Ì,I,r–,I,rInhalt von Sonic the Hedgehog™ CD

Die folgenden Hilfethemen sind eingerichtet:

Hinweise zum Spielen von Sonic the Hedgehog
README

Spielsteuerung

- Tastatur- und Joystick-Steuerungen
- Umstellen auf Vollbild
- Pause
- Zurücksetzen
- Neustart
- Exit

Menübalken

- Spiele-Menü
- Optionen-Menü
- Hilfe-Menü

Weitere Hinweise über das Spiel

- Musik
- Gesicherte Spiele
- Punktebewertung
- Super-Gegenstände
- Super-Fähigkeiten
- Die Sonderrunde
- Zeit-Attacke!
- Zeitsprung
- Filmbetrieb
- Zoomen durch die Zonen

Höhere Spielsteuerungen

- Umschalten der Steuerungen
- Glatter Sonic oder Schneller Sonic

Die Mitwirkenden

Helden

- Sonic
- Amy

Bösewichte

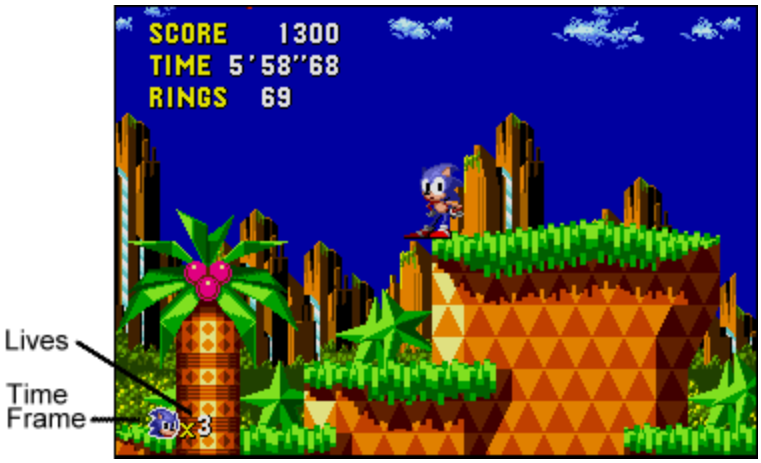
- Dr. Robotnik
- Metal Sonic
- Ameise-Roboter
- Biene-Roboter
- Käfer-Roboter
- Schmetterling-Roboter
- Heuschrecke-Roboter
- Gottesanbeterin-Roboter
- Moskito-Roboter
- Skorpion-Roboter
- Schnecke-Roboter
- Spinne-Roboter
- Wasserkäfer-Roboter

Legende

- Eine Welt, der Zeit nichts anhaben kann
- Die Geschichte der Sonic Spiele

Sonic Boom: Das Lied
Unsere Rechte
Copyrights und Warenzeichen
Weitere Hilfe
Wie verwenden Sie das Hilfemenü
Kontaktanschrift

Hinweise über Sonic the Hedgehog



Leben

Am Anfang des Spiels haben Sie drei Leben. Sammeln Sie zusätzliche Leben, indem Sie 1-UP-Gegenstände aufheben, oder 100 Ringe sammeln oder 50.000 Punkte gewinnen.

Zeitzone

Dieses Symbol bezeichnet die Zeitzone, in der Sie sich gegenwärtig befinden. Sie sehen ein Sonic ™ Symbol für die Gegenwart, ein P für die Vergangenheit und ein F für die Zukunft. Weitere Auskunft, siehe unter Zeitsprung.

Punktebewertung

Erhöhen Sie Ihre Punktzahl, indem Sie feindliche Roboter und Blöcke zerstören und Bonuspunkte am Ende jeder Zone sammeln.

Zeit

Der Zeitzähler zeigt, wie lange Sie sich schon in dieser Zone aufgehalten haben. Sie können bis zu 10 Minuten für eine Zone in Anspruch nehmen. Wenn Sie diese Zeit überschreiten, verlieren Sie ein Leben!

Ringe

In den meisten Situationen schützen Sie drei Dinge vor feindlichen Attacken: Sonics Super-Wirbelattacke, oder Sonics Super-Blitzattacke!, und Ringe. So lange Sie Ringe haben, können Sie nicht durch eine feindliche Attacke oder durch Berühren des Feindes zerstört werden, sie verlieren jedoch alle Ringe. Wenn Sie keine Ringe haben, blinkt der Ring-Anzeiger. Werden Sie in diesem Zustand getroffen, dann verlieren Sie ein Leben!

Ringe gewinnen extra Punkte und besondere Prämien am Ende einer Zone - sammeln Sie daher so viele wie Sie können! Sie benötigen 50 Ringe um in die Sonderrunde zu gelangen.

Spielende/Fortsetzung

Das Spiel ist aus, wenn Sie Ihre Leben verloren haben. Das Titelbild wird wieder angezeigt. Um ein Spiel fortzusetzen, verwenden Sie die Richtungstasten oder Ihren Joystick um zu Fortsetzung zu gehen und drücken Sie Taste A am Joystick. Das Spiel beginnt wieder in der ersten Zone der letzten Runde, die Sie gespielt haben.,

Haben Sie Spaß beim Spiel in Einer Welt, der Zeit nichts anhaben kann!

Hinweis: Wenn Sie ein Steuerpult und keinen Joystick haben, dann benutzen Sie die vier Richtungstasten, diese haben dieselbe Wirkung wie der Hebel des Joysticks.

Hinweis: Der Bildschirmschoner-Schonprogramm unterbricht Sie nicht beim Spielen des Sonic-Spiels.

Weitere Informationen

Tastatur- und Joystick-Steuerungen
Sonics Super-Fähigkeiten
Super-Gegenstände

Tastatur- und Joystick-Steuerungen

Sie können Sonic ™ durch Betätigen der Tastatur oder Bewegen des Joysticks bewegen.

Drücken Sie

, um zwischen Tastatur- und Joystick-Steuerung zu schalten.

Wenn die Spielstart-Nachricht auf dem Titelbild zu sehen ist, kann das Spiel wie folgt begonnen werden:

- Bei Systemen mit Tastatur-Steuerung drücken Sie die Leertaste.
- Drücken Sie Taste A am Joystick/dem Steuerpult, wenn Sie eines dieser Bedienungsgeräte besitzen.

Hinweis: Die hier beschriebenen Tasten beziehen sich auf die Standardeinstellungen. Wenn Sie Ihr System nach eigenen Wünschen mit Hilfe des “Steuerungen ändern - Bildschirms” geändert haben, müssen Sie vielleicht eine andere Taste drücken.

Tastatur-Steuerungen

Bewegen von Sonic im Spiel mit der Tastatur:

	Sonic bewegt sich nach links
	Sonic bewegt sich nach rechts
	Sonic schaut hoch
	Sonic duckt sich
	Sonic springt hoch und macht eine Wirbelattacke

Joystick-Steuerungen

Bewegen von Sonic im Spiel mit dem Joysticks:

Joystick nach links drücken	Sonic bewegt sich nach links
Joystick nach rechts drücken	Sonic bewegt sich nach rechts
Joystick nach oben drücken	Sonic schaut hoch
Joystick nach unten drücken	Sonic duckt sich
Taste A am Joystick drücken	Sonic springt hoch und macht eine Wirbelattacke

Hinweis: Wenn Sie ein Steuerpult und keinen Joystick haben, dann benutzen Sie die vier Richtungstasten, diese haben dieselbe Wirkung wie der Hebel des Joysticks.

Hinweis: Lesen Sie erst die Anleitungen für Ihr Steuerpult oder Ihren Steuerhebel, da Ihr Gerät zusätzliche Funktionen und Tasten haben könnte.

Hinweis: Um ein Spiel vorzeitig abzubrechen, drücken Sie Alt-F4 auf der Tastatur.

Besondere Bewegungen

- Die auf-Taste zweimal drücken und halten, um den Bildschirm nach oben zu rollen.
- Die runter - Taste zweimal drücken und halten, um den Bildschirm nach unten zu rollen.
- Um Optionen im Titelbild zu wählen., nach rechts oder nach links gehen.
- Um zu Optionen im Titel- oder im Zeit-Attackebild zu gehen, nach oben oder nach unten gehen.
- In der Sonderrunde drücken Sie die runter - Taste, um langsamer zu gehen.

Je nachdem, wo Sie sich im Spiel befinden, wird eine der nachstehenden Funktionen Auf Druck von Taste A am Joystick durchgeführt:

- Im Titelbild: das Spiel wird gestartet.
- In Runde 2, Kollisionschaos: die Flipper werden in Bewegung gesetzt.

Weitere Informationen

Sonics Super-Fähigkeiten

Sonic Windows-Menü

- Spiele-Menü
- Optionen-Menü
- Hilfe-Menü

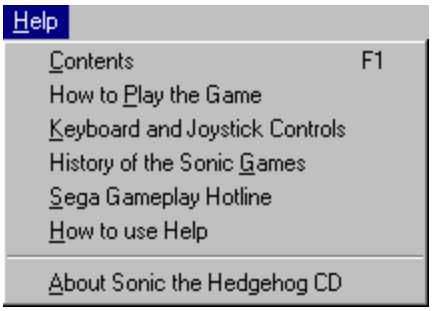
Spiele-Menü

Klicken Sie eine Menü-Option an, um diese besser kennenzulernen.

Optionen-Menü

F4: Vollbild
F5: Menübalken
F6: Glatter Sonic (Schneller Sonic)
F7: Steuerungen ändern...
F8: Tastatur-/Joystick-Steuerung

Hilfe-Menü



Das Hilfe-Menü gestattet es Ihnen, direkt zum gewünschten Hilfe-Abschnitt zu springen. Klicken Sie das gewünschte Thema an und Sonic-Hilfe wird angezeigt.

Hinweis: Das Hilfe-Menü ist nur verfügbar, wenn das Spiel unter Windows betrieben wird.

Sonics Super-Fähigkeiten

- Super-Wirbelattacke!
- Super-Tourenheuler!
- Super-Blitzattake!
- Super-Griff!

Super-Gegenstände

In jeder Runde finden Sie Kästen, in denen Super-Gegenstände verborgen sind. Brechen Sie diese Kästen durch die Super-Wirbelattacken auf. Sie gewinnen diese Super-Gegenstände auch, indem Sie auf diese Gegenstände springen Daraufspringen und einen Superwirbel durchführen, oder Sie machen eine Super-Blitzattacke.

Sprinterschuhe lassen Sonic rennen wie der Wind!

Super-Ringe geben Ihnen 10 Ringe auf einmal!

1-UP verleiht Ihnen ein zusätzliches Leben!

Ein Unbesiegbarkeits-Symbol schützt Sie vor feindlichen Angriffen -- jedoch nur für kurze Zeit.

Jedes Schutzschild schützt Sie einmal vor Verletzungen.

In dem Augenblick wo Sie den Lampenmast berühren, zeigt er Ihnen den aktuellen Punktstand an. Wenn Sie ein Leben in dieser Zone verlieren, dann beginnen Sie mit dem nächsten Leben beim letzten Lampenmast, den Sie berührt haben. Ihre letzte Zeit und Ihre Punktzahl bleibt Ihnen erhalten - Sie verlieren aber alle Ihre Ringe.

Zeitsprung

Zeitsprung-Symbole, d.h. Vergangenheit- und Zukunft-Symbole, sind in jeder Zone verstreut aufzufinden. Wenn Sie auf ein solches Symbol stoßen und es zum Drehen bringen, erscheint ein Vergangenheit- oder ein Zukunft-Symbol unten am Bildschirm. Das ist der Moment, wo Sie wirklich Geschwindigkeit entwickeln müssen.

Sobald Sie schnell genug sind, erscheint ein Kometenschwanz hinter Sonic. Wenn Sie ihr Tempo für einige Sekunden aufrecht erhalten, setzt der Zeitsprung ein!

Seien Sie aber vorsichtig! - Plötzliches Abbremsen oder Beschleunigen, oder wenn Sie zu nahe zum Ziel kommen, deaktiviert sich der Zeitsprung schlagartig. So lange das Symbol am unteren Bildschirmrand noch besteht, können Sie versuchen, den Zeitsprung wieder zu aktivieren.

In jeder Stufe ist die Gegenwart der Startpunkt. Von hier kann Sonic in die Vergangenheit oder in die Zukunft lanciert werden. Sobald Sie alle Zeitsteine gesammelt haben, beginnt Sonic automatisch in einer Guten Zukunft, in der es keine feindlichen Roboter gibt.

Das Vergangenheit-Symbol bringt Sie in eine vorhergehende Zeit in dieser Zone, die lange zurückliegt. Sie können dieses Symbol auch benutzen, um von der Zukunft in die Gegenwart zu gehen. In der Vergangenheit muß Sonic den feindlichen Roboter-Transporter von Dr. Robotnik und die Schleuder von Metal Hedgehog finden. Sobald Sonic den Transporter zerstört hat, verschwinden alle Roboter in der Vergangenheit und in der Zukunft und an ihrer Stelle erscheinen Blumen, genauso als ob Sonic sie individuell zerstört hätte. Sonic muß den feindlichen Transporter zerstören, so daß er durch diese Zonen gehen und eine Gute Zukunft erreichen kann. Dann kann Sonic Ringe sammeln, ohne daß er Angst vor Verletzungen haben muß, verletzt zu werden. Seien Sie jedoch weiterhin vorsichtig, es bestehen immer noch Gefahren (wie Stacheln und Brecher), die Sonic verletzen könnten.

Das Zukunft-Symbol versetzt Sie entweder von der Gegenwart in die Zukunft, oder von der Vergangenheit in die Gegenwart. Da niemand die Zukunft bestimmen kann, gibt es zwei Möglichkeiten: eine Zukunft, in der der Kleine Planet frei vom bösen Einfluß von Dr. Robotnik ist, oder eine Zukunft, in der Dr. Robotnik seine üble Macht voll zur Entfaltung gebracht hat! In der Zukunft gibt es reichlich Gelegenheit, zusätzliche Leben und Ringe zu sammeln, besonders nachdem Sonic den Transporter des feindlichen Roboters zerstören konnte und keine Angst mehr vor Angriffen von Dr. Robotniks Robotern haben muß.

Punktebewertung

Ihre Punkte werden am Ende jeder Zone zusammengezählt.

Punktebewertung

Feinde jeweils 100 bis 1000 Punkte

Dr. Robotniks Boss-Machinenjeweils 1000 Punkte

Ringe

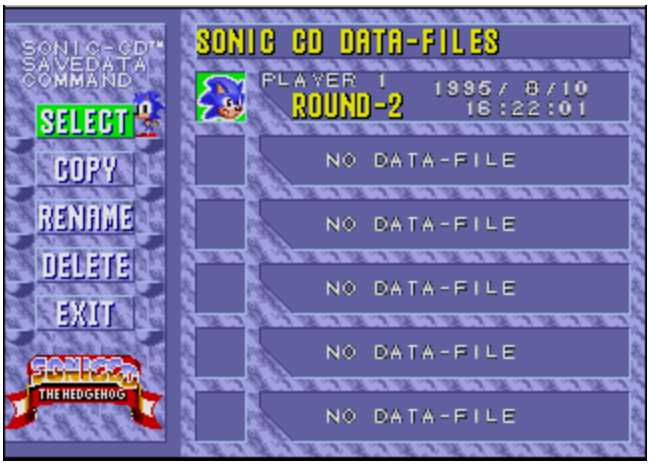
Ringe in Ihrem Besitz am Ende einer Zone je 100 Punkte

Zeit-Bonus

Wenn Sie eine Zone innerhalb der folgenden Zeit abschließen,	Sie erhalten:
30 Sekunden	50,000 Punkte
45 Sekunden	10,000 Punkte
1 Minute	5000 Punkte
1 Minute, 30 Sekunden	4000 Punkte
2 Minuten	3000 Punkte
3 Minuten	2000 Punkte

4 Minuten 1000 Punkte

Gesicherte Spiele



Wenn Sie eine Runde beendet haben, wird Ihr Spiel automatisch gesichert. In “Gesicherte Spiele” können Sie jederzeit ein früher gespieltes, gesichertes Spiel unter Gesicherte Spiele abrufen und auf verschiedene Weise benutzen. Die nützlichste Möglichkeit ist, daß Sie das Spiel fortsetzen können, wo Sie es abgebrochen haben.

gehen wie folgt vor:

Im Titelbild wählen Sie gesicherte Spiele und drücken Taste A am Joystick (oder Sie drücken die Leertaste auf der Tastatur). Ein Menü mit Befehlen erscheint auf der linken Seite und sechs Positionen für gesicherte Spiele auf der rechten Seite.

Sind alle Datei-Positionen besetzt, dann wird die Neues Spiel-Option nicht angezeigt. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, dann müssen Sie eines der gespeicherten Spiele erst löschen.

Die fünf Menübefehle heißen:

WÄHLEN	Wählt ein gesicherte Spiel, um Spiel fortzusetzen.
KOPIEREN	Kopiert ein gesichertes Spiel zu einer freien Dateiposition.
UMBENENNEN	Ändert den Spielernamen eines gesicherten Spiels.
LÖSCHEN	Löscht ein gesichertes Spiel und macht diese Dateiposition frei.
EXIT	Bringt Sie zum Titelbild zurück.

Benutzen Sie Bild-hoch und Bild-runter, um den gewünschten Befehl zu selektieren und drücken Sie
Taste A am Joystick (oder die Leertaste).

Wenn Sie das Gesicherte Spiele-Menü nicht mehr brauchen, wählen Sie den EXIT-Befehl und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).

Weitere Anleitungen

Schrittweise Anleitungen finden Sie in den folgenden Abschnitten:

Wahl eines gesicherten Spiels und Spiel fortsetzen

Kopieren eines gesicherten Spiels zu einer freien Dateiposition

Löschen eines gesicherten Spiels

Umbenennen des Spielernamens eines gesicherten Spiels

Wahl eines gesicherten Spiels und Spiel fortsetzen

1. >Die Spielstart-Nachricht wird im Titelbild angezeigt. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste, falls Tastatur-Steuerung gewählt wurde). Dann benutzen Sie den Joystick (oder die rechte Richtungstaste), um zu GESICHERTE SPIELE zu gehen. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um den Gesicherte Spiele-Bildschirm anzuzeigen.
2. In der linken Befehlsliste fahren Sie hoch, um WÄHLEN hervorzuheben und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Merken Sie: Sonic schaut jetzt nach rechts.
3. Fahren Sie im Menü auf oder ab, um das gewünschte gesicherte Spiel zu selektieren und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
4. Um Ihre Wahl zu bestätigen, drücken Sie wieder Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Merken Sie: Sonic schaut jetzt nach links.

   (Wenn Sie eine Wahl rückgängig machen wollen, drücken Sie Taste B am Joystick (oder Escape). Wählen Sie dann das neue Spiel und bestätigen Sie diese Wahl.)
5. Gehen Sie zum EXIT-Befehl und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
6. Auf dem Titelbild wird jetzt die Spielstart-Nachricht angezeigt. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
7. Die Spiel fortsetzen-Nachricht wird angezeigt. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um das von Ihnen gewählte, gesicherte Spiel fortzusetzen.

Kopieren eines gesicherten Spiels zu einer freien Dateiposition

1. > Die Spielstart-Nachricht wird im Titelbild angezeigt. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste, falls Tastatur-Steuerung gewählt wurde). Dann benutzen Sie den Joystick (oder die rechte Richtungstaste), um zu GESICHERTE SPIELE zu gehen. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um den Gesicherte Spiele-Bildschirm anzuzeigen.
2. In der linken Befehlsliste fahren Sie herunter, um KOPIEREN hervorzuheben und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Merken Sie: Sonic schaut jetzt nach rechts.
3. Fahren Sie im Menü auf oder ab, um das gewünschte gesicherte Spiel, welches Sie kopieren wollen, zu selektieren und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
4. Fahren Sie im Menü auf oder ab zur freien Position, zu der Sie das Spiel kopieren wollen und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
5. Um Ihre Wahl zu bestätigen, drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Um Kopieren der Datei rückgängig zu machen, drücken Sie Taste B am Joystick (oder Escape).

Umbenennen des Spielernamens eines gesicherten Spiels

1. > Die Spielstart-Nachricht wird im Titelbild angezeigt. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste, falls Tastatur-Steuerung gewählt wurde). Dann benutzen Sie den Joystick (oder die rechte Richtungstaste), um zu GESICHERTE SPIELE zu gehen. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um den Gesicherte Spiele-Bildschirm anzuzeigen.
2. In der linken Befehlsliste fahren Sie herunter, um UMBENENNEN hervorzuheben und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Merken Sie: Sonic schaut jetzt nach rechts.
3. Fahren Sie im Menü auf oder ab, um das gewünschte gesicherte Spiel, welches Sie umbenennen wollen, zu selektieren. Der Name eines gesicherten Spiels kann bis zu 10 Zeichen lang sein. Die Buchstaben A bis Z und die Ziffern 0 bis 9, sowie der Bindestrich und die Leertaste sind gültige Zeichen.
4. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste) und das erste Zeichen beginnt zu blinken.
5. Bewegen Sie den Joystick auf oder ab (oder bewegen Sie die auf/ab-Richtungstasten), um die Zeichen abzurollen.
6. Nach erfolgter Wahl gehen Sie nach rechts zum nächsten Zeichen, oder nach links zum vorhergehenden Zeichen.
7. Nachdem Sie alle Zeichen eingegeben haben, drücken Sie wieder Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um Ihre Wahl zu bestätigen. Merken Sie: Sonic schaut jetzt nach links

Löschen eines gesicherten Spiels

1. > Die Spielstart-Nachricht wird im Titelbild angezeigt. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste, falls Tastatur-Steuerung gewählt wurde). Dann benutzen Sie den Joystick (oder die rechte Richtungstaste), um zu GESICHERTE SPIELE zu gehen. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um den Gesicherte Spiele-Bildschirm anzuzeigen.
2. In der linken Befehlsliste fahren Sie herunter, um LÖSCHEN hervorzuheben und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Merken Sie: Sonic schaut jetzt nach rechts.
3. Fahren Sie im Menü auf oder ab, um das gewünschte gesicherte Spiel, welches Sie löschen wollen, zu selektieren und drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
4. Um Ihre Wahl zu bestätigen, drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Um Löschen der Datei rückgängig zu machen, drücken Sie Taste B am Joystick (oder Escape).

Zeit-Attacke!

In Zeit-Attacke rasen Sie durch die Runden, um die schnellste Zeit zu verzeichnen.

1. Im Titelbild wählen Sie Zeit-Attacke und drücken Taste A oder B auf Ihrem Joystick (oder die Leertaste/Escape). Ein Menü der Runden und der schnellsten Zeiten für jede Runde (alle drei Zonen) wird angezeigt. Die Vorgabezeit ist 15 Minuten.

Hinweis: Eine Zeit-Attacke kann nur für eine Runde, die bereits in einem normalen Spiel abgelaufen wurde, bestimmt werden.

2. Bewegen Sie den Joystick auf oder ab, um die Runde, in welche Sie einsteigen wollen, zu wählen (oder verwenden Sie die auf/ab-Richtungstasten). Die gewählte Eintragung blinkt und es wird eine Szene aus dieser Runde dargestellt.
3. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste), um zum Zonen-Menü zu gehen. Wenn Sie zum Titelbild zurückgehen wollen, wählen Sie Exit und drücken wieder Taste A am Joystick (oder Escape).
4. Im Zonen-Menü sehen Sie den Bildschirm für Zone 1 der gewählten Runde. Desweiteren werden die drei schnellsten Zeiten für diese Runde angezeigt. Die Vorgabezeit ist 5 Minuten. Drei Optionen erscheinen über dem Menü. Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder nach links (oder die rechte oder linke Richtungstaste), um eine dieser Optionen zu wählen. Die gewählte Option ist die blinkende.

   Exit Zurück zum Runden-Menü.

   Nächste Zur nächsten Zone gehen.

   Start Spiel starten.

Sie haben eine Chance, durch diese Zone zu rasen und das Ziel-Symbol in so kurzer Zeit wie möglich zu erreichen. Wenn Sie durch die Zone gekommen sind, oder ein Leben verloren haben, wird das Zonen-Menü automatisch wieder angezeigt.

Hinweis: Vergangenheit- und Zukunft-Symbole erscheinen bei Ablauf einer Zeit-Attacke nicht.

Eingabe Ihres Namens in die Siegerliste der Zeit-Attacke

Falls Ihre Zeit zu den drei besten Zeiten zählt, blinkt eine Anzeige am Bildschirm, die Ihre Zeit angibt. Sie können Ihre Initialen hier eingeben.

1. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste). Das erste Zeichen blinkt.
2. Bewegen Sie den Joystick auf oder ab (oder die auf/ab-Richtungstasten), um die Zeichen abzurollen.
3. Nach erfolgter Wahl gehen Sie nach rechts zum nächsten Zeichen, oder nach links zum vorhergehenden Zeichen.
4 Nachdem Sie alle Zeichen eingegeben haben, drücken Sie wieder Taste A am Joystick (oder die Leertaste).

Hinweise für Hochgeschwindigkeitsspiel

Verschwenden Sie keine Zeit, um ALLE Ringe zu sammeln. Rasen Sie durch, so schnell Sie können. Sie dürfen jedoch nicht vergessen, einige Ringe aufzuraffen, um sich gegen Verletzung zu schützen und um Prämien zu verdienen.

Die Bereiche, die Sie am schnellsten überqueren können, sind meistens auch die gefährlichsten. Lernen Sie Ihre Route erst kennen, bevor Sie eine Zeit-Attacke in Angriff nehmen!

Einige Feinde haben nichtverwundbare Stellen und können Sonic verletzen, sogar bei einer Super-Wirbelattacke oder einer Super-Blitzattacke! Finden Sie ihre schwachen Stellen und geben Sie es ihnen!

Verschwenden Sie keine Zeit, um die geheimen Routen und geheimen Räume, die mit Super-Gegenständen gefüllt sind, zu finden.

Der direkte Angriff ist nicht immer die beste Methode, um gegen Dr. Robotnik

anzukommen. Weichen Sie ihm aus und behalten Sie ihn im Auge, um seine schwachen Stellen zu finden!

Musik spielen

Wenn Sie alle Runden fertiggestellt haben *und* die geheime Gesamtzeit in Zeit-Attacke übertroffen haben, wird Ihnen am Titelbild Musik spielen angeboten. Diese Möglichkeit steht nur Meistern des Spiels zur Verfügung und Sie können Lieder von der CD mit Cartoon-Begleitung spielen.

Hinweis: Im ursprünglichen Genesis-Spiel hieß Musik spielen D.A. Garten.

1. Wählen Sie im Titelbild Musik spielen und drücken Taste A oder B am Joystick (oder die Leertaste, oder Escape auf der Tastatur). Am Bildschirm erscheint der sich drehende Kleine Planet. Bewegen Sie den Joystick (oder die Richtungstasten), um den Kleinen Planeten um den Bildschirm zu positionieren. Drücken Sie die X-Taste einmal, um die Drehung des Kleinen Planeten anzuhalten, und ein zweites Mal, um die Drehung umzukehren. Gedrückt halten der X-Taste ändert die Drehgeschwindigkeit. Drücken Sie die C Taste und halten Sie sie gedrückt und Sie bewegen sich näher zum Kleinen Planeten. Ein zweites Drücken und Halten bewegt Sie weg vom Planeten.
2. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste) um das Lieder-Menü anzuzeigen.
3. Bewegen Sie den Joystick nach rechts oder nach links (oder Betätigen Sie die rechte/linke Richtungstaste), um ein Lied zum Abspielen zu wählen.
4. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste) um das gewählte Lied zu spielen.
5. Drücken Sie Taste B am Joystick (oder Escape) um Musik spielen zu beenden.

Filmbetrieb

Wenn Sie alle Runden fertiggestellt *und* die geheime Gesamtzeit in Zeit-Attacke übertroffen haben, wird Ihnen auf dem Titelbild Filme spielen angeboten. Diese Möglichkeit steht nur Meistern des Spiels zur Verfügung und Sie können Sonic-Filme ansehen.

1. Wählen Sie im Titelbild Filme spielen und drücken Taste A oder B am Joystick (oder die Leertaste, oder Escape auf der Tastatur). Am Bildschirm erscheint das Filme spielen-Menü.
2. Bewegen Sie den Joystick auf oder ab (oder benutzen Sie die auf/ab Richtungetasten), um den gewünschten Film zu wählen.
3. Drücken Sie Taste A am Joystick (oder die Leertaste).
4. Nachdem Sie den Film gesehen haben, können Sie einen anderen auswählen.
5. Um zum Titelbild zurückzukehren, gehen Sie zu Exit und drücken Taste A am Joystick (oder Escape).

Durch die Zonen Zoomen!

Palmen- Panik
Flutsturm
Verrückte Arbeitsbank
Metallische Verrücktheit
Kollisions-Chaos
Quarz-Quadrant
Sternschauer Schnellbahn

Das Spiel hat sieben Runden, jede Runde hat drei Zonen. Am Ende der dritten Zone stehen Sie Dr. Robotnik und einer seiner teuflischen Fallen gegenüber!

Palmen-Panik

Machen Sie Loopings, drehen Sie sich durch Spiralenbahnen, suchen Sie einen Halt auf verborgenen Plattformen und drehen Sie die Räder, um sich auf vertikale Rampen hochzuschnellen. In dieser Runde gibt es viele Herausforderungen für einen flinken Igel. Ich hoffe, Sie haben Ihr Moskitomittel dabei - einige dieser kleinen Beißer haben einen großen Hunger!

Kollisions-Chaos

In diesem Land der hellen Lichter und Stoßer, Flipper und Stacheln verwandelt sich Sonic in einen wirbelnden blauen Flipper. Die Roboter von Robotnik setzen Ihnen hier auf bösartigste Weise zu. Machen Sie sie mit einer Super-Wirbelattacke nieder! Drücken Sie ein Taste, um die Flipper zu aktivieren und um Sonic durch das Flipperspiel zu katapultieren - es erwarten Sie eine Menge Bonuspunkte!

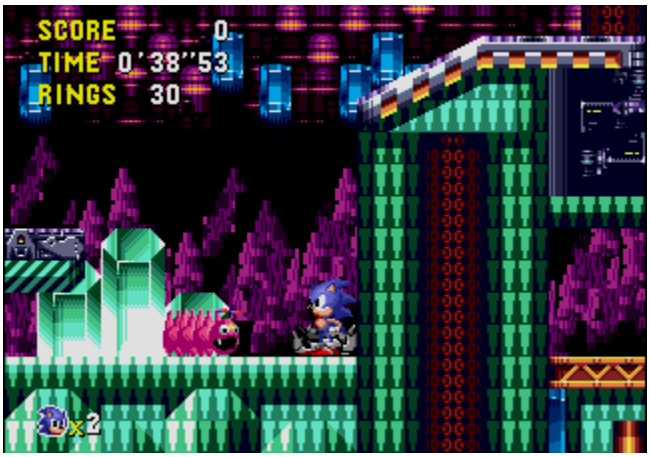
Flutsturm

Bei diesem Unterwasser-Abenteuer dürfen Sie nicht vergessen, daß Sie hin und wieder Atem schöpfen müssen. Wenn Sie zu lange keine Luft kriegen, beginnt ein Zeitzähler. Sobald dieser auf Null heruntergezählt hat, verlieren Sie ein Leben.

Machen Sie einen tiefen Atemzug bei den Luftblasen, die von gewissen Blöcken aufsteigen. Schalter aktivieren Propeller und die Strömung versetzt Sie in einen Wirbel. Fassen Sie die nächste Stange, um sich vor den Stahlstacheln zu retten!

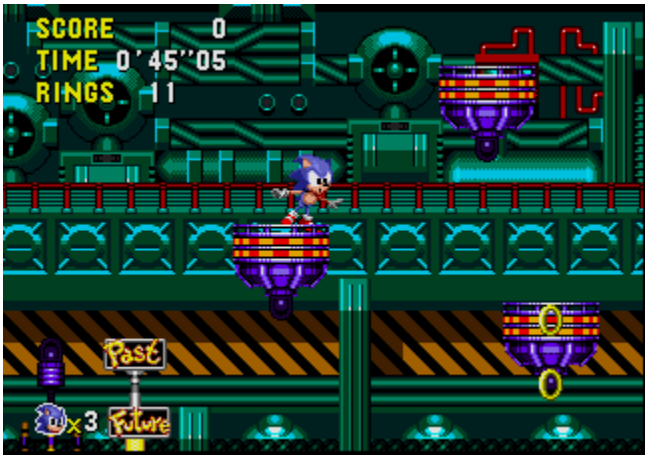
Quarz Quadrant

Beim Durchqueren dieser Fundgrube voller blitzender Edelsteine achten Sie auf fallende Steinbrocken. Berühren Sie die Pfeilsymbole, um die Richtung der Förderbänder zu ändern. Stachelige Schnecken, schleimige Raupen und mit Kanonen bewaffnete Skorpione versuchen ihr bestes, Sie aufzuhalten!



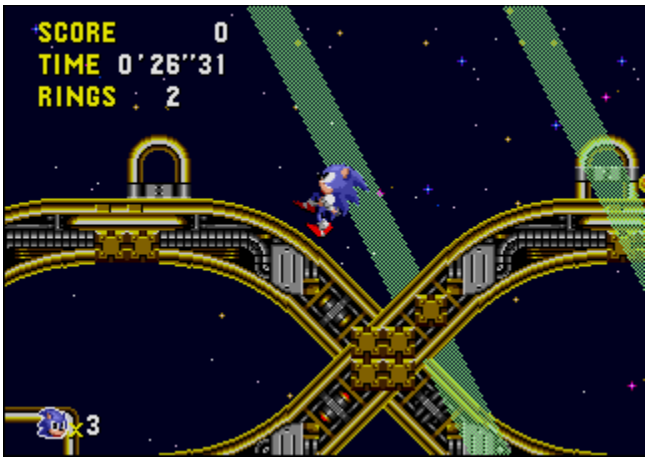
Verrückte Arbeitsbank

Elektrizität beherrscht die verrückte Arbeitsbank und der Boden ist nicht immer geerdet! Falls Sie darauf landen, wenn es blitzt, dann werden Sie von der Hochspannung in die Luft katapultiert. Turbinen und Rollen versetzen Sie in einen Wirbel. Drehen Sie sich schwindelig auf einem Drehtisch und lassen Sie sich nicht von der Abluft vereisen! Wenn die elektrischen Kabeln flickern, dann müssen Sie sich sofort aus dem Staub machen, sonst kriegen Sie einen Schock!



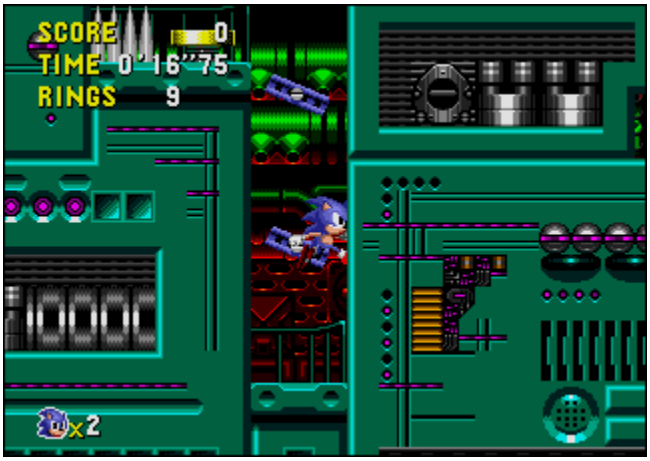
Sternschauer-Schnellbahn

Schießen Sie durch einen Irrgarten voller Ventile und Rohre in dieser Welt der Sternschauer und der Musik, der atemberaubenden Geschwindigkeiten und schrecklichen Gefahren. Vernichten Sie die Blitzkäfer, bevor sie Sie in ihrem Hochspannungsnetz einfangen können. Seien Sie umsichtig!

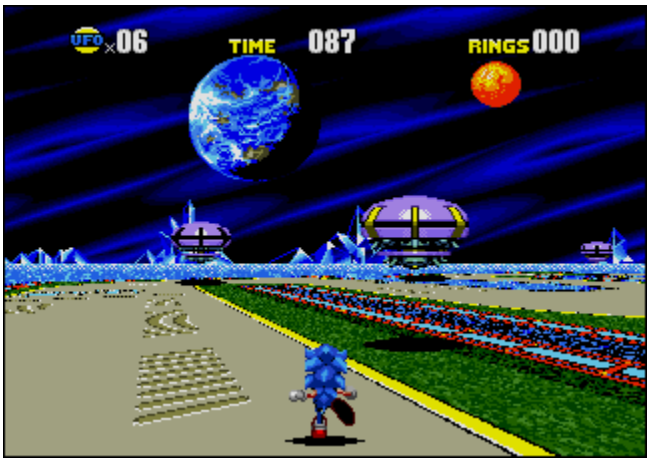


Metallische Irrwelt

Dr. Robotnik hat eine Alptraumwelt voller pumpender Kolben, Stachelwände und mit Messern bewaffneter Bösewichte geschaffen, um Sie zu zerstückeln. Sie brauchen Ihre gesamte Geschicklichkeit und Geschwindigkeit, um diese Runde zu überleben. Wenn Sie es aber geschafft haben, dann sind Sie für die endgültige Konfrontation bereit. Die Zukunft liegt in Ihren Händen....



Die Sonderrunde



Wenn Sie beim Erreichen des Ziels 50 Ringe oder mehr besitzen, können Sie die Sonderrunde spielen.. Sie sehen einen großen goldenen Ring. Springen Sie durch den Ring, um die Sonderrunde zu betreten.

Die Sonderrunde besteht aus einer dreidimensionalen Rennbahn, auf der UFOs verstreut sind. Wenn Sie alle UFOs zerstört haben, bevor der Zeitzähler auf Null heruntergezählt hat, gewinnen Sie einen Zeit-Stein. Sammeln Sie alle sieben Zeit-Steine bevor Robotnik sie in die Hände bekommt!

Klicken Sie hier, um mehr über UFOs zu erfahren.

Sie werden aus der Sonderrunde verwiesen, wenn Sie die Bahn zu lange verlassen (z.B. wenn Sie ins Wasser fallen), oder falls der Zeitzähler auf Null gezählt hat. Es kostet Sie 10 Sekunden, wenn Sie ins Wasser gehen!

Wenn Sie alle sieben Zeit-Steine gesammelt haben, erscheint das Sonderrunde-Symbol nicht mehr.

Klicken Sie hier um mehr über die besonderen Gegenstände der Sonderrunde herauszufinden.

UFOs

Jedes UFO versteckt einen der folgenden Gegenstände:

Sprinterschuhe lassen Sonic rennen wie der Wind

Super-Ringe geben Ihnen 10 Ringe auf einmal!

Zeit-Bonus verlängert Ihren Zeitzähler um 30 Sekunden!

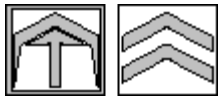
Die Gegenstände in der Sonderrunde

Einige der Gegenstände, auf die Sie in der Sonderrunde stoßen, helfen Ihnen. Andere machen Ihnen das Leben noch viel schwerer! Machen Sie sich auf folgendes gefaßt!

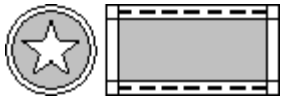
Hacker-Blöcke fassen nach Ihren Füßen und schmeißen Sie flach auf die Nase. Sie müssen ein paar Ihrer Ringe fallenlassen. Au!

Ventilator-Blöcke versetzen Sie wirbelnd in die Luft. Benutzen Sie die Gelegenheit eines freien Flugs um ein paar Abkürzungen zu machen, vorausgesetzt Sie wählen den richtigen Zeitpunkt.

Benutzen Sie einen Sprung-Block, um hoch in die Luft zu springen und Abkürzungen und Luftangriffe zu machen!



Pfeil-Zonen katapultieren Sie in die Richtung, in der die Pfeile weisen.



Falls Sie von der Bahn abkommen, stoßen Sie die Stoßblöcke wieder zurück.

Eine Welt, der Zeit nichts anhaben kann!

Lesen Sie nachstehend, warum Sonic die Welt, der Zeit nichts anhaben kann, besucht!

"Sonic, wohin gehst Du denn?"

Sonic the Hedgehog schaute zurück über seine Schulter zu Amy, dem Igel-Mädchen, das ihm knapp an den Fersen folgte.

"Zum Niemals See," rief er zurück.

"Warum zum Niemals See?"

Sonic lief etwas langsamer, so daß er mit ihr reden konnte. "Hast Du schon von dem Kleinen Planeten gehört"

"Ist das nicht die kleine Welt, die um Mobius kreist?" fragte Amy. "Die mit den besonderen Steinen, die die Zeit und alles herum ändern? Ich habe gehört, dieser Planet ist voller Orte, denen die Zeit nichts anhaben kann!"

"Ja, das stimmt.- Im letzten Monat jedes Jahres erscheint der Kleine Planet über Niemals See. Jetzt ist es so weit. Ich gehe hin, und schaue ihn mir an. Ich wette, Zeitreisen ist spannend!

"Mit all diesen Zeit-Steinen wirst Du sicher versuchen, mit der Zeit um die Wette zu Rennen!" seufzte Amy.

Sonic antwortete nicht. Er lächelte in sich hinein, seine Augen strahlten voller Erwartung.

Als sie beim Niemals See ankamen, war der Kleine Planet bereits da. Aber da stimmte etwas nicht! Dort wo große Bäume und bunten Blumen sein sollten, gab es nichts als trockenen Sand und karges, spitzes Gestein. Der Kleine Planet war mit einer riesigen Kette an einen Felsen verankert, seine Oberfläche bedeckt mit verbogenem, glänzendem Metall.

"Was ist denn hier passiert?" wunderte sich Amy.

Bevor Sonic antworten konnte, kam etwas im Sturzflug auf sie zu. Amy schrie auf als sie geschnappt und hochgehoben wurde. Sie und ihr Entführer verschwanden himmelwärts und ohne eine Spur zu hinterlassen!

"Was soll das -- ? AMY!"

Sonic brauchte sich nicht lange zu überlegen, um zu wissen, wer dahinter steckte. "Das ist sicher wieder einer der üblen Streiche von Dr. Robotnik!"

Und so war es! Sobald der Bösewicht Dr. Robotnik und seine Roboter herausgefunden hatten, wo sich der Kleine Planet befand, begannen Sie sofort, ihn in eine Festung umzugestalten. Als Robotnik Sonic erspähte, entsandte er den üblen Metal Sonic, seine Meisterschöpfung, mit dem Auftrag, Amy zu entführen und seinen Erzfeind somit in eine Falle zu locken.

"Höchst gelegen!" bemerkte Robotnik und sprang vor Freude herum, wie ein aggressiver kleiner Gummiball. "Dieses Mal werde ich Dich mit meinen technischen Mitteln zerdrücken wie eine Kröte! Sobald ich alle Zeit-Steine besitze, kann ich die Zeit manipulieren und dann beherrsche ich die ganze Welt! HA!"

Sonic stand, vertieft in Gedanken, auf einem Felsen. Robotnik hatte den Kleinen Planeten in seiner Gewalt. Er hatte Amy in seiner Gewalt, und bald würde er seine schmutzigen Finger auch auf die Zeit-Steine legen - aber er hatte nicht mit Sonic gerechnet!

Seine Abenteuer auf dem Kleinen Planeten würden noch aufregender und gefährlicher werden, als er es geplant hatte! Es war höchste Zeit, etwas zu unternehmen!

Sonic Boom

Wenn Du stark bist, kannst Du fliegen
Dir sind keine Grenzen gesetzt, um das Böse zu besiegen!
Sei tapfer, hab keine Angst, es gibt keine Situation
Der Du nicht gewachsen, wenn Du nur an Dich glaubtst!

Mr. Bad glaubt, er habe es schon geschafft
Und hat die Werkzeuge der Macht an sich gerafft
Er glaubt schon, er beherrsche die Welt
Doch da hat sich ihm ein mächtiger Gegner gestellt
Sammle Deine ganze Kraft und vernichte ihn!

Sonic Boom, Sonic Boom-
Gefahr beschleunigt Deinen Schritt, Du bist seiner gewahr, Sonic Boom
Rette den Planeten vor der Gefahr, Sonic Boom
Wirble durch eine Welt im wilden Taumel, Sonic Boom
Bezwinge den Unhold

Überrumple ihn mit Tricks, mit Kraft und Mut
Beflügle Deine Schritte in heiliger Wut
Dies ist Dein Abenteuer - im supersonischen Flug!
Vernichte das Ungeheuer - Zug um Zug!

Sonic Boom, Sonic Boom-
Gefahr beschleunigt Deinen Schritt, Du bist seiner gewahr, Sonic Boom
Rette den Planeten vor der Gefahr, Sonic Boom
Wirble durch eine Welt im wilden Taumel, Sonic Boom
Bezwinge den Unhold!

Text abgedruckt mit der Erlaubnis des Autors, 1993

Musik von Spencer Nilsen

Geschichte der Sonic Spiele

Sonic the Hedgehog
Sonic the Hedgehog Spinball
Sonic the Hedgehog CD
Sonic und Knuckles
Knuckles Chaotix
Sonic the Hedgehog 2
Sonic the Hedgehog Chaos
Sonic the Hedgehog 3
Sonic the Hedgehog Dreifaches Übel

Sonic the Hedgehog

Sonic machte sein Debüt im ersten Spiel *Sonic the Hedgehog*, das für das SEGA Genesis System im Juni 1991 entwickelt wurde.

In diesem Spiel beginnt der Kampf zwischen Dr. Ivo Robotnik und unserem Helden, Sonic the Hedgehog. Dr. Robotnik, der verrückte Wissenschaftler, fängt sich unschuldige Tiere und macht bösartige Roboter aus ihnen! Es gibt nur einen hartnäckigen und knallharten Burschen, der den wahnwitzigen Plänen von Robotnik Einhalt gebieten kann. Wir reden von Sonic, dem kühlen Kerl mit dem stacheligen Haarschnitt mit Sprinterschuhen, der die nötige Supergeschwindigkeit besitzt.

Dieses Spiel wurde im Dezember 1991 auch für das SEGA Spielsystem herausgebracht.

Sonic the Hedgehog 2

"Tails" wurde in *Sonic the Hedgehog 2* erstmalig für Genesis im November 1992 vorgestellt. In diesem Spiel können Sie entweder Sonic oder Tails spielen, oder Sie können zusammen mit einem Freund je eine Figur spielen. Dieses Spiel hat für den Zweispieler-Wettbewerbbetrieb einen geteilten Bildschirm.

Miles "Tails" Power, der Fuchs, kann in der Gegenwart von Sonic nicht stillsitzen. Er träumte bereits seit seiner frühesten Jugend davon, einmal so wie Sonic zu sein. Er liebt es, mit seinen zwei Schwänzen wackelnd, hinter Sonic herzurennen, obwohl er mit seinem Helden oft kaum Schritt halten kann.

Sonic läßt ihn meistens mitlaufen. Mitunter gibt Sonic aber gern an und dann steigert er sich blitzartig in einen gewaltigen Geschwindigkeitsanfall und läßt alles und jeden weit hinter sich. Doch Miles gibt nicht so leicht auf. Er wirbelt seine Schwänze wie einen Hubschrauberpropeller herum, hebt ab und fliegt, bis er Sonic eingeholt hat!

Wegen seiner beiden Schwänze ist Miles bei allen Tieren unter dem Spitznamen "Tails" bekannt. Und eines Tages entdeckten Sie etwas Unglaubliches... Sie waren alle zusammen im Wald und sahen Sonic bei seinen Kapriolen zu. Sonic rannte, wirbelte herum und vollführte seine Super-Wirbelattacke. Anschließend wirbelte Tails wie ein Turbomotor herum und demonstrierte seine Super-Blitzattacke. Was für eine großartige Show!

Plötzlich konnte sich Tails nicht mehr helfen. Er nahm Anlauf, kringelte seine Schwänze zusammen und - wamm! - wirbelte mit rasender Geschwindigkeit, genau wie Sonic!

Unterdessen ereignen sich jedoch furchterregende Dinge. Sonics Freunde verschwinden nach und nach. Statt dessen wimmelt es jetzt auf der Insel von Dr. Robotniks bösartigen Metallrobotern. Kein Zweifel, der verrückte Wissenschaftler hat wieder äußerst üble Absichten!

Diesmal plant Robotnik die Herrschaft über die gesamte Welt. Er braucht Arbeiter zum Bau einer Höllenmaschine, mit deren Hilfe er die Macht über die Erde an sich reißen kann. Deshalb fängt er alle Tiere ein, verwandelt sie in Roboter und zwingt sie, die ultimative Waffe zu bauen - das Todesei!

Robotnik beherrscht jetzt sämtliche Fabriken, Raffinerien und Städte! Er hat alles in seinem eisernen Griff - außer den 7 Chaos-Smaragden. Den geheimnisvollen Juwelen werden magische Kräfte nachgesagt. Mit diesen Edelsteinen könnte Robotnik die ganze Welt an sich

reißen und er würde nie mehr loslassen!

Die Chaos-Smaragde sind irgendwo auf der Insel vergraben. Nur ein furchtloser Held mit stacheligen Haaren ist schnell genug sie zu finden, bevor andere sie aufspüren! Sonic muß den teuflischen Machenschaften des wahnsinnigen Wissenschaftlers ein Ende bereiten. Er wirbelt durch die Gegend wie ein Komet im All, greift sich Sprinterschuhe, und brettert voran, bis er schwindelig ist. Er rast über sich dahinschlängelnde Schnellstraßen und katapultiert sich durch finstere Tunnel und fegt über ein blubberndes Meer von Öl!

Dieses Spiel wurde im Oktober 1992 für Game Gear herausgebracht.

Sonic the Hedgehog Spinball

Wenn Ihnen der Flipper-Abschnitt in verschiedenen Teilen des früheren Sonic-Spiels Spaß gemacht hat, dann wird Ihnen *Sonic the Hedgehog Spinball*, die Flipper-Version von Sonic, sicher gut gefallen. Dieses Spiel wurde im November 1993 für Genesis herausgebracht.

Dr. Robotnik, der bösartige Wissenschaftler hat seinen bis jetzt teuflischsten Plan ausgeheckt, der alle Tiere des Planeten Mobius in Roboter verwandeln soll. Seine monströse Maschine auf Mount Mobius verwandelt ganz normale, harmlose Tiere in willenlose Kreaturen!

Die teuflische Maschine von Robotnik wird von der Kraft des Vulkans gespeist. Feuerheiße Lava versorgt das Flipper-Verteidigungssystem der Festung.

Sonic und sein Freund Tails greifen die Festung von der Luft aus an, werden aber im Flug von Dr. Robotniks Kanonen getroffen. Sonic stützt ab und fällt in das tiefe Wasser beim Vulkan. Gott-sei-Dank hat er aber Unterwasserfreunde, die ihn im letzten Moment retten!

Sonic schleicht sich in die Vergifteten Höhlen unter der Festung. Von dort dringt er in das riesige Gewirr der Abwehreinrichtungen von Robotnik ein. Im Handumdrehen greift er Chaos-Smaragde auf, befreit die Tiere von Mobius und erledigt Robotnik ein für alle Mal!

He, Robotnik! Jetzt wird dir der Spieß umgedreht. Sonic wirbelt seine Macht!

Dieses Spiel wurde im August 1994 auch für Game Gear herausgebracht.

Sonic the Hedgehog Chaos

Sonic machte einen besonderen Auftritt in *Sonic the Hedgehog Chaos* für Game Gear. Dieses Spiel wurde im November 1993 herausgebracht und der Spieler hatte die Wahl, entweder Sonic oder Tails zu spielen.

Bedeutet das das Ende der Südinsel? Das Scheusal Dr. Robotnik hat eine neue, verrückte Idee, um Herrscher der Welt zu werden! Dieses Mal will er alle mystischen Chaos-Smaragde stehlen. Die Smaragde sind die Quellen der Vitalitiät für alle Lebewesen. Aber in den Händen des verruchten Robotniks werden sie zu Atombomben und Laserwaffen verwandelt!

Der bösartige Doktor hat sich bereits den Roten Chaos-Smaragd ergattert. Die anderen Smaragde haben dadurch ihr Gleichgewicht verloren und sind in das parallele Universum geflogen. Und die Südinsel versinkt. Sonic und Teils müssen ihre gesamte Kraft aufraffen, um Dr. Robotniks Machenschaften im Supertempo und mit Super-Fähigkeiten Einhalt zu gebieten und um im Universum das Gleichgewicht wieder herzustellen!

"OK, Dr. Robotnik," sagt Sonic, "Du hast nichts als Verachtung für einen Igel. Es gibt keine Zeit zu vergeuden - ich werde es Dir schon zeigen, mein Lieber!”

Sonic the Hedgehog CD

Ebenfalls im November 1993 erschien Sonic in dem vorrgangigen Spiel für das SEGA CD System. *Sonic the Hedgehog CD* . Dieses Spiel hatte mehr Spielebenen, als jedes andere Kasettenspiel und noch dazu großartige CD Audio Hintergrundmusik.

Die Geschichte dieses Spiels ist unter"Eine Welt, der Zeit nichts anhaben kann" beschrieben.

Dieses Spiel wurde in 1995 für den PC umgeschrieben - und dieses Spiel spielen Sie jetzt!

Sonic the Hedgehog 3

Knuckles the Echidna erschien zum ersten Mal in *Sonic the Hedgehog 3* für Genesis im Januar 1994. Ähnlich wie in *Sonic the Hedgehog 2*, kann hier ein einziger Spieler entweder Sonic oder Tails spielen. Auch hier gibt es die Möglichkeit für zwei Spieler mit einem geteilten

Bildschirm zu spielen.

Sonic the Hedgehog 3 spielt sich auf der mysteriösen Schwebenden Insel ab, welches viele Wunderkräfte hat. Die Quelle dieser Kraft sind die Chaos-Smaragde. Sonic und Tails hatten geglaubt, daß sie das Todesei von Robotnik, sein schwer bewaffnetes Schiff, in *Sonic the Hedgehog 2* endgültig zerstört hätten. Robotnik konnte sich jedoch durch eine Bruchlandung auf die Schwebende Insel gerade noch retten. Nachdem er erkannt hatte, daß diese Insel durch die Kraft der Smaragde durch Luft fliegen konnte, beschloß der verrückte Doktor, die Smaragde zu stehlen, um sein Todesei zu reparieren.

Um die Smaragde an sich zu reißen, überzeugt Robotnik Knuckles, den Hüter der Chaos-Smaragde auf der Schwebenden Insel, daß Sonic und Tails die Smaragde stehlen wollen. Sobald Knuckles Robotniks Lügen glaubt, dann gibt er sein Alles, um Sonic und Tails davon abzuhalten, an die Smaragde zu kommen.

Als sie auf der Insel ankommen und Robotnik suchen, haben Sonic und Tails die Hände voll - einerseits müssen sie die bösen Typen von Robotnik und andererseits Knuckles überrumpeln.

Knuckles ist hier geboren und aufgewachsen und kennt die Insel und ihre geheimen Verstecke ganz genau. Er ist stark, sportlich und clever. Weil Knuckles jeden versteckten Durchgang auf der Insel kennt, kann er Sonic leicht den Weg verstellen, ihm Fallen stellen und seine goldenen Ringe stehlen.

Vor langer Zeit lebte ein altes Kulturvolk auf der Insel. Vor dieser Zivilisation geschahen wundersame Dinge. Aus diesen Zeiten sind noch viele Geheimnisse und Wunderkräfte zurückgeblieben. Als einziger direkter Nachkomme dieser verlorenen Zivilisation ist Knuckles zum Hüter der Chaos-Smaragde erkoren worden, und diese Smaragde stellen die Kraftquelle der Schwebenden Insel dar.

Ein paar interessante Tatsachen über Knuckles

Alter: 15 Jahre

Rasse: Echidna

Liebstes Essen: Obst (besonders Weintrauben)

Besondere Fähigkeiten: Entdecken von verborgenen Durchgängen und er kann mit seiner Faust graben.

Sonic und Knuckles

Knuckles kehrte im Oktober 1994 im Genesis-Spiel *Sonic und Knuckles* zurück. Bei dieser einzigartigen Kassette können Sie entweder *Sonic the Hedgehog 2* oder *Sonic the Hedgehog 3* anhängen, um die Knuckles-Figur in diesen Abenteuern mitspielen zu lassen!

Als Sonic und Robotnik im direkten Kampf miteinander waren, hat Sonic das Todesei von Robotnik zerschmettert. Sonic wurde durch die Explosion tief in die Pilzberge der Schwebenden Insel katapultiert.

Sonic weiß, daß viele Smaragde, einschließlich dem Meister-Smaragd, irgendwo auf der Schwebenden Insel verborgen sind. Er ist überzeugt - dieser Knuckles weiß genau, wo sie sind! Robotnik darf seine schmutzigen Hände nicht auf den Meister-Smaragd legen! Sonst würde sein Todesei für immer mit Kraft versorgt sein - und die Schwebende Insel ist dann endgültig verloren!

Sonic steht vor zwei Problemen. Erstens: wie kann er den Meister-Smaragd vor Robotnik schützen? Und wie kann er sich Knuckles vom Leib halten? Er muß den wilden Echidna sofort außer Gefecht setzen!

Knuckles hat seine eigenen Probleme. Als Hüter der Schwebenden Insel und aller Smaragde hat er eine Aufgabe: er muß alle Eindringlinge bekämpfen. Der Kerl, der für diese Bombe verantwortlich war, muß sich schön ist Acht nehmen. Knuckles hält sich mit Tricks, Fallen und mit geballten Fäusten in Bereitschaft- niemand soll seiner Schwebenden Insel etwas anhaben!

Sonic will keine unnötigen Risiken eingehen. Knuckles auch nicht. Und während sich die beiden bekämpfen, wer kümmert sich um Robotnik? Ist das das Ende der Schwebenden Insel?

Sonic the Hedgehog Dreifaches Übel

Im Oktober 1994 wurde Nack the Weasel in einer eigenen Episode für Game Gear, in *Sonic the Hedgehog Dreifaches Übel* vorgestellt.

Während der geniale und bösartige Dr. Robotnik seine ultimative Waffe testet, macht einer seiner Helfer einen argen Fehler. Die resultierende Explosion verstreut fünf der Chaos-Smaragde über Mobius und startet eine Hochgeschwindigkeitsjagd nach den Juwelen!

Unsere heldenhaften Jäger

Sonic: Auch Sonic the Hedgehog genannt, der blauer Flitzer mit Angriffslust und der Held auf Mobius. Er hat einen hellen Kopf und flinke Beine. Immer wenn die friedliche Welt von Mobius in Gefahr ist, ist er der Igel, der bereitsteht!

"Tails": Der kleine Fuchs erhielt seinen Spitznamen wegen seiner zwei Schwänze. Die anderen Tiere hatten ihn immer verspottet, bis er sich mit Sonic angefreundet und gelernt hatte, wie er mit seinen Schwänzen fliegen konnte. Er verehrt Sonic und folgt ihm überall hin.

Das Dreifache Übel

Dr. Robotnik: Dieser Bösewicht ist der Teufel persönlich! Es vergeht kaum eine Minute, in der er den Einwohnern von Mobius keinen Schaden antun will. Der Doktor hat einen der Chaos-Smaragde ergattert und glaubt, er weiß, wie er die anderen fünf Edelsteine ebenfalls an sich reißen kann. Er muß sich nur den verflixten Igel und seinen kleinen Freund aus den Haaren halten.

Knuckles: Knuckles der Echidna, ist der Hüter der Chaos-Smaragde auf der Schwebenden Insel. Er ist stark und clever. Wie Sonic kann er auch eine Blitzattacke machen. Er kann aber auch einen Power-Gleitflug machen und mit seinen Fäusten Tunnel graben und klettern. Er gelangt überall hin, wo er will. Robotnik hat ihn überzeugt, daß Sonic und Tails darauf aus sind, die Chaos-Smaragde zu stehlen und Knuckles ist entschlossen, das zu verhindern.

Nack the Weasel: Nack das Wiesel ist ein Schatzsucher, der die Chaos-Smaragde für sich selber haben will. Er ist sich über die Kraft der Juwelen zwar nicht bewußt, glaubt aber, daß er einen guten Preis für diese schönen Juwelen aushandeln kann. Die einfachste Methode, an diese Juwelen heranzukommen ist, sie jemand anderen zu stehlen. Er ist zwar nicht so schnell wie die anderen, hat den Kopf aber voller Listen und ein kraftvolles kleines Luftrad, mit dem er sich schnell aus dem Staub machen kann.

Knuckles Chaotix

Im März 1995 erschien Knuckles wieder in dem Spiel *Knuckles Chaotix* für das 32X-System. In diesem Spiel lernten wir vier neue Figuren kennen.

Chaos ist in die Karnival-Insel eingekehrt! Morgen wird die Karnival-Insel zum riesigen Rummelplatz mit den modernsten und größten Bahnen und Spielhallen. Als Hüter der Insel ist es Knuckles Aufgabe sicherzustellen, daß an diesem wichtigen Tag nichts schief geht.

Robotnik hat jedoch andere Pläne. Er braucht Brennstoff für seine neueste teuflische Erfindung und der Power-Smaragd, der die ganze Insel mit Elektrizität versorgt, ist gerade das Richtige. Der Combi Confiner, die neueste Erfindung von Robotnik, soll ihm helfen, den lästigen Echidna und seine Freunde loszuwerden..

Bei seiner Rückkehr von einer Inspektionstour der Insel findet Knuckles, daß Robotnik seine Freunde: Espio das Chamäleon, Mighty der Armadillo, Vector das Krokodil, und Charmy Biene gefangen genommen hat.

Nachdem er den Doktor vertrieben hat, entdeckte Knuckles, daß er jeweils einen Freund mithilfe der Ringkraft befreien kann. Die Kraft, welche zwischen den Ringen sprüht, hält die beiden Partner zusammen wie ein Gummiband. Knuckles ist nicht auf den Kopf gefallen und denkt sich bald etwas aus. Mit etwas Teamarbeit kann er die Dehn- und Schnappaktion der Ringkraft einsetzen, um das Tempo seines Partners zu verdoppeln, oder sogar zu verdreifachen!

Tempo ist, was sie brauchen, denn Dr. Robotnik ist dabei, der Karneval Insel alle Kraft zu

entziehen .... nach und nach versagt alles. Robotnik muß eingehalten werden. Wenn er so weiterwaltet, ist der große Rummelplatz morgen, am Eröffnungstag, ruiniert!

Die Freunde von Knuckles

Espio das Chamäleon: Dem farbenprächtigen Chamäleon ist seine Freiheit mehr wert, als alles andere in der Welt. Nachdem es aus Robotniks Combi Maschine befreit wurde, beschloß es, den bösen Doktor Einhalt zu gebieten - koste es was es wolle! Es ist jähzornig und stürzt sich mit intensiver Lust in alles, das es anpackt. Charmy Biene, sein Freund, muß es manchmal an seine Manieren erinnern. Espio ist flink und stark und seine Wirbelattacken sind genau das, was man braucht, um einer verzwickten Situation zu entrinnen.

Mighty das Gürteltier. Mighty ist mächtig, wie sein Name. Es ist stark, klug und selbstsicher. Schwäche ist ihm ein rotes Tuch. Es ist einer der besten Freunde von Knuckles und ist entschlossen, ihm im Kampf gegen Robotnik um die Insel beizustehen.

Vector das Krokodil: Wenn es nicht gerade mit seinen Freunden bei einer Jamming-Session ist, oder kunstvolle Tanzschritte zu seiner Musik über die Kopfhörer übt, oder die örtlichen Essensgelegenheiten ausprobiert, dann macht es ihm Spaß, bei einem Wettrennen teilzunehmen.

Charmy Biene: Schon ausgesprochen erwachsen für ihre sechzehn Jahre, Charmy kam auf diese Insel, um hier neue Blumengattungen ausfindig zu machen. Gefunden hat sie aber nur einen Haufen Probleme. Sie ist der Situation jedoch in ihrer spontanen, kühlen und charmanten Weise gut gewachsen.

Kontaktanschrift

Sollten Sie auf Probleme mit Ihrer Sonic CD stoßen, beziehen Sie sich bitte auf die beigepackte Garantiekarte, oder auf die Verpackung selbst. Wir sind leider nicht in der Lage, Ihre Fragen hinsichtlich Spielmethoden, Hinweise, usw. zu beantworten..

Sega weist jegliche Verantwortung aus dieser CD-ROM Hardware und dem Spielinhalt zurück.

Gebrauch von Hilfe

Die Hilfe-Einrichtung gibt Ihnen sofortige Auskunft über Sonic the Hedgehog. Installieren der Software ist im Handbuch für Sonic the Hedgehog beschrieben.

Gebrauch von Hilfe

- Mit dem Bildrollbalken, oder der Bild-runter Taste können Sie mehr Text zu einem Thema abrollen.
- Wählen Sie unterstrichene Textstellen, wie diese oder dieseum mehr information anzuzeigen.
- Verwenden Sie die Taste oben am Bildschirm, um zu anderen Hilfethemen zu gehen. Bei Wahl des Exit-Taste steigen Sie aus Hilfe aus.

Um Hilfe anhand von Text einzuholen

- Wählen Sie Inhalt im Hilfe-Menü.
- Wählen Sie Hilfe im Hilfe-Menü, um nach wichtigen Wörtern in Hilfe zu suchen.
- Drücken Sie die F1 Taste, um Hilfe über das aktuelle Thema zu bekommen.

Siehe auch

Weitere Informationen über den Gebrauch von Hilfe

Warenzeichen

* Andere Warenzeichen und Produktnamen sind das Eigentum ihrer Besitzer.

Feindliche Roboter

Klicken Sie auf einen Feind um weitere Einzelheiten über ihn herauszufinden (weitere sind im Spiel versteckt).

Moskito-Roboter

Der Moskito-Roboter fliegt langsam durch die Luft. Wenn er einen Feind sieht, dann greift er ihn im Sturzflug an!

Schmetterling-Roboter

Der Schmetterling-Roboter flattert auf und ab und spioniert Feinde aus!

Spinne-Roboter

Der Spinne-Roboter springt und wirft Spinnennetze auf die Feinde, um sie zu behindern!

Ameise-Roboter

Der Ameise-Roboter wandert nach rechts und nach links auf seinem einzigen Rad und sucht die Gegend nach Eindringlingen ab!

Heuschrecke-Roboter

Der Heuschrecke-Roboter springt auf seine Feinde mit seinem Super-Federsprung!

Gottesanbeterin-Roboter

Der Gottesanbeterin-Roboter bewirft Feinde, die in sein Gebiet geraten, mit Speeren!

Schnecke-Roboter

Der Schnecke-Roboter bewegt sich sehr langsam. Wenn sich ein Eindringling zu nahe traut, stößt er Stacheln aus!

Käfer-Roboter

Der Käfer-Roboter wandert herum und bedroht Feinde mit seinen Hörnern mit integrierter Kreissäge!

Skorpion-Roboter

Der Skorpion-Roboter kriecht den Boden entlang und zieht seine Kanone hinter sich her und hält nach Feinden Ausschau, auf die er schießen kann!

Wasserkäfer-Roboter

Der Wasserkäfer-Roboter springt in das Wasser hinein und wieder heraus, schwimmt und greift Feinde an, die sich ins Wasser wagen!

Biene-Roboter

Es gibt zwei Arten von Biene-Robotern. Eine fliegt durch die Luft und fuchtelt mit ihrem Stachelhammer herum, der an ihren Kettenschwanz angebracht ist, die andere schießt Feuerbälle.

Sonic

Sonic, auch Sonic the Hedgehog genannt, ist der berühmteste und schnellste Igel der Welt! Er ist ein blauer Flitzer mit Angriffslust und der Held auf Mobius! Er hat einen hellen Kopf und flinke Beine. Immer wenn die friedliche Welt von Mobius in Gefahr ist, ist er der Igel, der bereitsteht!!

Amy

Amy ist ein fröhliches, junges Igel-Mädchen. Sie liebt mysteriöse Dinge und Wahrsagerei. Sie läuft immer hinter Sonic her und folgt ihm zum Niemals See.

Dr. Robotnik

Dr. Robotnik ist der Erzfeind von Sonic. Er ist ein genialer Wissenschaftler und zugleich ein bösartiges Scheusal. Er hat Metal Sonic erfunden.. Es ist seine Absicht, alle Zeitsteine, die auf dem Kleinen Planeten versteckt sind, zu ergattern, so daß er die Welt damit beherrschen kann..

Hinweis: In Japan heißt Dr. Robotnik auch manchmal Dr. Eggman.

Metal Sonic

Metal Sonic ist der ultimative Roboter, den Dr. Robotnik speziell als Waffe gegen Sonic entwickelt hat. Metal Sonic besitzt die gleiche Kraft wie Sonic. Darüber hinaus kann er durch Überbelasten der Stromversorgung sein Tempo kurzfristig beschleunigen.

Hinweis: Metal Sonic heißt manchmal auch Mecha Sonic.

Spiel rücksetzen

Wenn Sie die Rücksetzen-Option wählen, werden Sie zum Titelbild zurückgeführt.

Rückkehren zum Titelbild:

Klicken Sie Spiel rücksetzen im Spiele-Menü an

oder drücken Sie

Hinweis: Wenn Sie Vollbild-Spiel gewählt haben, dann ist der Windows Menübalken verborgen. In diesem Fall müssen Sie die Schnelltastenkombination verwenden.

Runde wiederstarten

Wenn Sie Runde wiederstarten wählen, werden Sie zum Anfang der Runde, die Sie zur Zeit spielen zurückversetzt, und zwar in derselben Zeitzone, d.h. Gegenwart, Vergangenheit, Gute Zukunft oder Schlechte Zukunft. Bei Wahl von “Neustart” büßen Sie ein Leben ein. Eine fertiggestellte Runde kann nicht wieder gestartet werden, dasselbe trifft auf eine Sonderrunde zu.

Runde wiederstarten:

Klicken Sie Runde wiederstarten im Spiele-Menü an

oder drücken Sie

Hinweis: Wenn Sie Vollbild-Spiel gewählt haben, dann ist der Windows Menübalken verborgen. In diesem Fall müssen Sie die Schnelltastenkombination verwenden.

Pause

Wenn Sie die Pause-Option wählen, wird das Spiel angehalten. Bei nochmaliger Wahl von Pause kann das Spiel fortgesetzt werden..

Spiel anhalten:

Klicken Sie Pause im Spiele-Menü an

oder drücken Sie

Hinweis: Wenn Sie Vollbild-Spiel gewählt haben, dann ist der Windows Menübalken verborgen. In diesem Fall müssen Sie die Schnelltastenkombination verwenden.

Hinweis: Das Bildschirm-Schonprogramm unterbricht Sie nicht beim Spielen des Sonic-Spiels.

Exit

Wahl der Exit-Option bricht das Spiel ab und kehrt Sie zu Windows zurück.

Spiel abbrechen:

Exit anklicken, um aus dem Spielbetrieb auszusteigen

oder

drücken

Hinweis: Wenn Sie Vollbild-Spiel gewählt haben, dann ist der Windows Menübalken verborgen. In diesem Fall müssen Sie die Schnelltastenkombination verwenden.

Wechsel auf Vollbild-Spiel

Die Wahl der Vollbild-Option wechselt Ihr Spiel zwischen einem Bildausschnitt und Vollbild. Im Vollbildbetrieb ist das Windows-Menü verborgen. Wenn Sie auf die folgenden Menüoptionen zugreifen wollen, müssen Sie das Bild im Bildausschnitt spielen:

- Hilfe
- Windows Menübalken
- Steuerungen ändern

Wechsel zwischen Vollbild und Bildausschnitt:

Im Optionen-Menü Vollbild anklicken

oder

drücken

Hinweis: Wenn Sie Vollbild-Spiel gewählt haben, dann ist der Windows Menübalken verborgen. In diesem Fall müssen Sie die Schnelltastenkombination verwenden.

Menübalken

Die Wahl der Menübalken-Option versteckt den Menübalken, oder bringt ihn wieder zum Vorschein, wenn das Spiel in einem Bildausschnitt gespielt wird.

Verstecken oder zeigen des Menübalkens:

Im Optionen-Menü Menübalken anklicken

oder

drücken

Hinweis: Diese Option ist im Vollbildbetrieb nicht verfügbar. In diesem Betrieb ist der Menübalken immer verborgen.

Glatter Sonic oder Schneller Sonic

Diese Option bestimmt die Animationseinstellung im Spiel. Schnell ist der normale Betrieb (30 Rahmen/Sekunde), Glatt ist die Einstellung für ein glatter verlaufendes Spiel.

Die glatte Einstellung eignet sich ideal für leistungsfähigere Computer, kann aber auch auf weniger effizienten Computern verwendet werden. In diesem Fall erscheint die Animation zwar glatter, das Spiel läuft jedoch etwas langsamer.

Steuerungen ändern

Wahl der Steuerungen ändern-Option bringt das Steuerungen ändern-Dialogfeld zur Anzeige. Im Dialogfeld können Sie die Tastatur-Steuerungen des Spiels einstellen.

Ändern der Tastatur-Steuerungen für das Spiel:

Im Optionen-Menü Steuerungen ändern anklicken

oder

drücken

Wahl einer neuen Tastatur-Taste:

Im Steuerungen ändern-Dialogfeld die Pfeile zur Linken des Bildes der gewünschten Steuertaste anklicken

Hinweis: Sie müssen das Spiel in einem Bildausschnitt spielen, da die Steuerungen ändern-Optionen im Vollbild nicht verfügbar sind. Wenn Sie die Springen-Taste von der Leertaste auf eine andere verlegen, dann vergessen Sie nicht, daß die neu bestimmte Taste auch für alle Hilfeabläufe, die nach der Leertaste fragen, benutzt werden muß.

Gebrauch von Tastatur oder Joystick

Die Wahl der Tastatursteuerung-Option schaltet zwischen Tastatur und Joystick zur Steuerung von Sonic.

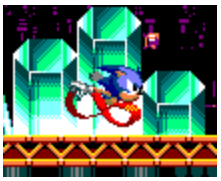
Schalten auf Tastatur oder auf Joystick:

Im Optionen-Menü Tastatur benutzen oder Joystick benutzen anklicken

oder drücken

Hinweis: Wenn Sie das Spiel im Vollbildbetrieb spielen, ist der Windows-Balken verborgen. In diesem Fall müssen Sie die Schnelltastenkombination verwenden, um zwischen Joystick und Tastatur zu wählen.

Super-Tourenheuler



Anweisungen für Joystick-Steuerung

Halten Sie Sonic an, halten Sie den Joystick hochgedrückt und drücken gleichzeitig Taste A. Sonics Beine bewegen sich sogleich im Turbotempo!

Anweisungen für Tastatur-Steuerung

Halten Sie Sonic an, dann halten Sie die hoch-Pfeiltaste gedrückt und drücken gleichzeitig die Leertaste. Sonics Beine bewegen sich sogleich im Turbotempo!

Super-Wirbelattacke!

Anweisungen für Joystick-Steuerung

Halten Sie den Joystick gedrückt, während Sonic läuft. Er beginnt sich zu drehen, wie ein stacheliger blauer Ball. Eine großartige Methode zum Niedermachen von Feinden oder Durchbrechen von Hindernissen.

Anweisungen für Tastatur-Steuerung

Halten Sie die unten-Richtungstaste gedrückt, während Sonic läuft. Er beginnt sich zu drehen, wie ein stacheliger blauer Ball. Eine großartige Methode zum Niedermachen von Feinden oder Durchbrechen von Hindernissen.

Hinweis: Während einer Wirbelattacke ist Sonic fast unverwundbar.

Super-Blitzattacke

Anweisungen für Joystick-Steuerung

Halten Sie Sonic an, halten Sie den Joystick heruntergedrückt und drücken Sie gleichzeitig Taste A. Sonic führt einen tollen Wirbeltanz durch.

Lassen Sie den Joystick los und Sonic hebt als blauer Flitzer ab!

Anweisungen für Tastatur-Steuerung

Halten Sie Sonic an, halten Sie die ab-Richtungstaste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig Taste A. Sonic führt einen tollen Wirbeltanz durch.

Lassen Sie das Richtungspult los und Sonic hebt als blauer Flitzer ab!

Hinweis: Während einer Super-Blitzattacke ist Sonic fast unverwundbar.

Super Griff!

Anweisungen für Joystick-Steuerung

Wenn Sonic nahe genug an eine Stange herankommt, greift er automatisch nach ihr und hält sich fest.

Bei einer vertikalen Stange drücken Sie den Joystick hoch oder herunter, und Sonic rutscht die Stange hinauf oder herunter.

Bei einer horizontalen Stange drücken Sie den Joystick nach rechts oder nach links.

Bei einem Druck auf Taste A läßt Sonic die Stange wieder los.

Anweisungen für Tastatur-Steuerung

Wenn Sonic nahe genug an eine Stange herankommt, greift er automatisch nach ihr und hält sich fest.

Bei einer vertikalen Stange drücken Sie die auf- oder ab-Richtungstaste, und Sonic rutscht die Stange hinauf oder herunter.

Bei einer horizontalen Stange drücken Sie die rechte oder die linke Richtungstaste.

Bei einem Druck auf die Leertaste läßt Sonic die Stange wieder los.

Popup Thema

Die Maus klicken, oder eine Taste drücken, um ein Popup wegzustecken.

Copyright und Warenzeichen

Microsoft® Windows®95 Betriebssysteme sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Microdoft® Direct X<TM> Anwendungsprogramm-Schnittstellensätze; Microsoft® DirectDraw<TM> Anwendungsprogrammierungs-Schnittstelle, Microsoft® DirectSound<TM> Anwendungsprogrammierungs-Schnittstelle sind Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Pentium® ist das eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation.

Sega ist das eingetragene Warenzeichen von SEGA.
Sega CD, Sonic CD, Sonic, Sonic The Hedgehog, und alle zugehörigen Figuren und Titeln sind die Warenzeichen von SEGA.

□@□@
□@□@*Diese Software bedient sich der Indeo® Ttechnik der Intel Corporation.

*Intel, Indeo, und das Indeo Logo sind die eingetragenen Warenzeichen von Intel Corporation.

QSound ist ein Warenzeichen von Archer Communications, Inc. Hergestellt im Lizenzabklommen von QSound Ltd. Copyright © 1990, Archer Communications, Inc.

Unbefugtes Kopieren, Vervielfältigen, Verleihen, öffentliche Vorführung oder Verbreitung dieses Spiels stellt eine Verletzung der anwendbaren Gesetze dar.

Copyright © SEGA ENTERPRISES,LTD 1993, 1996

Alle Rechte vorbehalten.

* Andere Markennamen und ihre Produkte sind das Warenzeichen oder das eingetragene Warenzeichen ihrer Besitzer und müssen entsprechend gehandhabt werden.