat schnell eine Basis auf der schwebenden Insel errichtet, um die Smaragde abzugrasen. Er hat Tiere entführt und sie in Roboter umgewandelt und verändert die Insel in etwas furchtbares mit seiner Umweltkontrollmaschine.

"Ha ha! Selbst wenn jetzt Sonic auf die Insel käme, es ist zu spät! Die Smaragde gehören mir!".

Die Darsteller und die Bühne sind jetzt bereit. Hier beginnt das neue Abenteuer von Sonic the Hedgehog.

So benutzen Sie die Hilfe

Klicken Sie auf **Help** in der Menüleiste, um ein Doppelmenü anzuzeigen.

Klicken Sie auf die Themen, über die Sie mehr wissen wollen.

Inhalt

[So wird gespielt](#)

[Tastatur- und Joysticksteuerung](#)

[Hotline](#)

Hotline

Wenn Sie Probleme mit dem Spiel haben sollten, wenden Sie sich an die Adressen, die im Handbuch "Sonic and Knuckles Collection Manual" aufgeführt sind. Weitere Informationen finden Sie darüber hinaus in der Datei "Readme.txt".

Verschiedenes

Installation rückgängig machen

Wählen Sie **Uninstall** im Spielauswahlbildschirm, um dieses Programm von Ihrer Festplatte zu löschen.

Mitarbeiter

Originalbesetzung

PRODUKTIONSLEITER

HAYAO NAKAYAMA

PROJEKT MANAGER

HISASHI SUZUKI

SINOBU TOYODA

MASAHARU YOSII

PRODUZENT

YUJI NAKA

DIREKTOR

HIROKAZU YASUHARA

LEITENDER SPIEL-DESIGNER

HIROKAZUYASUHARA

SPIEL-DESIGNER

HISAYOSI YOSIDA

TAKASHI IIZUKA

LEITENDER PROGRAMMIERER

YUJI NAKA

WEITERE PROGRAMMIERER

TAKAHIRO HAMANO

MASANOBU YAMAMOTO

FIGUREN-DESIGNER

TAKASHI THOMAS YUDA

C.G.GRAFIK-DESIGNER

UKNITAKE AOKI

FEIND-DESIGNER

SATOSHI YOKOKAWA

SZENEN-DESIGNER

KUNITAKE AOKI

CHIE YOSIDA

TSUNEKO AOKI

SHIGERU OKADA

TAKASHI THOMAS YUDA

SATOSHI YOKOKAWA

GRAFIK-ASSISTENT

OSAMU OHASHI

MUSIK KOMPONIERT VON

BRAD BUXER

BOBBY BROOKS

DARRYL ROSS

GEOFF GRACE

DOUG GRIGSBY III

SCIROCCO

HOWARD DROSSIN

SEGA SOUND-TEAM

BO

SACHIO OGAWA

MILPO

MASARU SETSUMARU

TATSUYUKI MAEDA
TOMONORI SAWADA
MASAYUKI NAGAO
JUN SENOUE

SOUND-KOORDINATOR
HISAKI NIMIYA

LEITENDES MANAGEMENT
SHOUICHIROU IRIMAJIRI
TOM KALINSKE
PAUL RIOUX

PRODUKT MANAGER
PAMELA KELLY

LEITENDER KOORDINATOR
MAMORU SHIGETA
TOMIO TAKTMI
DIANE A. FORNASIER
ROGER HECTOR
TAKAHARU UTSUNOMIYA

TESTER
JASON KUO
RICK GREER
MIKE WILLIAMS

SOUND - BESONDEREN DANK AN:
MAYUMI NINA SAKAZAKI
(MRM)
CUBE CORP.
OPUS CORP.
MASANORI NAKAYAMA
(STUDIO WHO)

BESONDEREN DANK AN:

JINA ISHIWATARI

EMI KAWAMURA

DEBORAH MCCRACKEN

TAKU MAKINO

PC-Mitarbeiter

PRODUZENT

TOSHINORI ASAI

DIREKTOR

TADASHI KUROI

PROGRAMMIERER

TETSUJI MUKAI (HIC)

HITOSHI OHTA (HIC)

SATORU SUGISAKI (HIC)

HIROAKI ISHIKI (HIC)

MASAAKI WATABIKI (HIC)

SHINICHI ASO (HIC)

INSTALLATIONSPROGRAMM

KEI TAKASHIMA

SPIELAUSWAHL-SZENEN-DESIGNER

HISATO FUKUMOTO

KATSUFUMI YOSHIMORI

SOUND-KOORDINATOR

MASARU SETSUMARU

SOUND-TECHNIKER

SHIGEAKI IRIE (USP)

MASAAKI NISHIZAWA (USP)

GORO TAKAHASHI (USP)

TESTER

TAKASHI AKIYAMA

DOKUMENTATIONS- UND VERPACKUNGSPRODUZENT

KAORU ICHIGOZAKI

DOKUMENTATIONS- UND VERPACKUNGSDIREKTOR

TAIJI OKAMOTO

DOKUMENTATIONS- UND VERPACKUNGSDESIGNER

YUMI NODA

DOKUMENTATIONS- UND VERPACKUNGSEditor

HIROYA TANAKA

BESONDEREN DANK AN:

HIROKAZU YASUHARA

HISAYOSHI YOSHIDA

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1996

Das Betriebssystem Microsoft® Windows® 95 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft corporation.

Microsoft® Direkt X<TM> API-Satz, Microsoft® DirectDraw<TM> Anwendungs-Programmierschnittstelle, Microsoft® DirectSound<TM> Anwendungs-Programmierschnittstelle sind Warenzeichen von Microsoft corporation.

Pentium® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Intel corporation.

Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen von SEGA.

Sega CD, Sonic CD, Sonic, Sonic The Hedgehog und alle verwandten Figuren und Titel sind Warenzeichen von SEGA.

