

SEGA™ PC



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

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

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.
Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.
Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.
La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.
La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.
Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Önillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.
Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatigverhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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

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

MK 85037

680-6054-50

<http://www.segakore.net/>

WINDOWS 95
CD-ROM

SEGA™ PC

REQUIRES
PENTIUM™
PROCESSOR
75+ Mhz,
90+ Mhz recommended
16MB MEMORY



SONIC & KNUCKLES

● **COLLECTION** ●



SYSTEM REQUIREMENTS

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

SONIC & KNUCKLES

EPILEPSY WARNING

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

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

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

GETTING STARTED

THE SONIC & KNUCKLES COLLECTION must run under Windows 95.

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

Windows 95

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

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



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

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

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

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

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



GAME SELECTION

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

1. SONIC THE HEDGEHOG 3

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

2. SONIC & KNUCKLES

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

3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

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



SONIC 3:

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

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

SONIC & KNUCKLES:

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

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

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



KEYBOARD AND JOYSTICK CONTROLS

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

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

"Alt + F4" - Exit Game

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

"F3" - Pause/Resume Game

"F4" - Full Screen

"F5" - Hide/Display Menu Bar

"F7" - Change Controls

"F8" - Use Joystick



TECHNICAL SUPPORT

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

ON-LINE: Internet - segapc@sega.com

CompuServe - GO SEGA

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

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

FAX: 0181 996 4499

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

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

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

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



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

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

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

PRISE EN MAIN

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

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

WINDOWS 95

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

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



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

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

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

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

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



SÉLECTION DU JEU

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

1. *SONIC THE HEDGEHOG 3*

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

2. *SONIC & KNUCKLES*

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

3. *SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES*

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

SONIC 3 :

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



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

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

SONIC & KNUCKLES:

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

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

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



COMMANDES DU CLAVIER ET JOYSTICK

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

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

"Alt+F4" - Fin du Jeu.

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

"F3" - Pause/Recommencer le Jeu.

"F4" - Écran Entier

"F5" - Cacher/Afficher Barre du Menu

"F7" - Changer les Commandes

"F8" - Utiliser le Joystick



ASSISTANCE TECHNIQUE

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

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

MINITEL : 3615 SEGA
LA LIGNE DE SEGA : 36.68.01.10

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

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

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



Handling your Compact Disc English

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

Manipulation du Compact Disque Français

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

Hoe met uw Compact Disc om te gaan Nederlands

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

CDS Richtig Behandeln Deutsch

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

Manejo de tu Disco Compacto Español

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

Cura del compact disc Italiano

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



CREDITS

EUROPEAN DEVELOPMENT

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

SPECIAL THANKS TO

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

TM

