









SEGA<sup>®</sup>  
MEGA DRIVE  
CLASSICS™



SEGA<sup>®</sup>  
GENESIS™  
CLASSICS

	UK ENGLISH .....	2
	FRANÇAIS .....	4
	DEUTSCH .....	6
	ITALIANO .....	8
	ESPAÑOL .....	10
	US ENGLISH.....	12

The SEGA MEGA DRIVE is known as the SEGA GENESIS in the U.S.

Dr. Eggman's (AKA Dr. Robotnik's) Death Egg was once again blasted by Sonic, crash-landing on the peak of a volcano on the Floating Island.



Dr. Eggman is still at large, and Sonic can't allow him to get his hands on the Master Emerald and repair the Death Egg. Sonic must also keep Knuckles off his back but Knuckles has problems too. As guardian of the Floating Island and all the Emeralds, Knuckles must do his part to keep the island safe. While they're going the rounds with each other, who will stop Dr. Eggman?

## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Mega Drive Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognise any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Mega Drive Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Mega Drive Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

<b>A button:</b> A	<b>Y button:</b> W
<b>B button:</b> S	<b>Z button:</b> E
<b>C button:</b> D	<b>Start button:</b> Enter.
<b>X button:</b> Q	<b>D-button:</b> Directional keys.

## BASIC CONTROLS

<b>D-button:</b> Move Sonic/Knuckles/Tails.
<b>Start button:</b> Start Game, Pause Game.
<b>A button:</b> Jump, Spin Attack.
<b>B button:</b> Jump, Spin Attack.
<b>C button:</b> Jump, Spin Attack.

## SUPER COOL STUNTS

### SPIN DASH ATTACK

Press and hold the D-button down and tap **Jump** a few times to rev up Sonic, Tails or Knuckles. When you release the D-button, your character will shoot forward and take out any enemies in his path.

### GLIDE (KNUCKLES)

Quickly tap **Jump** twice while playing as Knuckles to glide. Press the D-button left or right to control the direction and knock out any Badniks with his fist during the glide.

### WALL CLIMB (KNUCKLES)

Tap **Jump** twice near a wall to jump and stick to the wall. Press the D-button up or down to climb and press **Jump** to hop off the wall.

### INSTA-SHIELD (SONIC)

When playing as Sonic, quickly tap **Jump** again while jumping to generate a protective shield for a split second.

### FLY OR SWIM (TAILS)

Quickly tap **Jump** twice while playing as Tails, and he'll fly or swim for a limited time. While playing a one-player game with Sonic and Tails together, use Player 2's controller to control Tails and take advantage of his flying skills to airlift Sonic to areas that would otherwise be unreachable.

## GETTING STARTED

From the main title screen, you can choose to play a one-player game or a split-screen two-player competition.

### 1 PLAYER

You can choose to play through the one-player adventure with either Sonic, Knuckles, Tails or Sonic and Tails together. From the Data Select screen, press the D-button up or down on an unused save slot to select your character.

### COMPETITION

Even if you've mastered this game's many one-player Zones, in two-player, split-screen mode there are five totally unique Zones, and three different game play modes.

#### • GRAND PRIX

Experience all five of the two-player Zones as you compete against a second player.

#### • MATCH RACE

It's a race against time as you compete against a second player in any one of the two-player Zones that you select.

#### • TIME ATTACK

This is a one-player practice mode that will help you prepare for a two-player competition. Select and practice in any one of the five two-player Zones. Your goal is to complete five laps as quickly as possible.

## GAME SCREEN

Current Score

Elapsed Time

Number of Rings

Remaining Lives



## ITEMS



### Ring

Having one can keep you alive when you are damaged. Collect 100 to earn an extra life.



### Super Ring

Gives you 10 Rings at once.



### Invincibility

Protects you from enemies and traps (except certain moving traps) for a short period.



### Power Sneakers

Allow you to run even faster.



### Flame Shield

Protects you from fire attacks. Can perform a special Fireball Spin Attack.



### Water Shield

Protects you and allows you to breathe underwater. Can perform a bouncing attack.



### Lightning Shield

Protects against shots from Badniks. Attracts Rings and allows Double Jump.



### 1-Up

Gives you one extra life.



### Eggman

DANGER! You'll be damaged or lose a life if you don't have any Rings.

## STAR POSTS

Touch a Star Post and the game will record your Score and Time at that spot in case you fail to clear the Act. If you lose a life with one or more lives remaining, you will carry on the adventure from the last Star Post you touched. If you touch the Star Post with 20 or more Rings, spinning stars will appear just above the post. Jump into the twinkling stars to teleport you to one of the Bonus Stages.



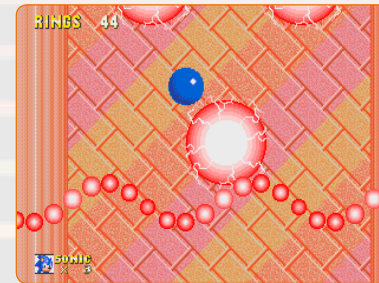
## BONUS STAGES

The number of Rings you have when the Star Post is touched will determine which Bonus Stage you can enter. Collect 50 Rings in a Bonus Stage to earn a Credit to continue when the game is over. When the Bonus Stage is over, you will be sent back to the location of the Star Post to carry on with the Act.

## SLOT MACHINE

Collect Rings (see below) when the tumblers roll. Jump towards the center and avoid the Goal Blocks to stay in this stage.

- 2 Rings: One BAR
- 4 Rings: Two BAR
- 8 Rings: All BAR
- 20 Rings: All Tails
- 25 Rings: All Knuckles
- 30 Rings: All Sonic
- 100 Rings: All Jackpot
- Lose 100 Rings: All Dr. Eggman



## GLOWING SPHERES

Sonic is stuck to a magnetic sphere. Roll to the top before jumping to a higher one. Use the flippers and bumpers to help you, and watch out for the string of force field orbs creeping up from below.

## GUMBALL MACHINE

Grab extra 1-Ups, Shields and Rings by turning the crank of this special Gumball Machine. Each time Sonic, Tails or Knuckles bounce off the springs below the Gumball Machine, they disappear. Grabbing a 'REP' gumball will replace the springs.

## SPECIAL STAGES

Every Act has at least one giant ring hidden within it. Leaping into the ring will teleport you to the Special Stage.

This is your chance to collect the Chaos Emerald. Grab the Blue Spheres and avoid the Red Spheres. When you collect all of the Blue Spheres, a Chaos Emerald will appear. When you find a block of Blue Spheres (at least 3x3), touch all of the perimeter spheres and turn them into Golden Rings. Note that you can earn one Continue if you collect 50 or more Golden Rings. When the Special Stage is over, you will return to the Act stage and carry on from where the giant Ring was located.



Death Egg (l'Œuf de la mort) du Dr. Eggman, alias Dr. Robotnik, a été détruit une nouvelle fois par Sonic, qui a dû faire un atterrissage forcé au sommet du volcan de l'île flottante.



Dr. Eggman n'a pas encore été retrouvé, mais Sonic ne peut pas le laisser mettre la main sur la Master Emerald, qui lui permettrait de réparer son Death Egg (l'Œuf de la mort). Sonic doit également empêcher Knuckles de l'embêter. Heureusement, ce dernier est occupé par ses propres problèmes. En tant que gardien de l'île flottante et de toutes les Emeralds, Knuckles se doit de protéger l'île. Pendant qu'ils font des tours, qui arrêtera le Dr. Eggman ?

## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible PC peut être utilisée pour jouer aux jeux SEGA Mega Drive Classics, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 4 boutons configurables. Le jeu reconnaîtra n'importe quelle manette connectée à votre PC, qui pourra ensuite être attribuée au Joueur 1 ou au Joueur 2. Pour plus d'informations sur l'installation de la manette sur votre PC, veuillez vous référer à la documentation fournie avec la manette. Pour configurer une manette de jeu pour les jeux SEGA Mega Drive Classics, suivez les étapes suivantes :

- Lancez le jeu SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez Options depuis le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration d'entrée), sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant pour le Joueur 1 ou Joueur 2.
- Cliquez sur le bouton 'Assign controller mapping' (Configuration manette).
- Suivez les indications à l'écran afin d'assigner les touches pour les boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode dans cet ordre. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette possède moins de 8 boutons

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

Bouton A : A	Bouton Y : W
Bouton B : S	Bouton Z : E
Bouton C : D	Bouton Start : Entrée
Bouton X : Q	Bouton multidirectionnel : Touches directionnelles

## COMMANDES DE BASE

**Bouton multidirectionnel** : Déplacer Sonic/Knuckles/Tails.

**Bouton Start** : Commencer à jouer, mettre la partie en pause

**Bouton A** : Saut, Attaque tourbillon

**Bouton B** : Saut, Attaque tourbillon

**Bouton C** : Saut, Attaque tourbillon

## FIGURES SUPER COOL

### ATTAQUE COURSE TOURBILLON

Maintenez le bouton multidirectionnel enfoncé vers le bas et appuyez rapidement sur Saut à plusieurs reprises pour lancer Sonic, Tails ou Knuckles. Lorsque vous relâchez le bouton multidirectionnel, votre personnage s'élançera et éliminera tous les ennemis qui se trouvent sur son chemin.

### PLANER (KNUCKLES)

Appuyez sur Saut lorsque vous jouez avec Knuckles pour planer. Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour contrôler la direction et dégommer les Badniks avec ses poings pendant qu'il plane.

### GRIMPER AUX MURS (KNUCKLES)

Appuyez rapidement sur Saut à deux reprises quand vous êtes près d'un mur pour sauter et vous y agripper. Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut ou le bas pour grimper et appuyez sur Saut pour lâcher prise.

### BOUCLIER INSTANTANE (SONIC)

Lorsque vous jouez avec Sonic, appuyez à plusieurs reprises sur Saut, après avoir sauté pour générer un bouclier protecteur durant un court instant.

### VOLER OU NAGER (TAILS)

Lorsque vous jouez avec Tails, appuyez rapidement à plusieurs reprises sur Saut pour qu'il vole ou nage pendant un temps limité. Lorsque vous faites une partie à 1 joueur avec Sonic et Tails ensemble, utilisez la manette du joueur 2 pour prendre le contrôle de Tails et l'utiliser pour emmener Sonic dans des zones autrement inaccessibles.

## COMMENCER LA PARTIE

À partir de l'écran de titre, vous pouvez choisir de jouer une partie à un joueur ou une compétition à deux joueurs en écran partagé.

### 1 PLAYER (1 JOUEUR)

Vous pouvez choisir de jouer toute l'aventure à un joueur avec Sonic, Knuckles, Tails ou Sonic et Tails ensemble. Depuis l'écran Data Select (Choix des données), déplacez-vous sur un espace vide à l'aide du bouton multidirectionnel pour choisir votre personnage.

### COMPETITION (COMPÉTITION)

Même si vous maîtrisez les zones du jeu en mode 1 joueur, le mode 2 joueurs en écran partagé contient cinq zones totalement inédites et trois modes de jeu différents.

#### • GRAND PRIX

Explore les cinq zones à 2 joueurs en jouant contre un autre joueur.

#### • MATCH RACE (COURSE)

C'est une course contre-la-montre face à un autre joueur dans une des zones à 2 joueurs que vous sélectionnez.

#### • TIME ATTACK (CONTRE-LA-MONTRE)

C'est un mode d'entraînement à 1 joueur qui vous aidera à vous préparer pour une compétition à 2 joueurs. Choisissez une des cinq zones à deux joueurs pour vous entraîner. Votre but est de faire cinq tours en un minimum de temps.

## ÉCRAN DE JEU

Score actuel

Temps écoulé

Nombre de Rings

Vies restantes



## OBJETS



### Ring

Une Ring vous permet de rester en vie lorsque vous subissez des dégâts. Ramassez 100 Rings pour avoir une vie supplémentaire.



### Super Ring

Vous rapporte 10 Rings.



### Invincibilité

Vous protège momentanément des ennemis et des pièges (à part certains pièges mobiles).



### Super chaussures

Vous permettent de courir encore plus vite.



### Bouclier de feu

Vous protège des attaques de feu. Permet à Sonic d'utiliser son Attaque tourbillon enflammée.



### Bouclier d'eau

Vous protège et permet de respirer sous l'eau. Permet à Sonic d'utiliser son Attaque bondissante.



### Bouclier magnétique

Vous protège des tirs des Badniks et attire les Rings. Permet à Sonic de faire des Doubles sauts.



### Vie +1

Vous donne une vie supplémentaire.



### Robotnik

ATTENTION ! Vous subirez des dégâts ou perdrez une vie si vous n'avez pas de Rings.

## BORNE ÉTOILE

Touchez une borne étoile pour que le jeu enregistre votre score et votre temps à cet endroit, au cas où vous ne parviendriez pas à terminer l'Acte. Si vous perdez une vie alors qu'il vous en reste au moins une, vous reprendrez l'aventure depuis la dernière borne étoile touchée. Si vous touchez la borne étoile alors que vous possédez au moins 20 Rings, des étoiles tournoyantes apparaîtront au-dessus de la borne. Sautez dans les étoiles pour vous téléporter vers l'une des étapes bonus.



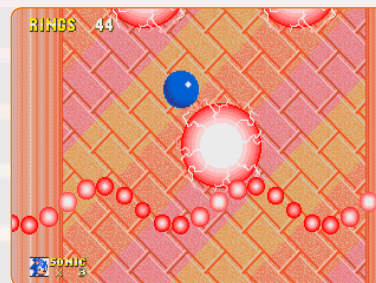
## ÉTAPES BONUS

Le nombre de Rings que vous possédez quand vous touchez une borne étoile déterminera l'étape bonus à laquelle vous aurez accès. Ramassez 50 Rings dans une étape bonus pour gagner un Crédit qui vous permettra de continuer une fois la partie terminée. À la fin de l'étape bonus, vous reprendrez l'aventure depuis la borne étoile et continuerez l'Acte.

## MACHINE À SOUS

Ramassez les Rings (voir ci-dessous) lorsque les rouleaux tournent. Sautez vers le centre et évitez les obstacles pour rester dans cette étape.

- 2 Rings: Un BAR
- 4 Rings: Deux BAR
- 8 Rings: Tous les BAR
- 20 Rings: Tout Tails
- 25 Rings: Tout Knuckles
- 30 Rings: Tout Sonic
- 100 Rings: Jackpot
- 100 Rings en moins: Tout Dr. Eggman



## SPHÈRES BRILLANTES

Sonic est coincé sur une sphère magnétique. Roulez vers le haut avant de sauter sur une autre sphère. Utilisez les flippers et les bumpers pour vous aider, et faites attention à la corde d'orbes magnétiques remontant depuis le bas de l'écran.

## MACHINE À BONBONS

Ramassez des vies supplémentaires, des boucliers et des Rings en actionnant cette machine à bonbons spéciale. Chaque fois que Sonic, Tails ou Knuckles rebondissent sur les ressorts sous la machine à bonbons, ils disparaissent. Attraper un bonbon "REP" remplacera les ressorts.

## ÉTAPES SPÉCIALES

Chaque Acte recèle au moins une Ring géante. Sauter dans la Ring vous téléportera vers l'étape spéciale.

C'est là que vous pourrez ramasser des Chaos Emeralds. Attrapez les sphères bleues et évitez les sphères rouges. Lorsque vous aurez ramassé toutes les sphères bleues, une Chaos Emerald apparaîtra. Lorsque vous trouvez un bloc de sphères bleues (au moins 3x3), touchez toutes les sphères extérieures pour les transformer en Rings dorées. Veuillez noter que vous pouvez gagner un Continue (Continuer) si vous ramassez au moins 50 Rings dorées. Une fois l'étape spéciale terminée, vous retourneriez à l'Acte et reprendrez la partie à partir de là où se trouvait la Ring géante.



Nachdem Sonic das Death Egg von Dr. Eggman (auch bekannt als Dr. Robotnik) zum wiederholten Mal in die Luft gesprengt hat, landet es auf der Spitze eines Vulkans auf Floating Island.



Auch Dr. Robotnik hält sich noch irgendwo in der Gegend versteckt. Sonic darf nicht zulassen, dass der irre Wissenschaftler den sagenumwobenen Master Emerald in die Finger kriegt und das Death Egg wieder repariert. Abgesehen von diesem nun nicht gerade kleinen Problem muss Sonic sich nun auch noch einen weiteren Gegenspieler vom Leib halten: Knuckles, den Hüter von Floating Island. Dieser ist zugleich für die Chaos Emeralds und die Sicherheit der ganzen Insel verantwortlich. Die Frage ist nur... Wer wird Dr. Eggman aufhalten, wenn Sonic und Knuckles sich ständig in die Haare kriegen?

## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz und mindestens 4 weitere Tasten verfügt, denen Aktionen zugewiesen werden können. Das Spiel erkennt die Anzahl der mit deinem PC verbundenen Controller und diese können daraufhin Spieler 1 oder Spieler 2 zugewiesen werden. Bitte siehe auch im mitgelieferten Handbuch des jeweiligen Controllers nach, wie man ihn an deinen PC anschließt. Um den Controller für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele zu verwenden, verfähre nach folgenden Anweisungen:

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle im Hauptmenü Optionen.
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung.
- Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar).

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

<b>A-Taste:</b> A	<b>Y-Taste:</b> W
<b>B-Taste:</b> S	<b>Z-Taste:</b> E
<b>C-Taste:</b> D	<b>Start-Taste:</b> Eingabe
<b>X-Taste:</b> Q	<b>Steuerkreuz:</b> Richtungstasten

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

<b>Steuerkreuz:</b> Sonic/Knuckles/Tails bewegen
<b>Start-Taste:</b> Spiel starten, Pause
<b>A-Taste:</b> Springen, Wirbelangriff
<b>B-Taste:</b> Springen, Wirbelangriff
<b>C-Taste:</b> Springen, Wirbelangriff

## SUPERCOOLE TRICKS

### WIRBELSPRINTANGRIFF

Halte das Steuerkreuz nach unten gedrückt und tippe mehrmals Springen an, damit Sonic, Tails oder Knuckles Schwung holen. Sobald du das Steuerkreuz loslässt, schießt dein Charakter nach vorn und räumt sämtliche Gegner aus dem Weg.

### GLEITEN (KNUCKLES)

Wenn du als Knuckles spielst, tippe zweimal schnell Springen an, um zu gleiten. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um zu lenken, und Sorge dafür, dass Knuckles mit seiner Faust sämtliche Badniks aus dem Weg räumt.

### WANDKLETTERN (KNUCKLES)

Tippe in der Nähe einer Wand zweimal schnell Springen an, um hochzuspringen und dich an der Wand festzuhalten. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um zu klettern. Du springst wieder ab, indem du Springen drückst.

### INSTA-SCHILD (SONIC)

Wenn du als Sonic spielst, tippe zweimal schnell Springen an, um für einen kurzen Augenblick einen Schutzschild zu erzeugen.

### FLIEGEN ODER SCHWIMMEN (TAILS)

Wenn du als Tails spielst, tippe rasch zweimal Springen an, um ihn für begrenzte Zeit fliegen oder schwimmen zu lassen. In einer Einzelspielerpartie mit Sonic und Tails gemeinsam kannst du den Controller von Spieler 2 verwenden, um Tails zu steuern und Sonic auf dem Luftweg an Orte zu befördern, die sonst unerreichbar wären.

## ERSTE SCHRITTE

Wähle im Titelschirm, ob du eine Einzelspielerpartie oder eine Zweispielerpartie im geteilten Bildschirm beginnen willst.

### 1 PLAYER (Einzelspielermodus)

Spiele das Einzelspielerabenteuer mit Sonic, Knuckles, Tails oder Sonic und Tails gemeinsam. Drücke im Datenauswahlschirm das Steuerkreuz auf einem freien Speicherslot nach oben oder unten, um deinen Spielcharakter auszuwählen.

### COMPETITION (Versusmodus)

Auch, wenn du die vielen Einzelspielerzonen des Spiels bereits gemeistert hast – der Zweispielermodus im geteilten Bildschirm hat es in sich! Fünf völlig einzigartige Zonen und drei verschiedene Spielmodi erwarten dich.

- **GRAND PRIX**

Erlebe alle fünf Zweispielerzonen im Wettkampf gegen einen zweiten Spieler.

- **MATCH RACE (Wettkampfrennen)**

In diesem Rennen gegen die Zeit trittst du in einer von dir ausgewählten Zweispielerzone gegen einen zweiten Spieler an.

- **TIME ATTACK (Gegen die Zeit)**

Dies ist ein Einzelspieler-Übungsmodus, der dich auf den Zweispieler-Wettkampf vorbereitet. Wähle eine beliebige der fünf Zweispielerzonen zum Üben aus, und versuche, so schnell wie möglich fünf Runden zu schaffen.

## SPIELBILDSCHIRM

Aktuelle Punkte

Verstrichene Zeit

Anzahl der Ringe

Verbleibende Leben



## GEGENSTÄNDE



### Ring

Solange du zumindest noch einen Ring besitzt, bleibst du am Leben, wenn du Schaden nimmst. Sammelst du 100, erhältst du ein zusätzliches Leben.



### Superring

Du bekommst zehn Ringe auf einmal.



### Unbesiegbarkheit

Beschützt dich für kurze Zeit vor Feinden und Fallen (bestimmte bewegliche Fallen ausgenommen).



### Powerturnschuhe

Du kannst noch schneller rennen.



### Flammenschild

Schützt dich vor Feuerangriffen und gibt dir die Fähigkeit, einen besonderen Feuerball-Wirbelangriff auszuführen.



### Wasserschild

Beschützt dich und sorgt dafür, dass du unter Wasser atmen kannst. Verleiht dir die Fähigkeit, einen Sprungangriff auszuführen.



### Blitzschild

Schützt dich vor Badniks. Zieht Ringe an und ermöglicht einen Doppelsprung.



### 1 Up

Du bekommst ein Extraleben.



### Eggman

VORSICHT! Du nimmst Schaden oder verlierst ein Leben, wenn du keine Ringe hast.

## STERNENPFOSTEN

Bei Berührung eines Sternenpfostens werden deine Punkte und deine Zeit im Spiel gespeichert, falls es dir nicht gelingt, den Akt abzuschließen. Wenn du ein Leben verlierst und noch mindestens ein Leben übrig hast, kannst du dein Abenteuer ab dem zuletzt berührten Sternenpfosten fortsetzen. Berührst du einen Sternenpfosten mit 20 oder mehr Ringen, erscheinen oberhalb des Pfostens kreisende Sterne. Springe in diese funkelnden Sterne, um in eins der Bonuslevel teleportiert zu werden.



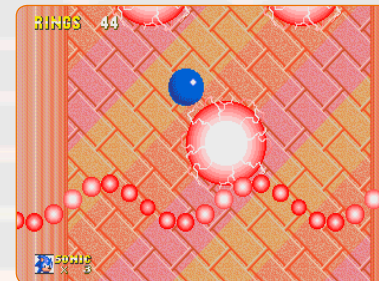
## BONUS LEVEL

Je nachdem, wie viele Ringe du bei Berührung eines Sternenpfostens besitzt, kommst du in verschiedene Bonuslevel. Indem du 50 Ringe in einem Bonuslevel sammelst, erhältst du ein Continue und kannst fortfahren, nachdem das Spiel vorbei ist. Ist das Bonuslevel zu Ende, kehrst du zum Sternenpfosten zurück und kannst den Akt weiterspielen.

## SPIELAUTOMAT

Sammle Ringe (siehe unten), wenn sich die Bilder drehen. Spring in die Mitte und weiche den Zielblöcken aus, um im Level zu bleiben.

- 2 Ringe: 1x BAR
- 4 Ringe: 2x BAR
- 8 Ringe: 3x BAR
- 20 Ringe: 3x Tails
- 25 Ringe: 3x Knuckles
- 30 Ringe: 3x Sonic
- 100 Ringe: 3x Jackpot
- Du verlierst 100 Ringe: 3x Dr. Eggman



## LEUCHTKUGELN

Sonic hängt an einer Magnetskugel fest. Rolle nach oben, um auf eine höher gelegene Kugel zu springen, indem du die Flipper und Bumper nutzt. Achte auf die Kraftfeldkugeln, die von unten näher rücken.

## KAUGUMMIAUTOMAT

Sammle zusätzliche 1-Ups, Schilde und Ringe, indem du die Kurbel des Kaugummiautomaten drehst. Wenn Sonic, Tails oder Knuckles von den Sprungfedern unterhalb des Automaten abspringen, verschwinden diese. Indem du dir ein 'REP'-Kaugummi schnappst, erscheinen die Sprungfedern wieder.

## SPEZIALLEVEL

In jedem Akt gibt es einen Geheimraum mit einem riesigen Ring. Springst du in diesen Ring, wirst du ins Speziallevel teleportiert.

Das ist deine Chance, einen Chaos Emerald zu ergattern. Schnapp dir die blauen Kugeln (GET BLUE SPHERES) und meide die roten (GET RED SPHERES).

Hast du alle blauen Kugeln gesammelt, erscheint ein Chaos Emerald. Findest du ein Feld, das aus mehreren blauen Kugeln besteht (mindestens 3x3), berühre alle umliegenden Kugeln, damit sie sich in goldene Ringe verwandeln. Wenn du 50 oder mehr dieser goldenen Ringe sammelst, erhältst du ein Continue (die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen). Am Ende des Speziallevels kehrst du wieder zum Akt zurück und spielst an der Stelle weiter, an der du den riesigen Ring gefunden hast.



La Death Egg del Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) era stata distrutta ancora una volta da Sonic e costretta ad un atterraggio d'emergenza sulla cima di un vulcano sull'Isola galleggiante.



Dr Eggman è ancora in libertà e Sonic non può permettergli di mettere le mani sul Master Emerald e riparare la Death Egg. Sonic deve anche tenere a bada Knuckles, ma anche quest'ultimo ha i suoi problemi: in quanto custode dell'Isola galleggiante e di tutti i Chaos Emerald, Knuckles deve fare la sua parte per mantenere l'isola al sicuro. Mentre se la prendono tra loro, chi fermerà Dr. Eggman?

## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile col sistema operativo e che abbia almeno un tasto direzionale e 4 pulsanti assegnabili. Il gioco rileverà automaticamente il numero di controller collegati al PC, ed essi potranno essere assegnati al Giocatore 1 o al Giocatore 2.

Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo al PC. Per impostare il controller per i giochi SEGA Mega Drive Classics segui le seguenti istruzioni:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Dal menu principale, scegli l'opzione Options.
- Nella sezione Input Configuration, seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping".
- Sul tuo controller, premi i pulsanti che vuoi designare come A, B, C, X, Y, Z, Start (Avvio) e Mode, nell'ordine appena dato. Tieni presente che i pulsanti, X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti disponibili.

## COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

<b>Pulsante A:</b> A	<b>Pulsante Y:</b> W
<b>Pulsante B:</b> S	<b>Pulsante Z:</b> E
<b>Pulsante C:</b> D	<b>Pulsante Start:</b> Invio
<b>Pulsante X:</b> Q	<b>Tasto D:</b> Tasti direzionali

## COMANDI DI BASE

<b>Tasto D:</b> Muovi Sonic/Knuckles/Tails.
<b>Pulsante Start:</b> Inizia partita, Pausa.
<b>Pulsante A:</b> Salto, Attacco avvitato.
<b>Pulsante B:</b> Salto, Attacco avvitato.
<b>Pulsante C:</b> Salto, Attacco avvitato.

## MOSSE DA CAPOGIRO

### SCATTO AVVITATO

Tieni premuto il tasto D in giù e tocca Salto un po' di volte per far girare Sonic, Tails o Knuckles. Quando rilasci il tasto D, il personaggio scatterà in avanti, eliminando i nemici sul suo cammino.

### PLANATA (KNUCKLES)

Premi Salto due volte rapidamente quando usi Knuckles per planare. Premi il tasto D a sinistra o destra per controllare la direzione e colpire i Badnik con il pugno durante la planata.

### ARRAMPICATA (KNUCKLES)

Tocca Salto due volte vicino ad un muro per saltare e attaccartici. Premi il tasto D in su o in giù per scalare e premi Salto per saltare giù dal muro.

### SCUDO ISTANTANEO (SONIC)

Quando usi Sonic, premi Salto velocemente mentre stai già saltando per generare uno scudo protettivo per un attimo.

### VOLA O NUOTA (TAILS)

Premi Salto due volte quando giochi con Tails e questi volerà o nuoterà per un periodo di tempo limitato. Quando giochi una partita per giocatore singolo con Sonic e Tails insieme, usa il controller del giocatore 2 per comandare Tails e sfrutta le sue abilità volanti per trasportare Sonic verso zone altrimenti inaccessibili.

## PER INIZIARE

Dalla schermata principale del titolo, è possibile scegliere di giocare una partita per un giocatore o una competizione per due giocatori con schermo condiviso.

### 1 PLAYER (un giocatore)

È possibile scegliere di giocare l'avventura per un giocatore con Sonic, Knuckles, Tails o Sonic e Tails assieme. Dalla schermata Data Select (Selezione dati), premi il tasto D su o giù su uno degli slot di salvataggio inutilizzati per selezionare un personaggio.

### COMPETITION (competizione)

Anche se sei un asso nelle zone per un giocatore di questo gioco, nella modalità Schermo condiviso per due giocatori ci sono cinque zone nuove e tre diverse modalità di gioco.

- **GRAND PRIX (gran premio)**

Gioca le cinque zone per due giocatori mentre competi con un altro giocatore.

- **MATCH RACE (gara)**

Una gara contro il tempo dove devi sfidare un altro giocatore in una delle zone per due giocatori che hai selezionato.

- **TIME ATTACK (attacco al tempo)**

Questa è una modalità d'allenamento per un giocatore che ti aiuterà a prepararti per le sfide a due giocatori. Seleziona e fai pratica in una qualsiasi delle cinque zone multigiocatore. L'obiettivo è completare cinque giri il più velocemente possibile.

## SCHEMATA DI GIOCO

Punteggio attuale

Tempo trascorso

Numero di Ring

Vite rimanenti





## OGGETTI



### Ring

Averne uno può aiutarti a rimanere in vita quando subisci danni. Raccogliline 100 per ottenere una vita extra.



### Super Ring

Ti dà 10 Ring in una volta sola.



### Invincibilità

Ti protegge dai nemici e dalle trappole (ad eccezione di quelle mobili) per un periodo di tempo limitato.



### Scarpe Turbo

Ti permettono di correre ancora più velocemente.



### Scudo Fuoco

Ti protegge dagli attacchi di fuoco. Può sferrare un Attacco avvitato Palla di fuoco speciale.



### Scudo Acqua

Ti protegge e ti permette di respirare sott'acqua. Può sferrare un attacco rimbalzante.



### Scudo Fulmine

Ti protegge dai colpi dei Badnik. Attrae i Ring e ti permette di eseguire un doppio salto.



### 1+

Ti dona una vita extra.



### Eggman

ATTENZIONE! Sarai danneggiato o perderai una vita, se non possiedi alcun Ring.

## PALO STELLA

Tocca un Palo Stella e il gioco registrerà il punteggio e il tempo in quel punto nel caso in cui tu non riesca a completare l'Atto. Se perdi una vita con una o più vite rimanenti, riprenderai l'avventura dall'ultimo Palo Stella che hai toccato. Se tocchi il Palo Stella con 20 o più anelli, appariranno delle stelle roteanti appena sopra il palo. Salta nelle stelle per essere teletrasportato in uno dei livelli bonus.



## FASI BONUS

Il numero di Ring che hai quando tocchi il Palo Stella determina a quale Fase bonus puoi accedere. Raccogli 50 Ring in una Fase bonus per ottenere crediti con i quali continuare quando la partita termina. Al termine della Fase bonus, sarai rimandato al Palo Stella per continuare nell'Atto.

## SLOT MACHINE

Raccogli i Ring (vedi sotto) quando i rulli girano. Salta verso il centro ed evita i blocchi per rimanere in questa fase.

- 2 Ring: un BAR
- 4 Ring: due BAR
- 8 Ring: tutti BAR
- 20 Ring: tutti Tails
- 25 Ring: tutti Knuckles
- 30 Ring: tutti Sonic
- 100 Ring: tutti Jackpot
- Perdi 100 Ring: tutti Dr. Eggman



## SFERE LUMINOSE

Sonic è attaccato a una sfera magnetica. Rotolaci in cima, poi salta su una più in alto. Usa le pinne e i bumper per aiutarti, e fai attenzione alla fila di sfere energetiche che arriva dal basso.

## MACCHINA DELLE CARMELLE

Raccogli vite, scudi e Ring da questa macchina delle caramelle speciale. Ogni volta che Sonic, Tails o Knuckles rimbalzano sulle molle sotto alla macchinetta, scompaiono. Raccogliendo una caramella "REP", le molle saranno sostituite.

## FASI SPECIALI

Ogni Atto ha almeno un Ring gigante nascosto al suo interno. Saltando sul Ring sarai teletrasportato alla Fase Speciale.

Questa è la tua occasione per raccogliere i Chaos Emerald. Afferra le sfere blu ed evita quelle rosse. Quando avrai raccolto tutte le sfere blu, apparirà un Chaos Emerald. Quando trovi un blocco di sfere blu (almeno 3x3), tocca tutte le sfere del perimetro per trasformarle in Ring d'oro. Ricorda che è possibile guadagnare un Continua se raccogli 50 o più Ring d'oro. Quando la Fase Speciale è finita, tornerai all'Atto e continuerai da dove hai trovato il Ring gigante.



El Death Egg del Dr. Eggman (también conocido como Dr. Robotnik) ha perdido su capacidad de volar después de estrellarse en la cima de un volcán en la Isla flotante.

El Dr. Eggman está por la zona, y Sonic sabe que no puede permitir que aquel se apodere de la Master Emerald y repare el Death Egg. También deberá mantener a raya a Knuckles, quien tampoco está falto de problemas. Como guardián de la Isla flotante y todas las Emeralds que es, Knuckles también debe hacer todo lo que pueda para mantener la seguridad de la isla. Mientras ellos dos se pelean, ¿quién detiene al Dr. Eggman?



## COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

Podrás utilizar cualquier mando compatible con PC para jugar a los juegos de SEGA Mega Drive Classics, siempre y cuando cuente con un botón de dirección y un mínimo de 4 botones que puedan ejecutar diferentes funciones. El juego reconocerá tantos mandos como tengas conectados a tu PC, y los podrás asignar al jugador 1 o al jugador 2.

Consulta la documentación que viene con el mando de juego para obtener más información acerca del proceso de instalación del mismo en tu PC. Para configurar un mando para los juegos de SEGA Mega Drive Classics, sigue los pasos que se detallan a continuación:

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options (opciones) en el menú principal.
- En la sección "Input Configuration" (Configuración de entrada), selecciona el mando de juego de los jugadores 1 ó 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón "Assign controller mapping" (Configuración del mando).
- Pulsa los botones en tu mando que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode en ese orden (ten en cuenta que los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles en tu mando si este tiene menos de 8 botones).

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

<b>Botón A:</b> A	<b>Botón Y:</b> W
<b>Botón B:</b> S	<b>Botón Z:</b> E
<b>Botón C:</b> D	<b>Botón Start:</b> Enter
<b>Botón X:</b> Q	<b>Botón de dirección:</b> flechas de dirección

## CONTROLES BÁSICOS

<b>Botón de dirección:</b> Mover a Sonic/Knuckles/Tails.
<b>Botón Start:</b> Empezar partida/Poner la partida en pausa
<b>Botón A:</b> Salto/ Ataque giratorio
<b>Botón B:</b> Salto/ Ataque giratorio
<b>Botón C:</b> Salto/ Ataque giratorio

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### ATAQUE TORBELLINO

Mantén pulsado el Botón de dirección hacia abajo y pulsa uno de los botones de Salto varias veces para acelerar a Sonic, Tails o Knuckles. Cuando sueltes el Botón de dirección, tu personaje se disparará hacia delante y acabará con cualquier enemigo que se cruce en su camino.

### PLANEAMIENTO (KNUCKLES)

Toca el botón de Salto dos veces mientras juegas como Knuckles para planear. Pulsa el Botón de dirección a izquierda o derecha para controlar su dirección y acabar con los enemigos con sus puños mientras planea.

### ESCALAR MUROS (KNUCKLES)

Toca dos veces el botón de Salto cerca de una pared para saltar y aferrarte a ella. Pulsa el Botón de dirección hacia arriba o abajo para desplazarte y el botón de Salto para saltar del muro.

### ESCUDO INSTANTÁNEO (SONIC)

Pulsa rápidamente uno de los botones de Salto dos veces mientras juegas con Sonic para generar un escudo protector durante apenas un segundo.

### VOLAR O NADAR (TAILS)

Pulsa rápidamente uno de los botones de Salto dos veces mientras juegas con Tails y este empezará a volar o a nadar durante un periodo limitado de tiempo. Cuando estés disputando una partida para un jugador con Sonic y Tails juntos, usa el mando del jugador 2 para controlar a Tails y aprovechar su capacidad de vuelo para llevar a Sonic a zonas donde de otra manera no podría llegar.

## INICIO

Cuando aparezca la pantalla de títulos, podrás elegir entre jugar una partida para un jugador o para dos jugadores con pantalla dividida.

### 1 PLAYER (1 jugador)

Puedes jugar al modo para un jugador con Sonic, Knuckles, Tails o Sonic y Tails juntos. En la pantalla de selección de datos, pulsa el Botón de dirección arriba o abajo en un espacio para guardado que no estés usando para elegir tu personaje.

### COMPETITION (Competición)

Aunque domines las zonas para un jugador de este juego, en el modo para dos jugadores con pantalla dividida hay cinco zonas totalmente únicas, y tres modos de juego distintos:

- **GRAND PRIX (Gran premio)**  
Compite en las cinco zonas contra un segundo jugador.
- **MATCH RACE (Carrera única)**  
Una carrera contra el tiempo y contra un segundo jugador en cualquiera de las zonas para dos jugadores que elijas.
- **TIME ATTACK (Contrarreloj)**  
Una modalidad de práctica para un solo jugador que te ayudará a prepararte para los modos de juego para dos jugadores. Elige uno y entrénate en cualquiera de las zonas para dos jugadores. Tu meta es completar cinco vueltas tan rápido como puedas.

## PANTALLA DE JUEGO

Puntuación actual

Tiempo que ha pasado

Rings conseguidos

Vidas restantes



## OBJETOS



### Ring

Tener uno puede mantenerte con vida cuando recibes daños. Si consigues 100, obtendrás una vida extra.



### Super Ring

Con él consigues 10 Rings de una sola vez.



### Invulnerabilidad

Te protege de enemigos y trampas (excepto algunas trampas que se mueven) por un periodo limitado de tiempo.



### Superzapatos

Con ellos podrás correr aún más rápido.



### Escudo de fuego

Te protege de los ataques con fuego. Te permite realizar un ataque especial giratorio bola de fuego.



### Escudo acuático

Te protege y al mismo tiempo te posibilita respirar bajo el agua. Con él puedes realizar un ataque rebote.



### Escudo relámpago

Te mantiene a salvo de los disparos de los Badniks. Atrae a los Rings y con él puedes llevar a cabo un salto doble.



### + 1 Vida

Te da una vida extra.



### Dr. Eggman

¡PELIGRO! Recibirás daños o perderás una vida si no te quedan Rings.

## PUNTOS CON ESTRELLA

Toca un punto con estrella y se grabarán el tiempo y la puntuación que tengas en ese momento en caso de que no consigas terminar el acto. Si pierdes una vida con una o más vidas restantes, retomarás la aventura en el último punto con estrella que tocaste. Si tocas el punto de estrella con 20 Rings o más, sobre él aparecerán unas estrellas girando. Salta dentro de las estrellas para teletransportarte a las fases extras.



## FASES EXTRAS

El número de Rings que tienes cuando tocas un punto con estrella determinará la fase extra a la que irás. Consigue 50 Rings en una fase extra y ganarás un crédito para continuar la partida cuando esta se acabe. Cuando la fase extra se acabe, volverás al punto con estrella y continuarás el acto.

## MÁQUINA TRAGAPERRAS

Consigue Rings (ver más abajo) cuando giren los rodillos. Salta hacia el centro y evita los bloques para permanecer en esta fase.

- 2 Rings: una barra
- 4 Rings: dos barras
- 8 Rings: todas las barras
- 20 Rings: todo Tails
- 25 Rings: todo Knuckles
- 30 Rings: todo Sonic
- 100 Rings: todo premio gordo
- Pierdes 100 Rings: todo Dr. Eggman



## ESFERAS BRILLANTES

Sonic queda pegado a una esfera magnética. Rueda hasta la parte de arriba para poder saltar a otra. Ayúdate de los rebotadores y las palancas, y vigila la línea de orbes de campos de fuerza magnética que van subiendo desde abajo.

## MÁQUINA DE BOLAS

Consigue vidas extra, escudos y Rings haciendo girar la palanca de esta máquina de bolas especial. Cada vez que Sonic, Tails o Knuckles rebotan en los muelles que hay bajo la máquina de bolas, desaparecen. Si consigues una bola 'REP' se reemplazarán los muelles.

## FASES ESPECIALES

En cada acto se oculta, al menos, un Ring gigante. Si saltas dentro del Ring te teletransportarás a la fase especial.

Aprovecha la oportunidad para conseguir la Chaos Emerald. Hazte con las esferas azules y evita las rojas. Si consigues todas las esferas azules, aparecerá una Chaos Emerald. Cuando encuentres un bloque de esferas azules (al menos 3 x 3), toca todas las esferas del perímetro y conviértelas en Rings dorados. Ten en cuenta que puedes ganar una "Continuación" si consigues 50 o más Rings dorados. Cuando termines la fase especial, volverás al acto y continuarás desde el punto en el que encontraste el Ring gigante.



Dr. Eggman's (AKA Dr. Robotnik's) Death Egg was once again blasted by Sonic, crash-landing on the peak of a volcano on the Floating Island.



Dr. Eggman is still at large, and Sonic can't allow him to get his hands on the Master Emerald and repair the Death Egg. Sonic must also keep Knuckles off his back but Knuckles has problems too. As guardian of the Floating Island and all the Emeralds, Knuckles must do his part to keep the island safe. While they're going the rounds with each other, who will stop Dr. Eggman?

## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Genesis Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognise any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Genesis Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Genesis Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

<b>A button:</b> A	<b>Y button:</b> W
<b>B button:</b> S	<b>Z button:</b> E
<b>C button:</b> D	<b>Start button:</b> Enter.
<b>X button:</b> Q	<b>D-button:</b> Directional keys.

## BASIC CONTROLS

<b>D-button:</b> Move Sonic/Knuckles/Tails.
<b>Start button:</b> Start Game, Pause Game.
<b>A button:</b> Jump, Spin Attack.
<b>B button:</b> Jump, Spin Attack.
<b>C button:</b> Jump, Spin Attack.

## SUPER COOL STUNTS

### SPIN DASH ATTACK

Press and hold the D-button down and tap **Jump** a few times to rev up Sonic, Tails or Knuckles. When you release the D-button, your character will shoot forward and take out any enemies in his path.

### GLIDE (KNUCKLES)

Quickly tap **Jump** twice while playing as Knuckles to glide. Press the D-button left or right to control the direction and knock out any Badniks with his fist during the glide.

### WALL CLIMB (KNUCKLES)

Tap **Jump** twice near a wall to jump and stick to the wall. Press the D-button up or down to climb and press **Jump** to hop off the wall.

### INSTA-SHIELD (SONIC)

When playing as Sonic, quickly tap **Jump** again while jumping to generate a protective shield for a split second.

### FLY OR SWIM (TAILS)

Quickly tap **Jump** twice while playing as Tails, and he'll fly or swim for a limited time. While playing a one-player game with Sonic and Tails together, use Player 2's controller to control Tails and take advantage of his flying skills to airlift Sonic to areas that would otherwise be unreachable.

## GETTING STARTED

From the main title screen, you can choose to play a one-player game or a split-screen two-player competition.

### 1 PLAYER

You can choose to play through the one-player adventure with either Sonic, Knuckles, Tails or Sonic and Tails together. From the Data Select screen, press the D-button up or down on an unused save slot to select your character.

### COMPETITION

Even if you've mastered this game's many one-player Zones, in two-player, split-screen mode there are five totally unique Zones, and three different game play modes.

#### • GRAND PRIX

Experience all five of the two-player Zones as you compete against a second player.

#### • MATCH RACE

It's a race against time as you compete against a second player in any one of the two-player Zones that you select.

#### • TIME ATTACK

This is a one-player practice mode that will help you prepare for a two-player competition. Select and practice in any one of the five two-player Zones. Your goal is to complete five laps as quickly as possible.

## GAME SCREEN

Current Score

Elapsed Time

Number of Rings

Remaining Lives



## ITEMS



### Ring

Having one can keep you alive when you are damaged. Collect 100 to earn an extra life.



### Super Ring

Gives you 10 Rings at once.



### Invincibility

Protects you from enemies and traps (except certain moving traps) for a short period.



### Power Sneakers

Allow you to run even faster.



### Flame Shield

Protects you from fire attacks. Can perform a special Fireball Spin Attack.



### Water Shield

Protects you and allows you to breathe underwater. Can perform a bouncing attack.



### Lightning Shield

Protects against shots from Badniks. Attracts Rings and allows Double Jump.



### 1-Up

Gives you one extra life.



### Eggman

DANGER! You'll be damaged or lose a life if you don't have any Rings.

## STAR POSTS

Touch a Star Post and the game will record your Score and Time at that spot in case you fail to clear the Act. If you lose a life with one or more lives remaining, you will carry on the adventure from the last Star Post you touched. If you touch the Star Post with 20 or more Rings, spinning stars will appear just above the post. Jump into the twinkling stars to teleport you to one of the Bonus Stages.



## BONUS STAGES

The number of Rings you have when the Star Post is touched will determine which Bonus Stage you can enter. Collect 50 Rings in a Bonus Stage to earn a Credit to continue when the game is over. When the Bonus Stage is over, you will be sent back to the location of the Star Post to carry on with the Act.

## SLOT MACHINE

Collect Rings (see below) when the tumblers roll. Jump towards the center and avoid the Goal Blocks to stay in this stage.

- 2 Rings: One BAR
- 4 Rings: Two BAR
- 8 Rings: All BAR
- 20 Rings: All Tails
- 25 Rings: All Knuckles
- 30 Rings: All Sonic
- 100 Rings: All Jackpot
- Lose 100 Rings: All Dr. Eggman



## GLOWING SPHERES

Sonic is stuck to a magnetic sphere. Roll to the top before jumping to a higher one. Use the flippers and bumpers to help you, and watch out for the string of force field orbs creeping up from below.

## GUMBALL MACHINE

Grab extra 1-Ups, Shields and Rings by turning the crank of this special Gumball Machine. Each time Sonic, Tails or Knuckles bounce off the springs below the Gumball Machine, they disappear. Grabbing a 'REP' gumball will replace the springs.

## SPECIAL STAGES

Every Act has at least one giant ring hidden within it. Leaping into the ring will teleport you to the Special Stage.

This is your chance to collect the Chaos Emerald. Grab the Blue Spheres and avoid the Red Spheres. When you collect all of the Blue Spheres, a Chaos Emerald will appear. When you find a block of Blue Spheres (at least 3x3), touch all of the perimeter spheres and turn them into Golden Rings. Note that you can earn one Continue if you collect 50 or more Golden Rings. When the Special Stage is over, you will return to the Act stage and carry on from where the giant Ring was located.



## CUSTOMER SUPPORT

Please check [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support) or call **0844 991 9999** (local rate) for details of product support in your region. Register online at [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com) for exclusive news, competitions, email updates and more.

## SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez [www.sega.fr/support](http://www.sega.fr/support) ou composez le **08 20 37 61 58** (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur [www.sega.fr](http://www.sega.fr) pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

## SUPPORTO PRODOTTO

**Assistenza Technica Halifax:** Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Technica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Technica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>

## ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta: [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support). Regístrate en: [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com) para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

## KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support)

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

**TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342**  
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

**SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342**  
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Für unsere Kunden aus Österreich:

**TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-444612**  
(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

**TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-737737**  
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter [support@sega.de](mailto:support@sega.de) erreichen.

\*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifsangabe am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

## EUROPEAN UNION WARRANTY

**WARRANTY:** SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

**WARRANTY LIMITATION:** This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

**WARRANTY CLAIM:** If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

**LIMITATION:** TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICIPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

## GARANTIE

**GARANTIE:** SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées cidessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

**LIMITATION DE GARANTIE :** Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

**RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE :** Si, au cours de la période de garantie, vous découvrez que le Jeu ne fonctionne pas correctement, vous devrez rapporter ce Jeu accompagné d'une copie du justificatif, de l'emballage et de la documentation d'origine et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées au détaillant auprès duquel vous avez acheté le Jeu, ou bien contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) qui vous fournira les informations nécessaires au retour du produit. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le Jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le Jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le Jeu sont votre recours exclusif.

**LIMITATIONS :** DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce Jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.

## USA WARRANTY

**LIMITED WARRANTY:** SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tempering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

**OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:**

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

Online: [help.sega.com](http://help.sega.com)

Telephone: 1-800-USA-SEGA

**LIMITATIONS ON WARRANTY:** ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to [www.sega.com](http://www.sega.com)