

INSTRUCTION MANUAL

SONIC & KNUCKLES

MEGA DRIVE

SEGA

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

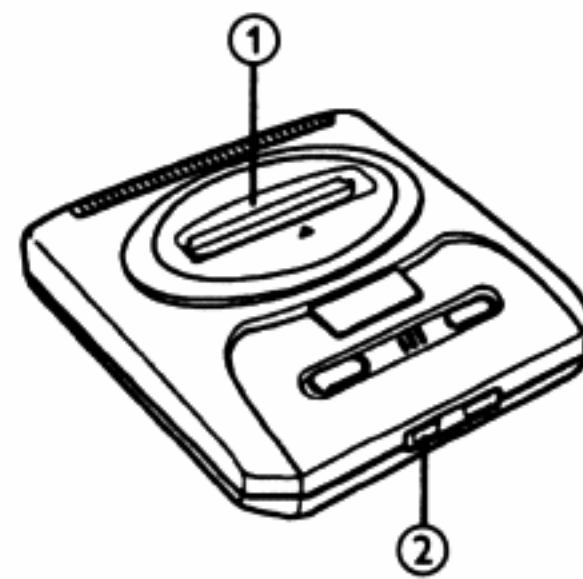
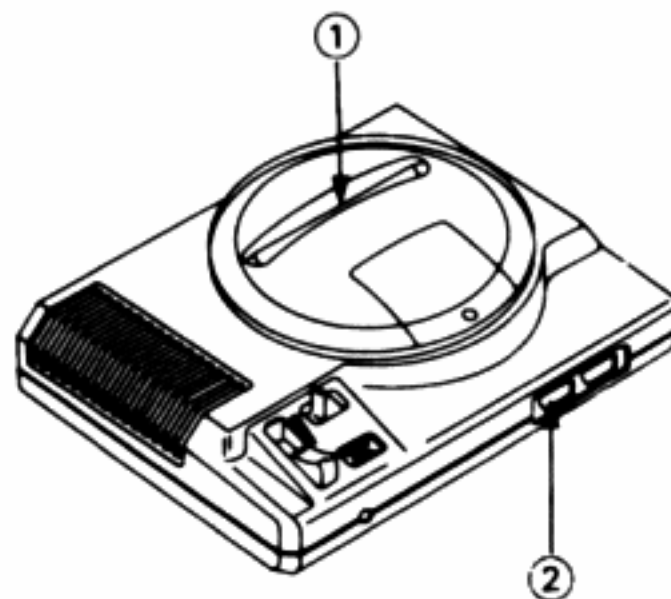
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées 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.

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.



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

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 !

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**.

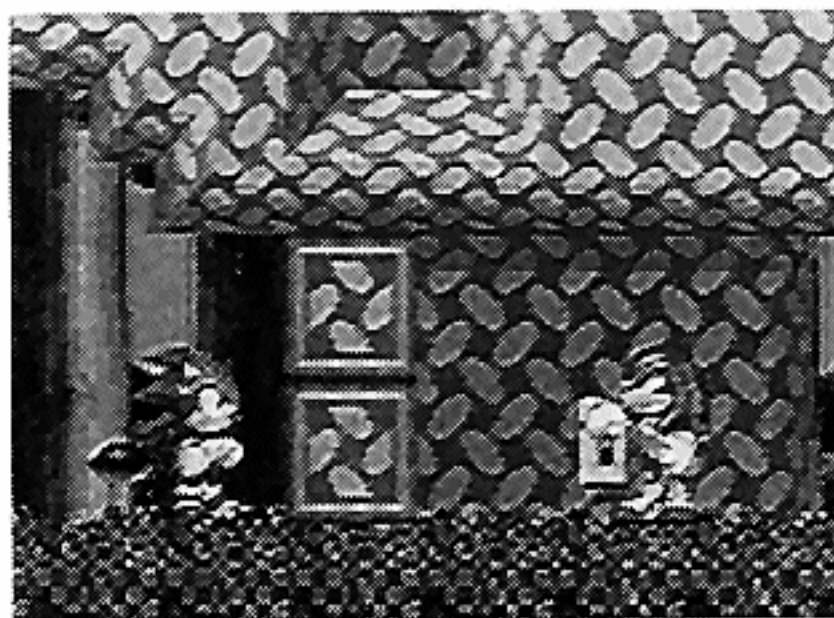
SAUVEZ L'ÎLE FLOTTANTE !

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 !

Sonic a une double tâche : 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 ?

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.



LES COUPS DE BASE

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

Pour faire ceci :

Vous déplacer à droite/gauche

Sauter

Vous accroupir

Bolide tourbillonnant

Appuyez sur :

Droite/gauche du bouton D

Bouton A, B ou C

Bas du bouton D

Gardez le **bouton D** enfoncé.

Appuyez sur le **bouton A, B ou C** pour commencer à tourner en vrille. Donnez de petits coups brefs sur le bouton pour accélérer votre rotation. Relâchez le **bouton D** pour partir à toute vitesse.

Regarder vers le haut/bas

Restez immobile, appuyez sur le **haut/bas du bouton D** et gardez-le enfoncé.

Faire une pause/reprendre le jeu

Start

CONSEIL

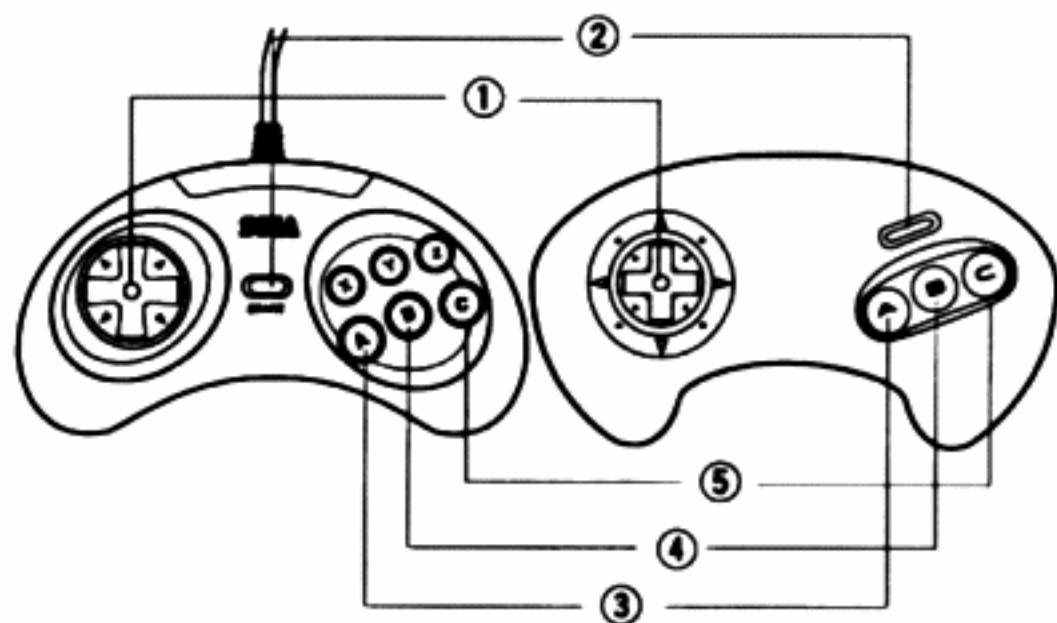
Les coups de Sonic peuvent être encore plus spectaculaires. Trouvez toutes les émeraudes et voyez ce qui se passe !

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.



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.

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.

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.



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.

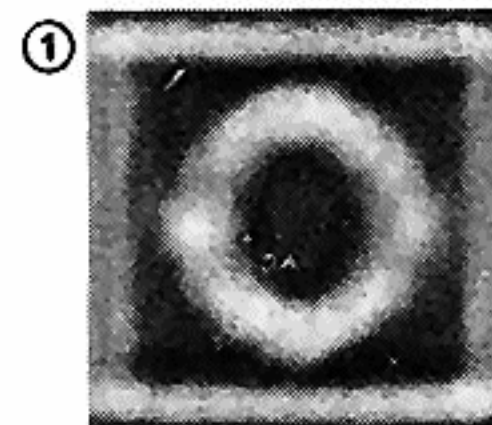
Une fois que vous avez appuyé sur **Start**, vous reprenez le jeu au dernier piquet étoilé que vous avez passé.

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.

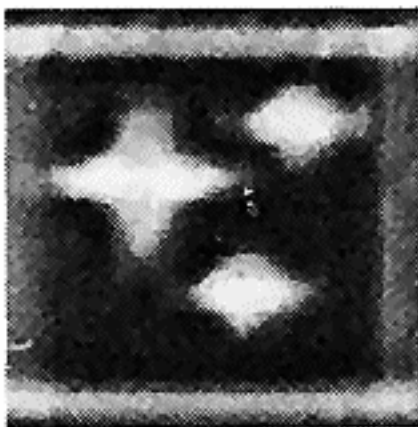
②



③ INVINCIBILITÉ

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

③



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.

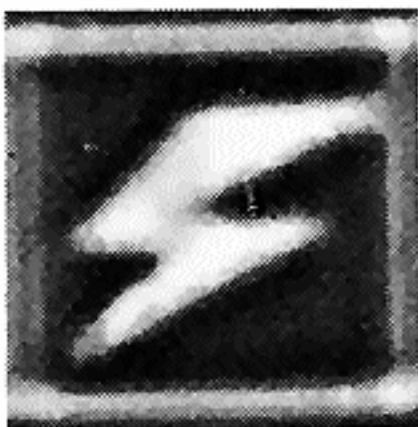
④



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.

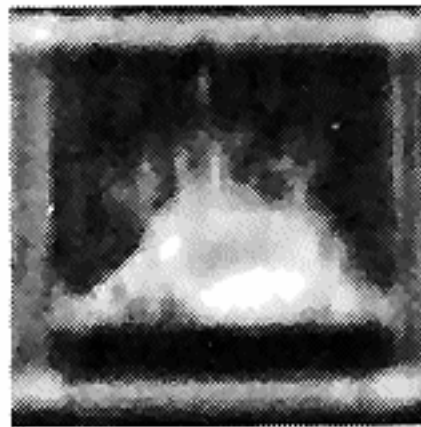
⑤



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.

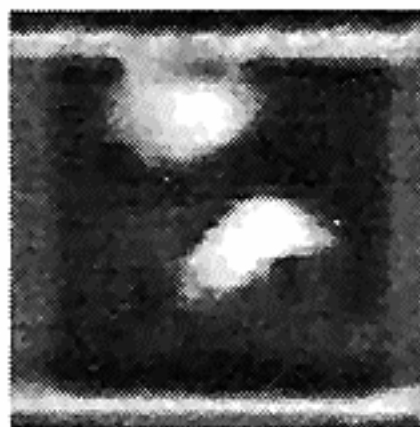
⑥



⑦ LES SUPER-CHAUSSURES

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

⑦



⑧ ROBOTNIK

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

⑧



LES ZONES QUE VOUS TRAVERSerez

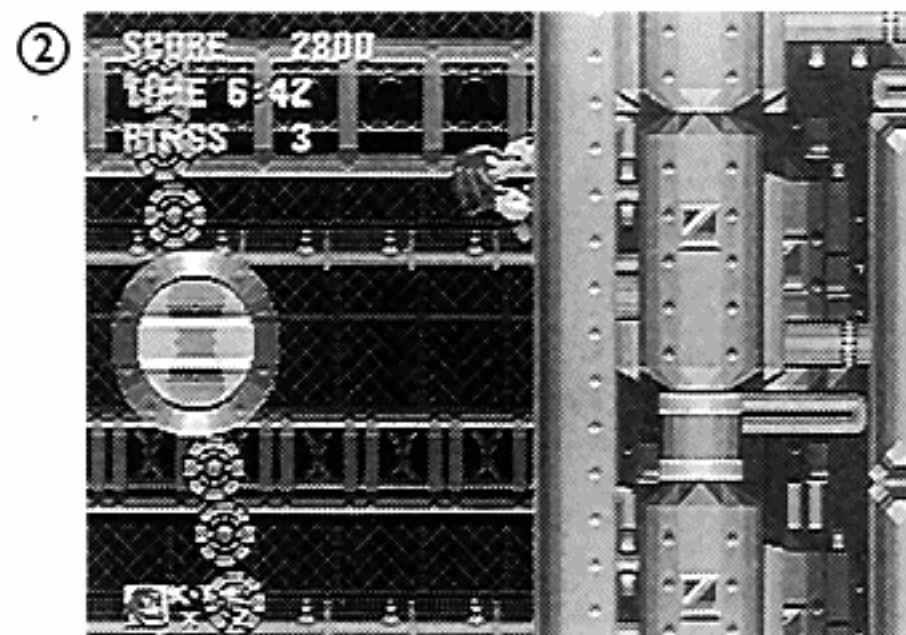
① La zone des collines champignonnières

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.



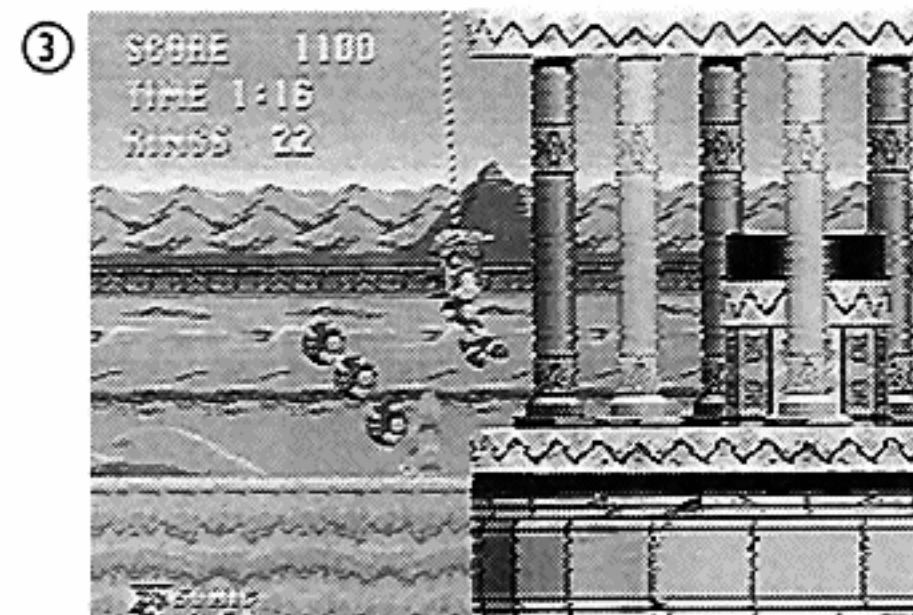
② La zone de la batterie volante

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 !



④ La zone des récifs de lave

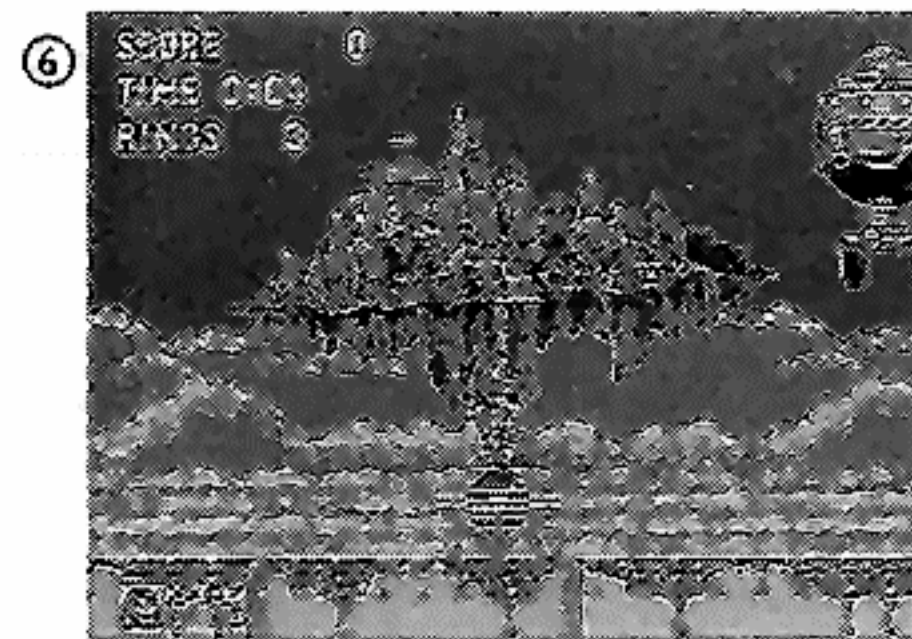
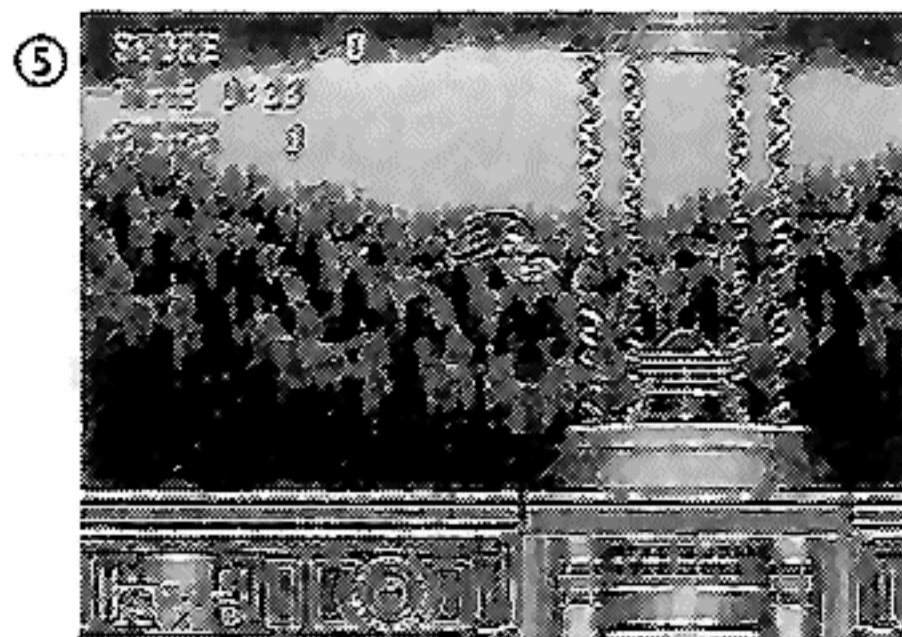
Pénétrez dans la zone la plus dangereuse de l'île flottante. Attention aux rochers qui explosent et aux Toxomisters qui empoisonnent l'air !

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.



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.

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.
- Evitez les boules rouges. (Un conseil : Essayez de sauter par-dessus.)

LES ÉTAPES DE BONUS

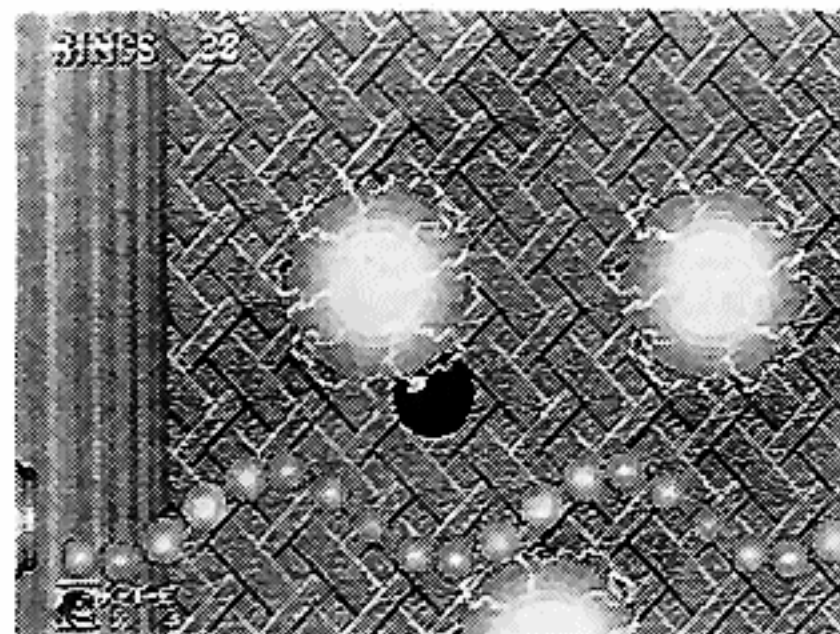
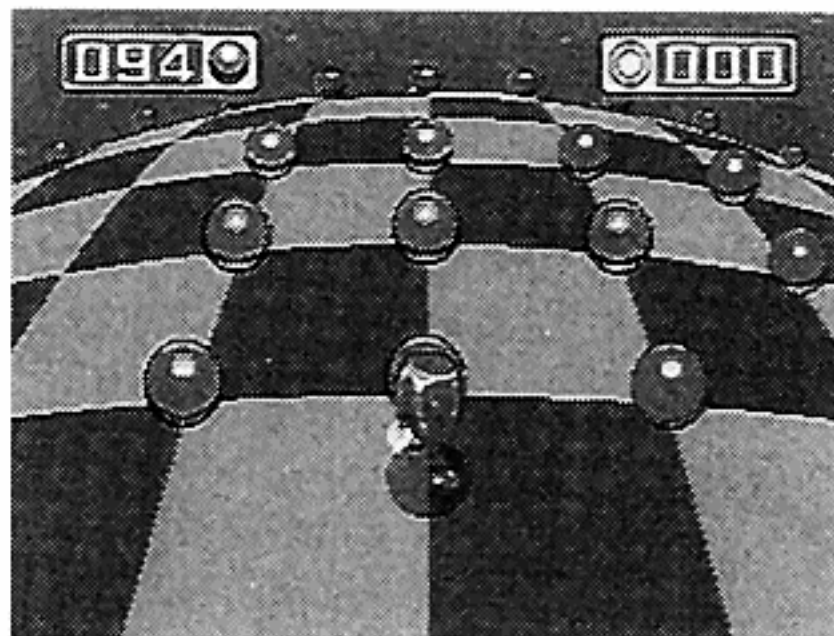
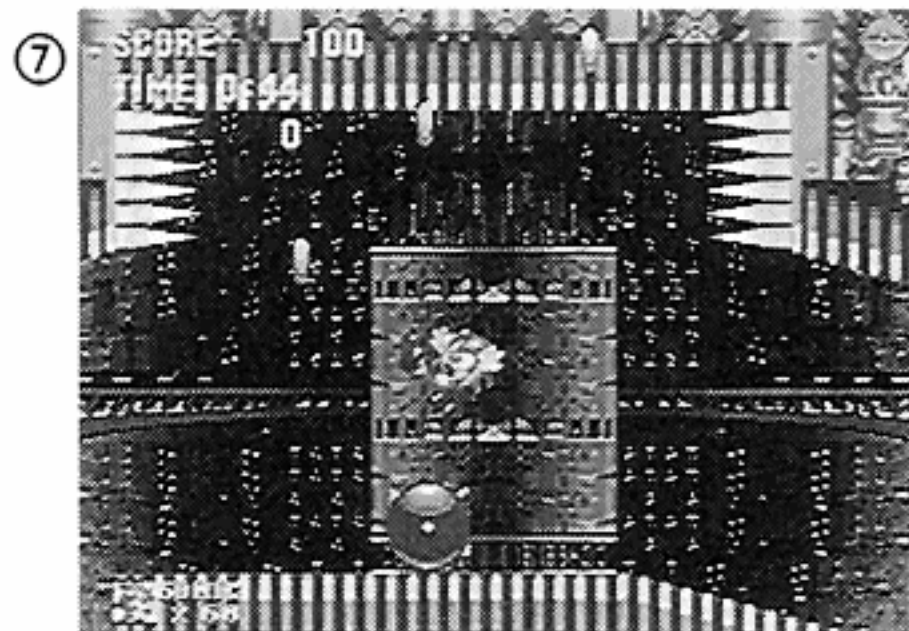
Lorsque vous passez un piquet étoilé et que vous avez 50 anneaux (ou plus), un rond étoilé apparaît. Sautez à travers ce rond pour accéder à une étape de bonus. Le nombre d'anneaux que vous possédez au moment où vous sautez détermine à quelle étape vous accédez.

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 !



L'étape de la machine à sous

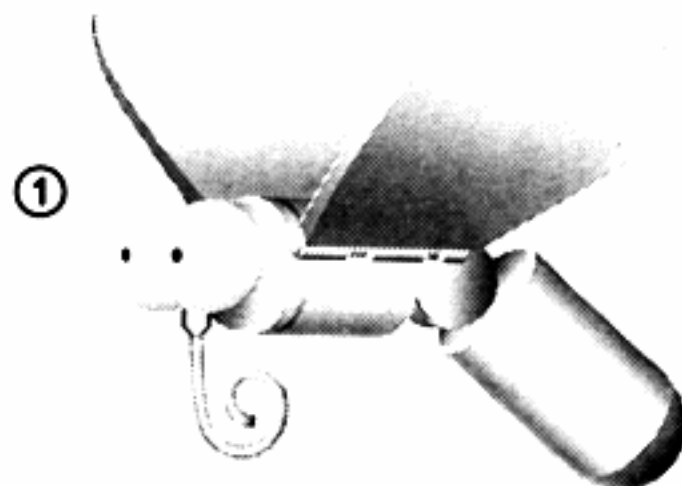
Ramassez des anneaux lorsque les rouleaux tournent. Sautez vers le centre pour rester dans le jeu.

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

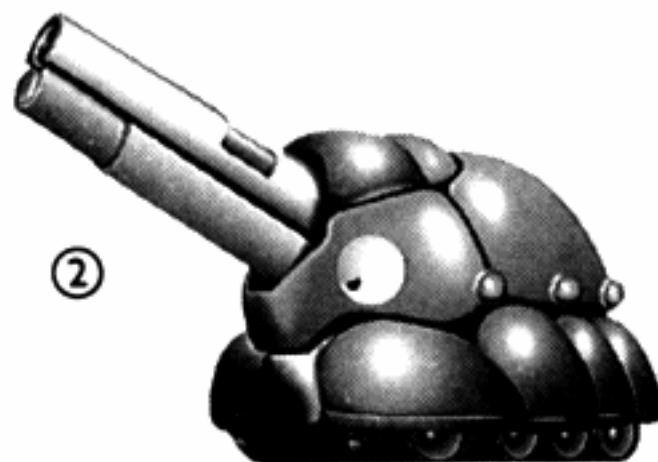
LES BADNIKS

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

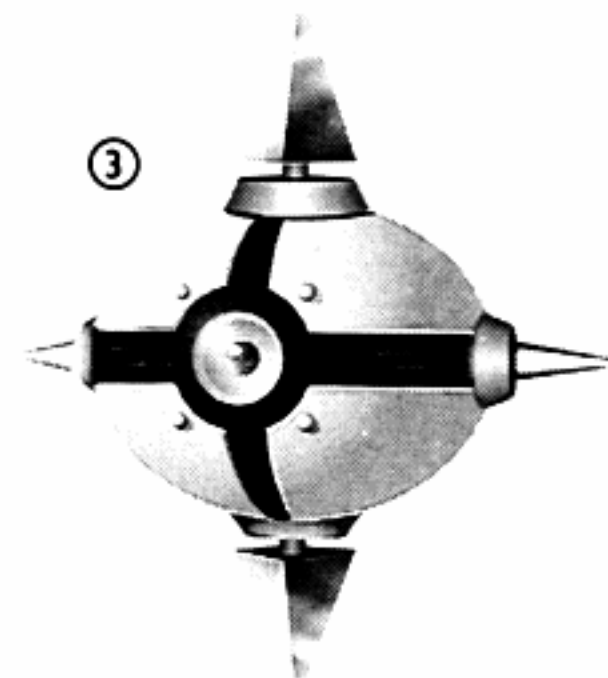
① Butterdroid



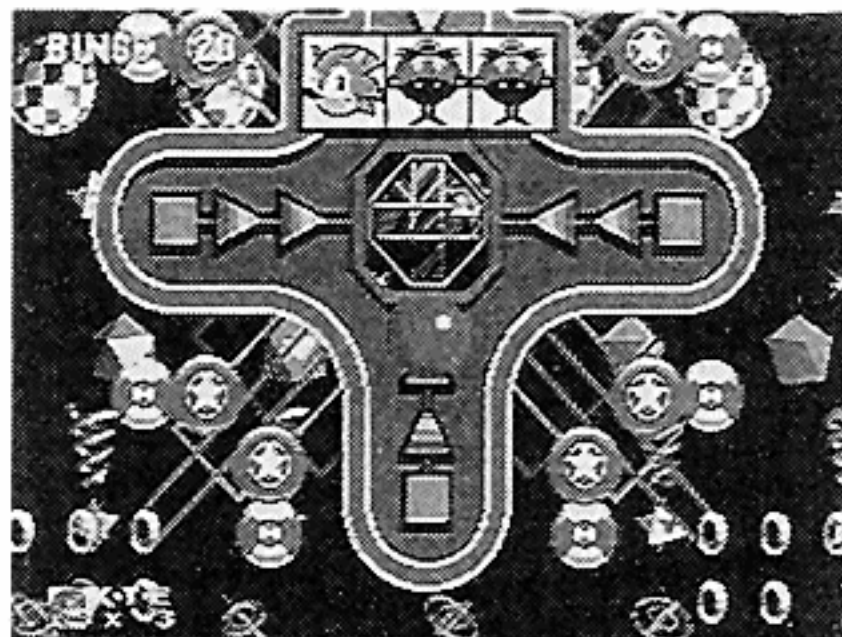
② Blaster



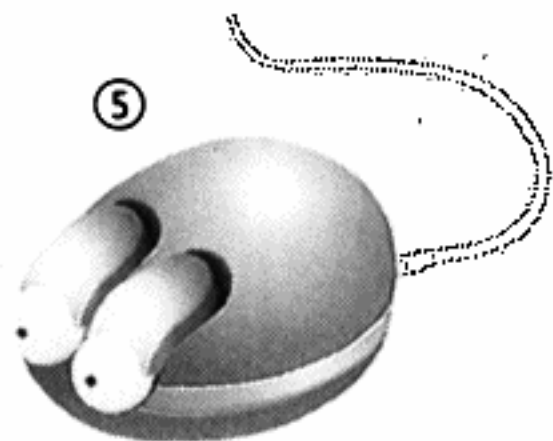
③ Chainspike



④ Toxomister



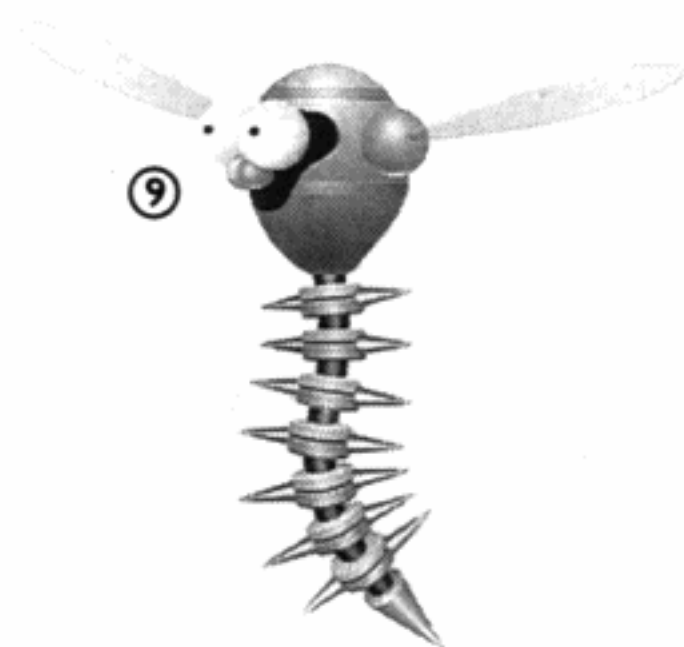
⑤ Technosqueek



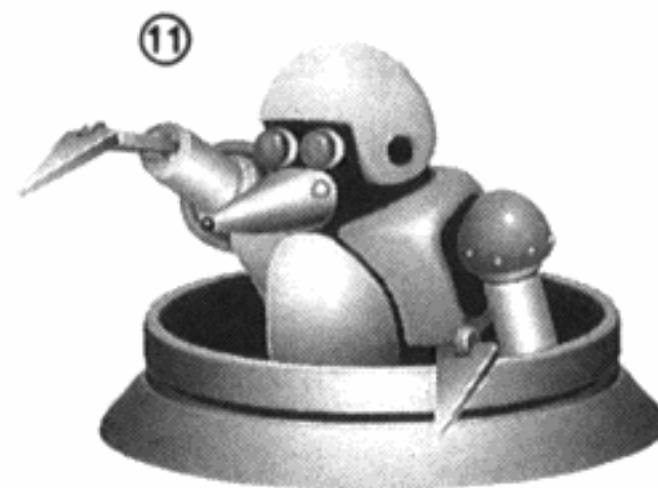
⑦ Mushmeanie



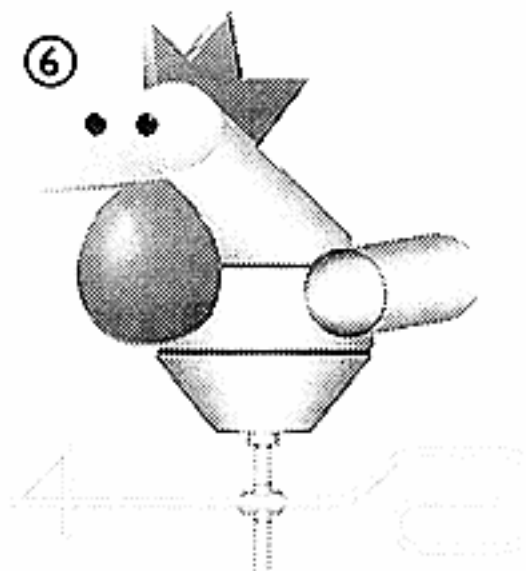
⑨ Dragonfly



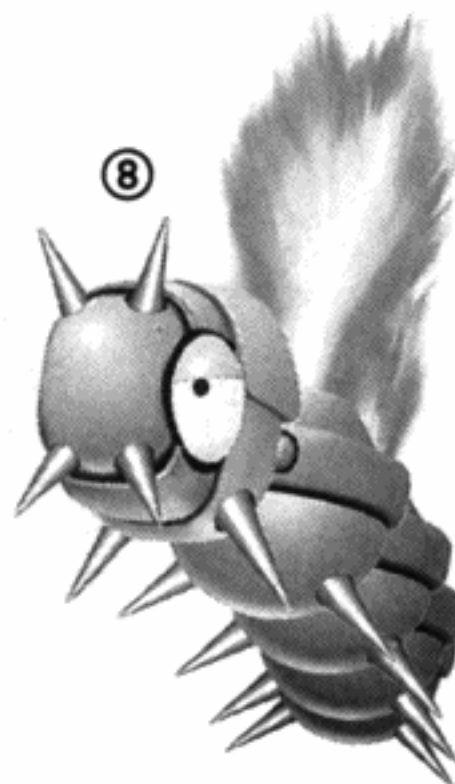
⑪ Madmole



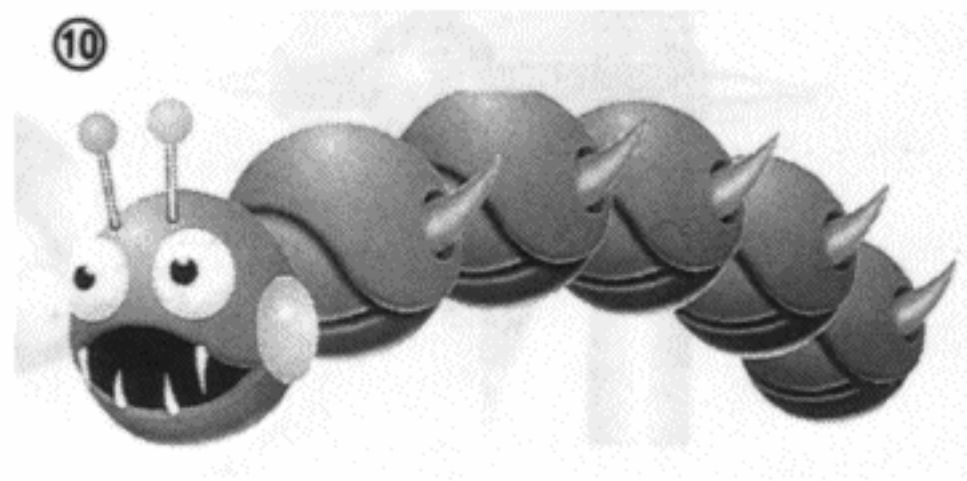
⑥ Cluckoid



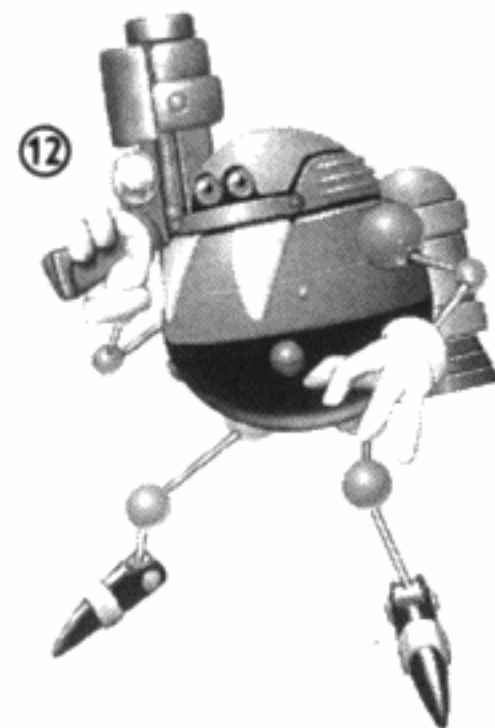
⑧ Fireworm



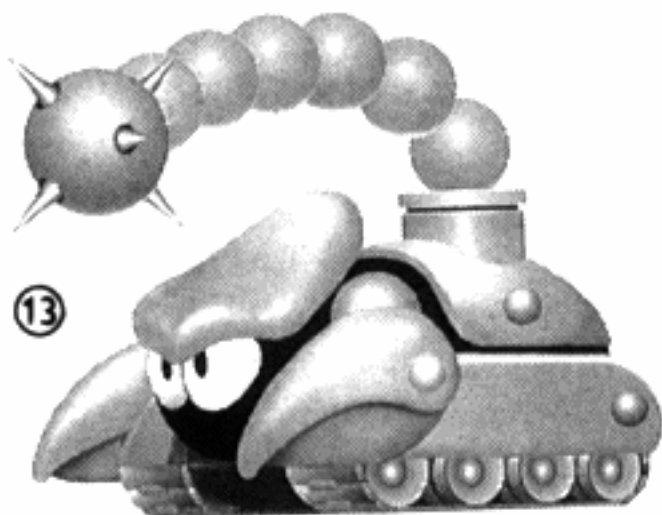
⑩ Sandworm



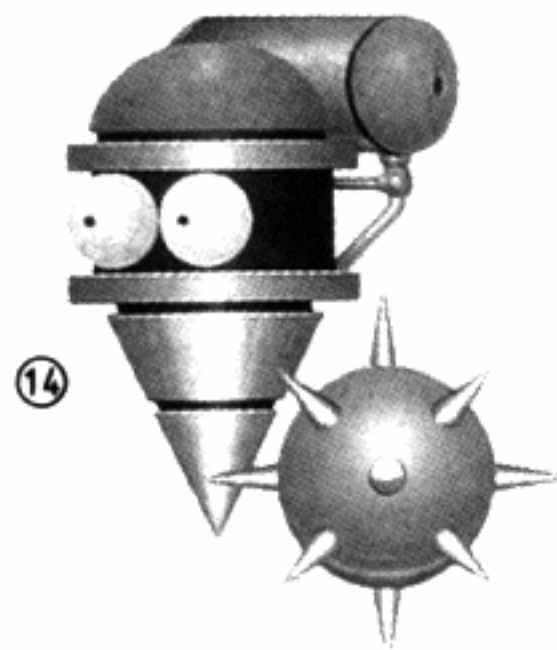
⑫ EggRobo



⑬ Skorp



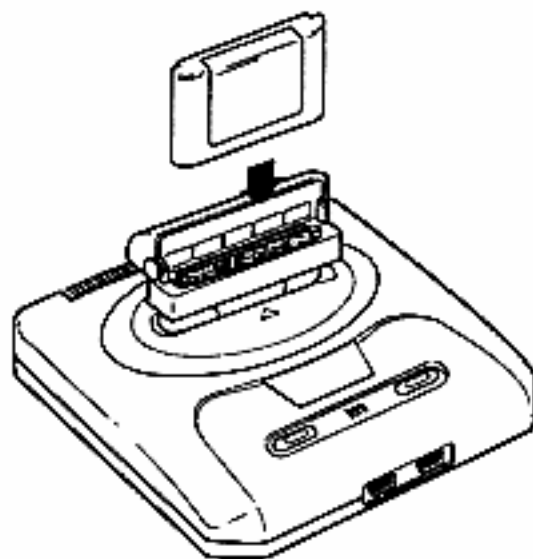
⑭ Spikebonker



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**.



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 !)



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.

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**.
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.

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.

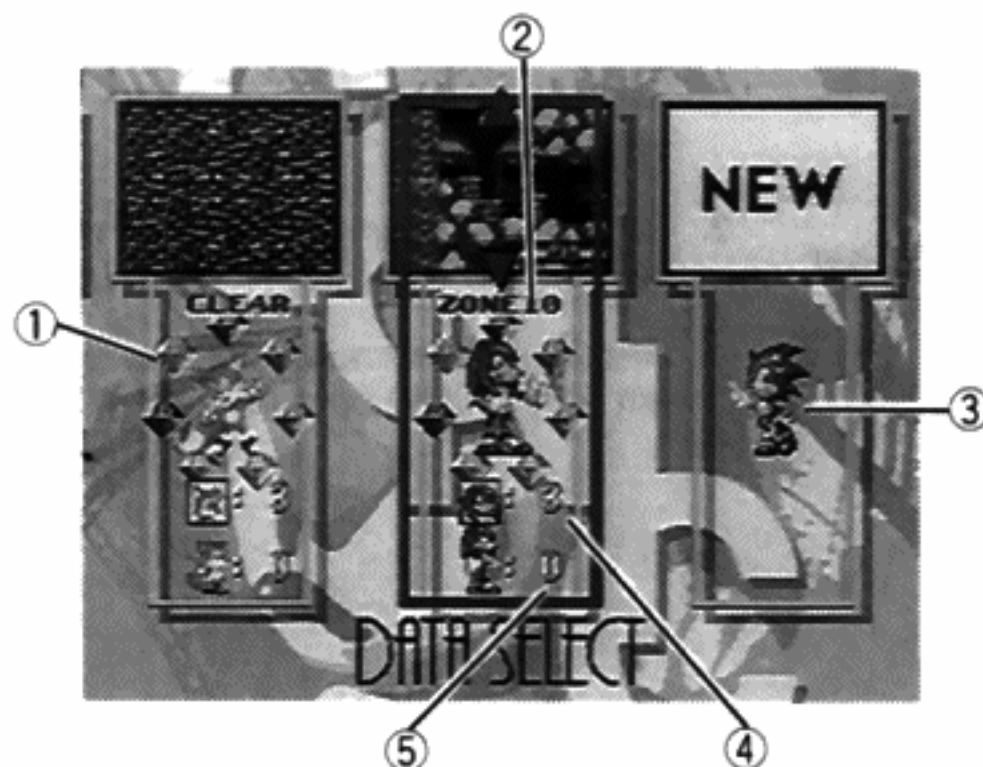
- ① Émeraudes ramassées
- ② Numéro de zone
- ③ Personnage
- ④ Vies
- ⑤ Continues

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.



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**.

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.**