

SONIC THE HEDGEHOG **CHAOS**™

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING
YOUR SEGA VIDEO GAME
SYSTEM OR ALLOWING YOUR
CHILDREN TO USE THE
SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE
HINWEISE, BEVOR SIE IHR
SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM
BENUTZEN ODER IHRE
KINDER DAMIT SPIELEN
LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
SEGA PAR VOUS-MÊME OU
VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA
ADVERTENCIA ANTES
DE UTILIZAR SU
SISTEMA DE JUEGO DE
VIDEO SEGA O
PERMITIR QUE SUS
HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE
QUANTO SEGUE PRIMA DI
UTILIZZARE O DI
PERMETTERE AI VOSTRI
FIGLI DI UTILIZZARE IL
SISTEMA PER VIDEO GIOCHI
SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU
BÖRJAR SPELA SEGAS
TV-SPEL ELLER INNAN
DU LÅTER DINA BARN
BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U
UW SEGA VIDEO GAME
SYSTEEM IN GEBRUIK
NEEMT OF HET DOOR
UW KINDEREN LAAT
GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involuntario o convulsioni, interrompete **INMEDIATAMENTE** l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng **OMEDELBART** av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desorientatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

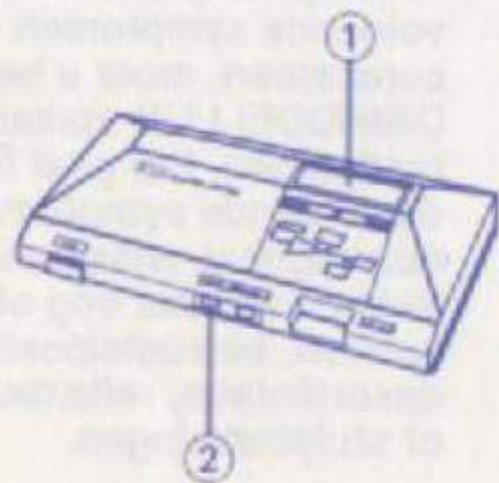
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Master Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch das Titelbild.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1

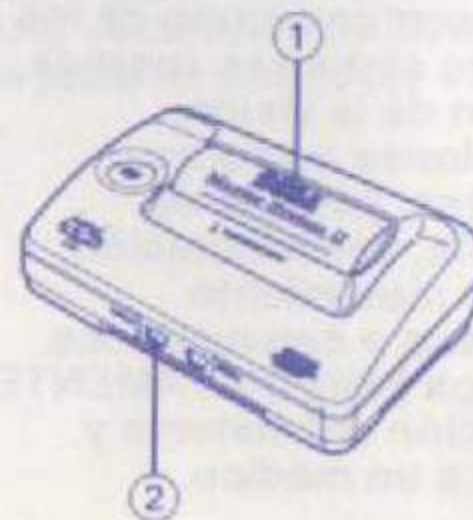
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren (ON). Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Datta spel är bara för en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Robotnik's at it Again!

For a year after the six Chaos Emeralds were restored to South Island, all was peaceful and quiet... except for the occasional sonic boom as Sonic the Hedgehog and his friend Miles "Tails" Prower practiced their speed runs.

Then one day, the island was rocked by a terrible explosion. Great chasms opened up in the ground. Strange new landmarks sprang into being. The animals — including Sonic and Tails — immediately began searching for the cause. It was Flicky the Bluebird who had the answer: "The Chaos Emeralds are missing from the North Cave!"

Tails frowned. "If the six Emeralds are separated, there's no balance, and chaos'll leak out all over the world! And if we don't find them fast, South Island will sink into the ocean!"

Robotnik ist wieder unterwegs!

Nachdem die sechs Chaos-Edelsteine auf die Südinsel zurückgebracht wurden, herrschte für ein Jahr Ruhe und Frieden... abgesehen von gelegentlichen Überschallknallen, wenn Sonic, der Igel, und sein Freund Miles "Tails" Prower ihre Hochgeschwindigkeitsläufe übten.

Dann, eines Tages, wurde die Insel von einer schrecklichen Explosion erschüttert. Riesige Spalten und Klüfte öffneten sich im Boden. Seltsame neue Landschaften entstanden. Die Tiere — einschließlich Sonic und Tails — machten sich sofort auf die Suche nach der Ursache. Es war Flicky, die blaue Singdrossel, die die Antwort fand: "Die Chaos-Edelsteine aus der Nordhöhle fehlen!"

Tails runzelte die Stirn. "Wenn die sechs Edelsteine getrennt werden, gerät alles aus dem Gleichgewicht, und das Chaos verbreitet sich über die Welt! Und wenn wir sie nicht schnell finden, wird die Südinsel im Ozean versinken!"

Robotnik est de retour!

Un an après que les six émeraudes du Chaos aient été rendues à South Island, tout était calme et paisible... excepté les booms soniques occasionnels quand Sonic le hérisson et son ami Miles "Tails" Prower s'entraînaient à la course.

Mais un jour, l'île fut secouée par une terrible explosion. De larges crevasses s'ouvrirent dans le sol. D'étranges bornes apparurent. Les animaux — dont Sonic et Tails — commencèrent immédiatement à chercher la cause de tout cela. Flicky l'oiseau bleu avait la réponse: "Les émeraudes du Chaos ont disparu de la grotte du Nord!"

Tails fronça les sourcils. "Si les six émeraudes sont séparées, il n'y a plus d'équilibre, et le Chaos se répandra dans le monde entier! Et si nous ne les retrouvons pas rapidement, South Island disparaîtra dans l'océan!"

¡Robotnik ataca de nuevo!

Cuando las seis Esmeraldas del Caos fueron recuperadas y llevadas a la Isla del Sur, todo estuvo en calma durante un año... a excepción de los ocasionales alborotos provocados por Sonic el erizo y su amigo Miles "Tails" Prower cuando practicaban sus veloces carreras.

Un día, la isla se remeció por una fuerte explosión. Grandes grietas se abrieron en la tierra. Nuevas y extrañas formaciones geográficas aparecieron repentinamente. Los animales — incluyendo a Sonic y Tails — comenzaron inmediatamente a buscar la causa. Fue Flicky, el pájaro azul, quien encontró la respuesta: "¡Las Esmeraldas del Caos no están en la Cueva del Norte!"

Tails frunció el entrecejo. "Si las seis Esmeraldas son separadas, no habrá equilibrio, y el caos se esparcirá por todo el mundo. Si no las encontramos rápido, ¡la Isla del Sur se hundirá en el océano!"

Il ritorno di Robotnik!

Per un anno intero dopo la restituzione dei sei Smeraldi Chaos all'isola di South Island, tutto è stato tranquillo e pacifico... eccetto qualche scoppio sonoro quando Sonic il Riccio e il suo amico Miles "Tails" Prower si esercitavano a fare delle veloci corse.

Poi un bel giorno, l'isola è scossa da un'esplosione tremenda. Terribili vuoti si aprono nella terra. Immense rocce emergono dall'interno della terra. Gli animali — compreso Sonic e Tails — cominciano immediatamente a cercare la causa. È l'Uccello Flicky che dà la risposta: "Gli Smeraldi Chaos mancano dalla Caverna Settentrionale!"

Tails si preoccupa: "Se i sei Smeraldi sono dispersi, non c'è equilibrio e ci sarà caos nel mondo! Se non li troviamo presto, l'isola di South Island scomparirà nell'oceano!"

Robotnik har inte gett upp!

Ett helt år efter att de sex kaossmaragderna hade kommit tillrätta var allt lugnt och stilla på Södra Ön... om man inte räknar en och annan ljudbang när Sonic the Hedgehog och Miles "Tails" Prower löptränade.

Allt var som sagt lugnt och stilla — tills den dag då en fruktansvärd smäll skakade ön. Avgrundsdjupa sprickor öppnade sig i marken. På sina ställen skrynkledes landskapet ihop och bildade nya, egendomliga klippformationer. De omtumlade djuren — inklusive Sonic och Tails — satte genast igång med att försöka ta reda på vad som hade hänt. Det var Flicky Blåhake som återvände med svaret: "Kaossmaragderna i Norra Grottan är borta!"

Tails rynkade pannan. "Om de sex smaragderna skiljs åt förskjuts balansen och världen går under i kaos! Och dröjer det för länge innan vi hittar dem kommer Södra Ön att sjunka i havet!"

Robotnik is weer bezig!

Een jaar nadat de 6 Chaos Smaragden terug waren gebracht naar het Zuideiland, was alles nog vreedzaam en rustig... alleen af en toe klonken er harde knallen wanneer Sonic de Hedgehog en zijn vriend Miles "Tails" Prower de geluidsbarrière doorbroken bij hun snelheidsoefeningen.

Maar op een dag werd het eiland opgeschrikt door een vreselijke ontploffing. De grond scheurde open. En er ontstonden vreemde nieuwe rotspunten. De dieren — ook Sonic en Tails — begonnen meteen naar de oorzaak te zoeken. Flicky de Bluebird vond het antwoord: "De Chaos Smaragden uit de noordelijke grot zijn verdwenen!"

Tails schrok. "Als de zes Smaragden gescheiden zijn, is er geen evenwicht, en zal de hele wereld in chaos veranderen! En als we ze niet heel erg snel vinden, zal het Zuideiland wegzinken naar de oceaانبodem!"

At that moment, a strange round flying machine roared overhead. Clutched in large pincers on its underbelly was the red Chaos Emerald! All the animals could see of the pilot was his bushy mustache and big red nose, but his nasty laugh was unmistakable — Dr. Robotnik!

"This time nothing can stop me! Once I have the other five Chaos Emeralds in my possession, I will rule the world! HAA, ha, ha, ha, haaaa!" Then the evil Dr. Robotnik and his flying machine vanished over the horizon.

"Not if we find'em first," said Sonic. "C'mon, Tails. Let's get those Emeralds!"

Im selben Moment brummte eine seltsame, runde Flugmaschine über sie hinweg. An der Unterseite hing in einer großen Zange der rote Chaos-Edelstein! Alles, was die Tiere vom Piloten sehen konnten, war sein buschiger Schnurrbart und seine große, rote Nase, aber sein fieses Lachen war unverkennbar — Dr. Robotnik!

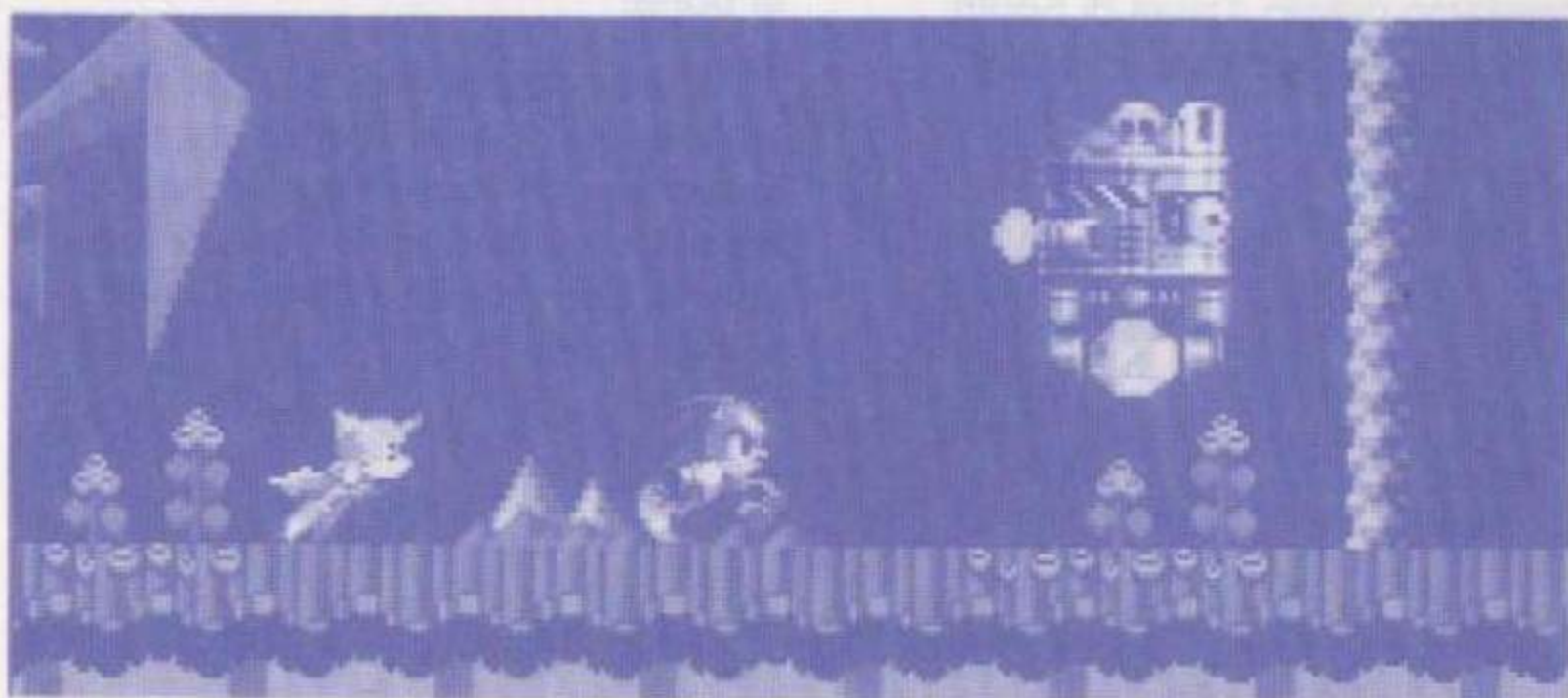
"Dieses Mal kann mich nichts stoppen! Sobald ich die anderen fünf Chaos-Edelsteine in meinen Besitz gebracht habe, werde ich die Welt beherrschen! HAA, ha, ha, ha, haaaa!" Dann verschwand der böse Dr. Robotnik mit seiner Flugmaschine hinter dem Horizont.

"Nicht, wenn wir sie zuerst finden," sagte Sonic. "Komm, Tails. Laß uns diese Edelsteine holen!"

A ce moment, une étrange machine volante ronde rugit au-dessus d'eux. L'émeraude rouge du Chaos se trouvait coincée dans de larges pinces en-dessous! Tout ce que les animaux pouvaient voir du pilote était sa moustache touffue et son gros nez rouge, mais son rire sournois ne laissait aucun doute — Dr. Robotnik!

"Cette fois, personne ne peut m'arrêter! Dès que j'aurais les cinq autres émeraudes du Chaos en ma possession, je régnerai sur le monde! HAA, ha, ha, ha, haaaa!" Puis le méchant Dr. Robotnik et sa machine volante disparurent à l'horizon.

"Pas si nous les trouvons d'abord," répliqua Sonic. "Viens, Tails. Allons chercher ces émeraudes!"



En ese momento, una extraña máquina redonda pasó volando por encima de ellos. ¡En su parte inferior llevaba la Esmeralda roja del Caos sujeta con enormes pinzas! Todo los que los animales pudieron ver del piloto, fue su gran bigote y enorme nariz roja, pero su repugnante risa era inconfundible — ¡el Dr. Robotnik!

“¡Esta vez nada podrá detenerme! Cuando tenga las otras cinco Esmeraldas del Caos en mi poder, seré el amo del mundo! ¡HAA, ha, ha, ha, haaaa!” Luego, el malvado Dr. robotnik y su máquina voladora desaparecieron en el horizonte.

“No si nosotros las encontramos primero”, dijo Sonic. “Vamos Tails. ¡Encontremos esas esmeraldas!”

In quel momento, uno strano velivolo rotondo appare nel cielo. Sotto il velivolo, tenuto da grandi pinze si vede lo Smeraldo Chaos rosso! Tutto ciò che gli animali possono vedere del pilota sono i suoi baffi non curati e il suo grosso naso rosso, ma quando ride con cattiveria, sanno subito chi è — Dottor Robotnik!

“Questa volta non c'è niente che mi può fermare! Una volta che ho gli altri cinque Smeraldi Chaos, sarò il Padrone del Mondo! HAA, ha, ha, ha, haaaa!” Poi il maligno Dott. Robotnik e il suo velivolo scompaiono all'orizzonte.

“Non se noi li troviamo prima”, disse Sonic. “Andiamo, Tails. Prendiamo quegli Smeraldi!”

I samma ögonblick vrälade ett märkligt, runt flygplan förbi över huvudena på dem. De jättelika gripklorna på undersidan höll den röda kaosmaragden i ett stadigt grepp! Det enda djuren kunde se av piloten var en borstmustasch och en stor röd näsa, men det gick inte att ta fel på det motbjudande skrattet — Dr. Robotnik!

“Den här gången kan ingen hindra mig! När jag har lagt vantarna på de andra fem smaragderna är världen min! HAA, ha, ha, ha, haaaa!” Och sekunder efteråt var den otrevlige Dr. Robotnik och hans flygmaskin försvunna bakom horisonten.

“Inte om vi hittar dem först”, sa, Sonic. “Sätt fart, Tails. Vi måste leta rätt på resten av smaragderna!”

Op dat moment vloog er een vreemde ronde vliegmachine boven hun hoofden. In grote tangen onderaan hing de rode Chaos Smaragd! Het enige wat de dieren van de piloot konden zien was zijn enorme snor en een grote rode neus, maar toen ze zijn afgrijselijke lach hoorden wisten ze het meteen — Dr. Robotnik!

“Deze keer kan niets mij tegenhouden! Zodra ik de andere vijf Chaos Smaragden in mijn bezit heb, zal ik de wereld besturen! HAA, ha, ha, ha, haaaa!” Daarna verdween de duivelse Dr. Robotnik met zijn vliegmachine in de verte.

“Dat gebeurt niet als wij ze eerst vinden”, zei Sonic. “Kom op, Tails. Laten we achter die Smaragden aan gaan!”



Take Control!

① Directional Button

- Press right or left to move your character in those directions. Press and hold in either direction to make him speed up.
- Press down to make your character crouch.
- When your character is standing still, press up or down to see the upper or lower section of the screen.
- While your character is moving, press the D-Button down. He will roll into a ball — great for bashing through barriers or mowing down enemies.

Spielsteuerung

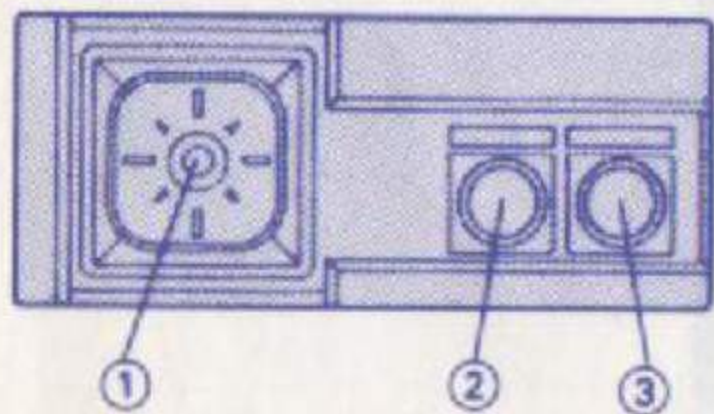
① Richtungstaste

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Ihre Spielfigur in diese Richtungen zu bewegen. Halten Sie die Taste gedrückt, damit Ihre Figur beschleunigt.
- Drücken Sie die Taste nach unten, damit Ihre Figur sich duckt.
- Wenn Ihre Figur stillsteht, drücken Sie die Taste nach oben oder unten, um darüber- oder darunterliegende Teile der Umgebung zu sehen.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, während Ihre Figur sich bewegt. Sie rollt sich zu einer Kugel zusammen — wunderbar geeignet, um durch Barrieren zu brechen oder Gegner umzumähen.

Prenez les commandes!

① Bouton directionnel

- Appuyez vers la droite ou vers la gauche pour déplacer votre personnage dans ces directions. Appuyez et maintenez enfoncé dans une direction pour le faire accélérer.
- Appuyez vers le bas pour que votre personnage se baisse.
- Lorsque votre personnage est immobile, appuyez vers le haut ou vers le bas pour voir la partie supérieure ou inférieure de l'écran.
- Pendant que votre personnage se déplace, appuyez sur le bouton-D vers le bas. Il se roule en boule — excellent pour franchir les barrières ou faucher les ennemis.



¡Toma control!

① Botón direccional

- Presiona la parte izquierda o derecha de este botón para mover a tu personaje en dichas direcciones. Para hacer que tu personaje se mueva más rápido, mantén presionado el botón.
- Presiona la parte inferior de este botón para hacer que tu personaje se agache.
- Cuando tu personaje esté quieto, presiona la parte superior o inferior de este botón para ver la sección superior o inferior de la pantalla.
- Cuando tu personaje esté en movimiento, presiona la parte inferior del botón D. Tu personaje se transformará en una bola — ideal para atravesar barreras y derribar enemigos.

Mettiti al Comando!

① Tasto Direzionale

- Premi questo tasto verso destra o sinistra per spostare il carattere in queste direzioni. Mantienilo premuto a destra o sinistra per accelerare i movimenti.
- Premi il tasto affinché il tuo carattere si accovaccia.
- Quando il tuo carattere è fermo, premi il tasto sù o giù per vedere la sezione superiore o quella inferiore dello schermo.
- Quando il tuo carattere è in movimento, premi il tasto D. Si arrotonderà — diventerà una palla perfetta per colpire gli ostacoli o i nemici.

Vid spakarna!

① Riktningstangent

- Tryck höger eller vänster för att styra din krigare. Håll in tangenten åt ett av hållen för att öka farten.
- Tryck nedåt för att huka dig.
- När krigaren står stilla kan du trycka uppåt eller nedåt för att kolla skärmens över- eller underdel.
- Trycker du nedåt på D-tangenten när krigaren är på väg framåt rullar han ihop sig till en boll — oslagbart för att slå sig igenom ett hinder eller röja upp bland motståndarna.

De Besturing!

① Richting Toets

- Druk op rechts of links om jouw figuur in die richtingen te laten bewegen. Houd de toets in om het even welke richting ingedrukt om hem sneller te doen bewegen.
- Druk omlaag om je figuur te laten kruipen.
- Wanneer je figuur stil staat, druk je omhoog of omlaag om het bovenste of onderste deel van het scherm te zien.
- Terwijl je figuur beweegt, druk je de R-toets omlaag. Nu rolt hij zich op tot een bal — echt heel gaaf om door hindernissen heen te knallen of vijanden omver te maaien.

② **Button 1**

- Press to start the game.
- Press to jump/perform the Super Spin Attack. Press and hold for a higher jump.

③ **Button 2**

- Press to jump/perform the Super Spin Attack. Press and hold for a higher jump.

Pause Button (Master System console)

- Press to pause the game; press again to resume play.

② **Taste 1**

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste, um zu springen bzw. die Super-Spin-Attacke auszuführen. Drücken Sie diese Taste und halten Sie sie gedrückt, um höher zu springen.

③ **Taste 2**

- Drücken Sie diese Taste, um zu springen bzw. die Super-Spin-Attacke auszuführen. Drücken Sie die Taste und halten Sie sie gedrückt, um höher zu springen.

Pause-Taste (Master System-Konsole)

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu unterbrechen; drücken Sie die Taste noch einmal, um das Spiel fortzusetzen.

② **Bouton 1**

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour sauter ou pour effectuer l'attaque super-toupie. Appuyez et maintenez enfoncé pour un saut plus haut.

③ **Bouton 2**

- Appuyez pour sauter ou pour effectuer l'attaque super-toupie. Appuyez et maintenez enfoncé pour un saut plus haut.

Touche de pause (console Master System)

- Appuyez pour mettre le jeu en pause; appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

② Botón 1

- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para saltar o ejecutar un ataque con supergiro. Mantén el botón presionado para saltar más alto.

③ Botón 2

- Presiona este botón para saltar o ejecutar un ataque con supergiro. Mantén el botón presionado para saltar más alto.

Botón de pausa (consola Master System)

- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego; presiónalo de nuevo para reanudar el juego.

② Tasto 1

- Premi questo tasto per iniziare il gioco.
- Premi questo tasto per saltare/effettuare l'attacco Super Spin. Mantienilo premuto per saltare più in alto.

③ Tasto 2

- Premi questo tasto per saltare/effettuare l'attacco Super Spin. Mantienilo premuto per saltare più in alto.

Tasto di pausa (console del Master System)

- Premi questo tasto per arrestare il gioco temporaneamente; premilo nuovamente per continuare il gioco.

② Tangent 1

- Tryck för att börja spela.
- Tryck för att hoppa/göra en Super Spin Attack. Håll intryckt om du vill hoppa högre.

③ Tangent 2

- Tryck för att hoppa/göra en Super Spin Attack. Håll intryckt om du vill hoppa högre.

Paustangent (på systemenheten)

- Tryck för att frysa spelet. Tryck en gång till för att fortsätta spela.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te springen of de Super Spin Aanval uit te voeren. Blijf de toets ingedrukt houden om hoger te springen.

③ Toets 2

- Druk hierop om te springen of de Super Spin Aanval uit te voeren. Blijf de toets ingedrukt houden om hoger te springen.

Pauze Toets (Master System)

- Druk hierop om het spel te pauzeren; druk nog een keer om weer verder te spelen.

Super Moves

① Super Dash Attack!

When your character is standing still, press and hold the D-Button down, then press Button 1 or 2. Sonic or Tails will begin spinning in place. Release the D-Button to blast off in a burst of speed!

② Helicopter (Tails only)

Press and hold the D-Button up, then press Button 1 or 2. For a short time, Tails will spin his tails like helicopter rotors and fly. Use the D-Button to guide his movements, and cancel the Helicopter by making Tails touch the ground.

Note: Sonic will respond to this command by running in place. Release the D-Button to make him race forward.

③ Hop Springs

Activate a Hop Spring by jumping on it. Use the D-Button to guide its movement. The Hop Spring disappears when you collide with an object or suffer damage. To jump off of a Hop Spring, press Button 1 or 2.



Super-Bewegungen

① Super-Spin-Attacke

Drücken Sie die Richtungstaste nach unten und halten Sie sie gedrückt, wenn Ihre Figur stillsteht. Drücken Sie dann die Taste 1 oder 2. Sonic oder Tails beginnen, auf der Stelle zu rotieren. Lassen Sie die Richtungstaste los, um mit unglaublicher Geschwindigkeit loszufetzen.

② Hubschrauber (nur Tails)

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben und halten Sie sie gedrückt, dann drücken Sie die Taste 1 oder 2. Tails läßt für kurze Zeit seine Schwänze rotieren und fliegt wie ein Hubschrauber. Steuern Sie seine Bewegungen mit der Richtungstaste. Tails beendet seinen Hubschrauber-Flug, sobald er den Boden berührt.

Hinweis: Sonic läuft bei dieser Aktion auf der Stelle. Lassen Sie die Richtungstaste los, damit er sich nach vorne schnell.

③ Sprungfedern

Aktivieren Sie eine Sprungfeder, indem Sie daraufspringen. Benutzen Sie die Richtungstaste, um die Sprungbewegungen zu steuern. Die Sprungfedern verschwinden, wenn Sie mit einem Gegenstand kollidieren, oder wenn Sie verletzt werden. Um von einer Sprungfeder herunterzuspringen, drücken Sie die Taste 1 oder 2.



Super déplacements

① Attaque super-rapide!

Lorsque votre personnage est immobile, appuyez sur le bouton-D vers le bas et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2. Sonic ou Tails commence à tourner sur place. Relâchez le bouton-D pour partir à toute vitesse!

② Hélicoptère (seulement pour Tails)

Appuyez sur le bouton-D vers le haut et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2. Pendant un court instant, Tails fait tourner sa queue comme le rotor d'un hélicoptère et s'envole. Utilisez le bouton-D pour guider ses mouvements, et annulez l'hélicoptère en faisant toucher le sol à Tails.

Remarque: Sonic répond à cette commande en courant sur place. Relâchez le bouton-D pour le faire courir en avant.

③ Ressort

Activez un ressort en sautant dessus. Utilisez le bouton-D pour guider ses mouvements. Le ressort disparaît lorsque vous entrez en collision avec un objet ou lorsque vous subissez des dégâts. Pour abandonner un ressort, appuyez sur le bouton 1 ou 2.



Técnicas especiales de ataque

- ① **¡La supercarrera!**
Quando tu personaje esté quieto, presiona y mantén presionada la parte inferior del botón D, y presiona luego el botón 1 o 2. Sonic o Tails comenzarán a girar en el lugar. ¡Libera el botón D para iniciar una loca carrera a toda velocidad!
- ② **El helicóptero (solamente Tails)**
Presiona y mantén presionada la parte superior del botón D, y presiona luego el botón 1 o 2. Por un corto tiempo, Tails girará sus colas como las hélices de un helicóptero y podrá volar. Usa el botón D para guiar sus movimientos; para cancelar el helicóptero, haz que Tails descienda a tierra.

Nota: Sonic responderá a este comando corriendo en lugar de volar. Libera el botón D para hacer que Sonic inicie una veloz carrera hacia adelante.
- ③ **Resorte de salto**
Activa el resorte saltando sobre él. Usa el botón D para guiar sus movimientos. El resorte de salto desaparecerá cuando choques contra un objeto o cuando resultes herido. Para bajarte de un resorte de salto, presiona el botón 1 o 2.

Movimenti Super

- ① **Attacco ultraveloce!**
Quando il carattere è fermo, premi il Tasto D e mantienilo premuto, poi premi uno dei Tasti 1 o 2. Sonic o Tails inizierà a girare sul posto. Rilascia il tasto D per un attacco ultraveloce!
- ② **Elicottero (solo Tails)**
Premi il Tasto D verso l'alto e mantienilo premuto, poi premi uno dei Tasti 1 o 2. Per un attimo, Tails girerà come se fosse un elicottero e volerà. Usa il tasto D per controllare i suoi movimenti e cancella l'Elicottero facendo sì che Tails tocchi per terra.

Nota: Sonic risponderà a questo comando correndo sul luogo. Rilascia il tasto D per farlo precipitare in avanti.
- ③ **Molle**
Attiva una Molla saltandoci sopra. Usa il tasto D per guidare i movimenti della stessa. La Molla scomparirà alla collisione con un Oggetto o quando accusi qualche danno. Premi il Tasto 1 o 2 per saltare con la Molla.

Superattacker

- ① **Supersprint!**
Vänta tills din krigare har stannat, håll in D-tangenten nedåt och tryck samtidigt på tangent 1 eller 2. Sonic eller Tails börjar snurra. Släpp D-tangenten för att sätta iväg i en fartexplosion!
- ② **Helikopter (Tails är den ende som behärskar den)**
Håll in D-tangenten uppåt och tryck sedan på tangent 1 eller 2. Tails svansar börjar snurra och under några korta men magiska ögonblick flyger han som en helikopter. Styr luftfärden med D-tangenten. Helikoptern är över när du sätter ner Tails på marken.

Obs: Försöker du samma sak med Sonic börjar han jogga på stället. När du släpper D-tangenten sätter han full fart framåt.
- ③ **Hoppfjädrar**
Aktivera hoppfjädrarna genom att hoppa på dem. Använd D-tangenten för att hålla kursen. Hoppfjädern försvinner om du krockar med något eller blir skadad. Vill du hoppa ner från fjädern är det bara att trycka på tangent 1 eller 2.

Super Bewegingen

- ① **Super Sprint Aanval!**
Als je figuur stilstaat, druk je de R-toets omlaag en je houdt deze ingedrukt, daarna druk je op Toets 1 en 2. Sonic of Tails beginnen op hun plaats rond te draaien. Laat de R-toets los om ze met een enorme snelheid erop los te knallen!
- ② **Helicopter (alleen voor Tails)**
Druk de R-toets omhoog en houd deze ingedrukt, daarna druk je op Toets 1 of 2. Nu laat Tails, gedurende korte tijd, zijn staarten ronddraaien, en begint als een helicopter te vliegen. Gebruik de R-toets om zijn bewegingen te sturen, en laat hem ophouden met vliegen, door Tails de grond aan te laten raken.

Let op: Sonic reageert op dit commando door op zijn plaats te rennen. Laat de R-toets los om hem naar voren te laten racen.
- ③ **Spring Veren**
Een Spring Veer begint te werken als je er bovenop springt. Gebruik de R-toets om zijn bewegingen te sturen. De Veer verdwijnt als je tegen iets aanspringt of schade oploopt. Om van een Spring Veer af te springen, druk je op Toets 1 of 2.

Get Ready...

After the Sega logo, you'll see an intro screen followed by the *Sonic Chaos* Title screen. In a few seconds, a short demonstration appears. Press Button 1 to return to the Title screen and press again to start the game.

The Player Select screen appears. Press the D-Button left or right to select Sonic or Tails, and press Button 2 to begin play.

Fertigmachen...

Nach dem Sega-Logo sehen Sie einen Einleitungs-Bildschirm, gefolgt vom *Sonic Chaos*-Titelbildschirm. Nach einigen Sekunden erscheint eine kurze Demonstration. Drücken Sie die Taste 1, um zum Titelbild zurückzukehren, und drücken Sie sie noch einmal, um das Spiel zu beginnen.

Das Spieler-Auswahlmenü erscheint. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um Sonic oder Tails auszuwählen, drücken Sie dann die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

Préparez-vous...

Après le logo Sega, vous voyez un écran d'introduction suivi de l'écran de titre de *Sonic Chaos*. Après quelques secondes, une brève démonstration apparaît. Appuyez sur le bouton 1 pour revenir à l'écran de titre et appuyez à nouveau pour commencer la partie.

L'écran de sélection de joueur apparaît. Appuyez sur le bouton-D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner Sonic ou Tails, et appuyez sur le bouton 2 pour commencer à jouer.



Prepárate...

Después del logotipo Sega, verás una pantalla de introducción seguida de la pantalla de título *Sonic Chaos*. Después de algunos segundos, una demostración será exhibida. Presiona el botón 1 para retornar a la pantalla de título; presionalo de nuevo para iniciar el juego.

La pantalla de selección de jugador aparecerá. Presiona la parte izquierda o derecha del botón D para seleccionar a Sonic o Tails, respectivamente, y presiona luego el botón 2 para iniciar el juego.

Preparati...

Dopo il Sega logo, vedrai uno schermo di introduzione seguito dallo schermo dei Titoli *Sonic Chaos*. Dopo pochi secondi, apparirà una breve dimostrazione. Premi il Tasto 1 per ritornare allo schermo dei Titoli, poi premilo nuovamente per iniziare il gioco.

Appare lo schermo di Selezione Giocatori. Premi il tasto D verso sinistra o destra per selezionare Sonic o Tails. Premi il tasto 2 per iniziare il gioco.

Är du klar...

Efter Segamärket visas en introduktion, följt av titelfönstret för *Sonic Chaos*. Ett par sekunder senare börjar en snabbdemonstration. Tryck en gång på tangent 1 för att gå tillbaka till titelfönstret och en gång till för att börja spela.

Ett fönster där du väljer vilken figur du vill spela med öppnas. Välj Sonic eller Tails genom att trycka höger eller vänster på D-tangenten innan du startar spelet med tangent 2.

We gaan beginnen...

Na het Sega logo, zie je een introductiescherm en daarna het *Sonic Chaos* Titelscherm. Binnen een paar seconden wordt er een kleine demonstratie gegeven. Druk op Toets 1 om terug te gaan naar het Titelscherm en druk nog een keer om het spel te starten.

Het Figuur Keuze Scherm verschijnt. Druk op links of rechts op de R-toets om Sonic of Tails uit te kiezen, en druk op Toets 2 om met het spel te beginnen.

Race for the Rings!

As Sonic or Tails, you'll blast through six dangerous Zones, with three Acts each. At the end of the third Act of each Zone, you'll meet with one of Robotnik's Master Robots. Use the left side of the screen to keep track of your status as you go.

- ① **Timer:** This shows how much time has elapsed since you began each Act. If you don't complete the Act before the timer reads 9:59, you lose a Life.
- ② **Lives Remaining:** This shows the number of Lives you have to get through the game. Pick up extra Lives by collecting over 100 Rings, collecting a 1-UP item or scoring a speed rating consisting of three of the same numbers (such as 555 kph). Sonic starts the game with 3 Lives, and Tails starts with 5 Lives.

Jagd auf die Ringe!

Als Sonic oder Tails rasen Sie durch sechs gefährliche Zonen, jede mit drei Stufen. Nach der dritten Stufe in jeder Zone treffen Sie auf einen von Robotniks Master-Robotern. Auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie Informationen über Ihren Status.

- ① **Timer:** Dieser zeigt, wieviel Zeit vergangen ist, seitdem Sie die Stufe begonnen haben. Wenn Sie die Stufe nicht beenden können, bevor der Timer 9:59 anzeigt, verlieren Sie ein Leben.
- ② **Verbleibende Leben:** Dies zeigt an, wieviel Leben Sie noch haben, um durch das Spiel zu kommen. Sie erhalten ein zusätzliches Leben, wenn Sie über 100 Ringe einsammeln, einen 1-Up-Gegenstand mitnehmen oder eine Geschwindigkeit erreichen, die aus drei gleichen Ziffern besteht (wie z.B. 555 km/h). Sonic beginnt das Spiel mit 3 Leben und Tails mit 5 Leben.

La course aux anneaux!

Avec Sonic ou Tails, parcourez six zones dangereuses, avec trois rounds chacune. A la fin du troisième round de chaque zone, vous rencontrerez un des maîtres robots de Robotnik. Gardez un oeil sur la partie gauche de l'écran pour suivre votre statut à mesure que vous progressez.

- ① **Minuterie:** Elle vous indique combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez commencé le round. Si vous ne terminez pas l'acte avant que la minuterie affiche 9:59, vous perdez une vie.
- ② **Vies restantes:** Indique le nombre de vies qu'il vous reste pour terminer le jeu. Gagnez des vies supplémentaires en ramassant 100 anneaux, en ramassant un objet 1-UP ou en atteignant une vitesse dont les trois chiffres sont les mêmes (comme 555 kmh). Sonic commence la partie avec 3 vies, et Tails commence avec 5 vies.



¡La carrera por los anillos!

En el papel de Sonic o Tails, tú deberás atravesar seis peligrosas zonas, cada una dividida en tres actos. Al final del tercer acto de cada zona, te enfrentarás a uno de los robots jefes del Dr. Robotnik. En la parte izquierda de la pantalla podrás visualizar tus resultados a medida que avanzas.

① **Temporizador:** Indica cuánto tiempo ha transcurrido desde el comienzo de cada acto. Si no finalizas un acto antes de que el temporizador llegue a 9:59, perderás una vida.

② **Vidas restantes:** Indica el número de vidas de que dispones para finalizar el juego. Para obtener vidas adicionales, reúne más de 100 anillos, recoge un artículo 1-UP o efectúa una carrera cuyo marcador final de velocidad consista de tres números iguales (como ser 555 kph). Sonic comienza el juego con 3 vidas, y Tails con 5.

Vai alla ricerca degli Anelli!

Nei panni di Sonic o Tails, passerai attraverso sei Zone pericolose, con tre Atti ciascuna. Alla fine del terzo Atto di ciascuna Zona, incontrerai uno dei Robot Principali di Robotnik. Usa il lato sinistro dello schermo per tenere il tuo stato sotto controllo durante il gioco.

① **Timer:** Questo indica il tempo trascorso dall'inizio dell'Atto. Se non termini l'Atto prima che il valore del timer indichi 9:59, perderai una Vita.

② **Vite Rimanenti:** Questo ti mostra il numero di Vite che devi ricevere per poter finire il gioco. Ottieni delle Vite addizionali accumulando più di 100 Anelli, prendendo un oggetto 1-UP o ottenendo una velocità con tre cifre dello stesso numero (ad esempio 555 chilometri orari). Sonic inizia il gioco con 3 Vite e Tails con 5 Vite.

Rusa mot ringarna!

Sonic eller Tails måste slå sig igenom sex livsfarliga Zoner som var och en består av tre Områden. I slutet av det tredje Området i varje Zon stöter du på en av Robotniks Överrobotar. Kolla i vänsterkanten på skärmen: ligger jag bra till, eller Är Detta Slutet?

① **Klocka:** Visar tiden sedan du kom in på det senaste Området. Klarar du inte Området innan klockan visar 9:59 blir du av med ett liv.

② **Liv kvar:** Så här många liv har du kvar för att vinna spelet. Du får ett extraliv för varje gång du hittar 100 nya ringar, om du hittar en 1-UP eller om hastighetsmätningen visar tre lika siffror (tex 555 km/h). Sonic börjar med 3 liv och Tails med 5.

Race voor de Ringen!

Sonic of Tails moeten door zes gevaarlijke Zones heen racen, die ieder uit drie Acts bestaan. Aan het eind van de derde Act van elke zone, kom je één van de Master Robots van Dr. Robotnik tegen. Gebruik de linkerhelft van het scherm om in de gaten te houden hoe je ervoor staat onderweg.

① **Timer:** Deze geeft aan hoeveel tijd er is verstreken sinds je aan een Act begonnen bent. Als je niet klaar bent voor de timer op 9:59 staat, verlies je een kans.

② **Aantal kansen:** Deze geeft aan hoeveel kansen je hebt om het spel af te maken. Je krijgt er een extra kans bij als je meer dan 100 Ringen verzamelt, als je een 1-UP voorwerp pakt of als je een snelheid scoort die uit drie dezelfde cijfers bestaat (bijvoorbeeld 555 kph). Sonic begint het spel met 3 kansen en Tails start met 5 kansen.

③ **Number of Rings:** Rings keep you from being hurt if you are attacked, touch an enemy or get caught in a trap — however, doing so will make you lose all your Rings. If you are caught or attacked and you don't have any Rings, you lose a Life.

You receive points for the number of Rings you have at the end of each Round. If Sonic collects 100 Rings, he will enter the Special Stage to search for one of the Chaos Emeralds (see page 36).

③ **Anzahl der Ringe:** Ringe schützen Sie vor Verletzungen, wenn Sie angegriffen werden, einen Gegner berühren oder in einer Falle laufen — allerdings wird Sie dies all Ihre Ringe kosten. Wenn Sie Schaden nehmen und nicht wenigstens einen Ring besitzen, verlieren Sie ein Leben.

Am Ende jeder Runde erhalten Sie Punkte für die Anzahl von Ringen, die Sie gesammelt haben. Wenn Sonic 100 Ringe gesammelt hat, gelangt er in die Spezial-Stufe, wo er einen der Chaos-Edelsteine suchen muß (siehe Seite 36).

③ **Nombre d'anneaux:** Les anneaux vous évitent d'être blessé si vous êtes attaqué, si vous touchez un ennemi ou si vous êtes pris dans un piège — cependant, dans ces cas-là, vous perdez tous vos anneaux. Si vous êtes pris ou si vous êtes attaqué et que vous n'avez pas d'anneaux, vous perdez une vie.

Vous marquez des points pour le nombre d'anneaux que vous possédez à la fin de chaque round. Si Sonic ramasse 100 anneaux, il entre dans un tableau spécial pour chercher une des émeraudes du Chaos (lisez la page 36).



③ **Número de anillos:** Los anillos evitan que seas herido al ser atacado, cuando tocas a un enemigo o cuando caes en una trampa — sin embargo, estas acciones te harán perder todos tus anillos. Si eres atacado o atrapado cuando no tienes anillos, perderás una vida.

Al final de cada vuelta, obtendrás puntos por el número de anillos que hayas logrado reunir. Cuando Sonic reúna más de 100 anillos, él pasará a la etapa especial, donde podrá buscar una de las Esmeraldas del Caos (consulta la página 37).

③ **Numero di Anelli:** Gli Anelli ti proteggono contro le lesioni se sei attaccato, se tocchi un nemico o se rimani intrappolato — comunque, questo causa la perdita di tutti i tuoi Anelli. Se rimani intrappolato o attaccato e sei senza Anelli, perderai una Vita.

Ricevi dei punti per il numero di Anelli che hai accumulato alla fine di ciascun giro. Se Sonic accumula 100 Anelli, entrerà nello Stadio Speciale per localizzare uno degli Smeraldi Chaos (vedi pagina 37).

③ **Antal ringar:** Ringarna skyddar dig mot anfall och om du nuddar en fiende eller går i en fälla — men du förlorar varenda ring du har. Fällor eller attacker utan ringar betyder ett liv mindre.

I slutet av varje nivå delas bonuspoäng ut efter antalet ringar. Om Sonic har 100 ringar går han vidare till Specialnivån med chans att hitta en av Kaossmaragdena (se sid. 37).

③ **Aantal Ringen:** Ringen zorgen ervoor dat je niet gewond raakt als je aangevallen wordt, als je een vijand aanraakt of in een val loopt — maar op deze manier verlies je wel al je Ringen. Als je gepakt of aangevallen wordt terwijl je geen Ringen hebt, verlies je een kans.

Je krijgt punten voor het aantal Ringen dat je hebt aan het eind van elke Ronde. Als Sonic 100 Ringen verzamelt, gaat hij het Speciale Gebied binnen om één van de Chaos Smaragden te zoeken (zie pagina 37).

Special Items

Throughout the game, you'll find Special Items which will be very helpful in getting you through to the final confrontation with Robotnik. Most of the Items are contained in Monitors. To pick up an Item, break open the Monitor with a Super Spin Attack.

- ① **Super Ring:** You get 10 Rings.
- ② **Power Sneakers:** Burn up the screen with an extra burst of speed!
- ③ **Invincibility:** You become invincible to attacks and traps for a short period of time. However, you will lose a Life if you fall to the bottom of the screen or remain underwater for too long!
- ④ **1-UP:** You get an extra Life.
- ⑤ **Rocket Shoes (Sonic Only):** Take this item and blast through the air on a pair of high-powered rockets! The Rocket Shoes last for only a short time, and will vanish if Sonic takes any damage.

①



Spezielle Gegenstände

Im Verlauf des Spieles werden Sie spezielle Gegenstände finden, die Ihnen auf dem Weg zum Endkampf mit Dr. Robotnik sehr helfen können. Die meisten Gegenstände sind in Monitoren versteckt. Zerschlagen Sie den Monitor mit einer Super-Spin-Angriff, um an die Gegenstände zu gelangen.

- ① **Super-Ring:** Sie erhalten 10 Ringe.
- ② **Laufschuhe:** Rasen Sie mit noch höherer Geschwindigkeit über den Bildschirm!
- ③ **Unverwundbarkeit:** Für kurze Zeit wird Sonic immun gegen Angriffe und Fallen. Allerdings verlieren Sie ein Leben, wenn Sie unten aus dem Bildschirm fallen oder zu lange unter Wasser bleiben!
- ④ **1-UP:** Sie erhalten ein zusätzliches Leben.
- ⑤ **Raketenschuhe (Nur Sonic):** Nehmen Sie sich diesen Gegenstand und rasen Sie auf einem Paar Raketen durch die Luft! Die Raketenschuhe halten nur für kurze Zeit, und sie verschwinden, wenn Sonic verletzt wird.

②



③



Objets spéciaux

Pendant la partie, vous trouverez des objets spéciaux qui vous seront très utiles pour parvenir à la confrontation finale avec Robotnik. La plupart des objets se trouve dans les moniteurs. Pour ramasser un objet, cassez le moniteur avec une attaque super-toupe.

- ① **Super anneau:** Vous obtenez 10 anneaux.
- ② **Mocassins de puissance:** Crevez l'écran avec une dose de vitesse supplémentaire!
- ③ **Invincibilité:** Vous devenez invincible aux attaques et aux pièges pendant une courte période de temps. Cependant, vous perdez une vie si vous tombez en bas de l'écran ou si vous restez sous l'eau trop longtemps!
- ④ **1-UP:** Vous obtenez une vie supplémentaire.
- ⑤ **Chaussures à fusées (seulement pour Sonic):** Prenez-les et traversez les airs dans une paire de fusées très puissantes! Les chaussures à fusées sont actives pendant un court moment seulement, et disparaissent si Sonic est blessé.

Artículos especiales

A lo largo del juego encontrarás artículos especiales que te serán de gran utilidad para llegar a la confrontación final con Robotnik. La mayoría de los artículos se encuentra dentro de monitores. Para recoger un artículo, destruye el monitor ejecutando un ataque con supergiro.

- ① **Superanillo:** Obtienes 10 anillos.
- ② **Superzapatos:** ¡Quema la pantalla con la velocidad adicional que te dan estos zapatos!
- ③ **Invencible:** Te vuelves invulnerable a los ataques y trampas por un corto tiempo. Sin embargo, cuando caigas a la parte inferior de la pantalla o permanezcas debajo del agua demasiado tiempo, perderás una vida.
- ④ **1-UP:** Obtienes una vida adicional.
- ⑤ **Zapatos-cohete (solamente Sonic):** ¡Coge este artículo y desplázate a toda velocidad por los aires en un par de cohetes de alta potencia! Los zapatos-cohete sólo duran un corto tiempo, y desaparecerán si Sonic es herido.

Oggetti Speciali

Attraverso tutto il gioco, troverai degli Oggetti Speciali che possono essere molto utili per arrivare al confronto finale con Robotnik. La maggior parte degli Oggetti sono contenuti nei Monitor. Per prendere un Oggetto, apri il Monitor con un attacco Super Spin.

- ① **Anello Super:** Ricevi 10 Anelli.
- ② **Scoppi di Velocità:** Brucia lo schermo con uno scoppio di velocità!
- ③ **Invincibilità:** Diventi invincibile e immune contro attacchi e trappole per un breve periodo di tempo. Comunque, se cadi giù o rimani sott'acqua per troppo tempo, perderai una Vita!
- ④ **1-UP:** Ricevi una Vita in più.
- ⑤ **Scarpe razzo (solo Sonic):** Prendi questo oggetto e viaggia su queste scarpe razzo! Le Scarpe Razzo durano solo poco tempo e scompariranno se Sonic rimane colpito.

④



Specialföremål

Från spelets början till slut gäller det att leta rätt på specialföremål som kan visa sig ovärderliga i slutstriden mot Robotnik. De flesta föremål ligger gömda i bildskärmar. Enda sättet att få ut föremålet ur skärmen är att krossa den med en Super Spin Attack.

- ① **Superring:** 10 nya ringar.
- ② **Turbodojor:** Den höga effekten bränner hål i skärmen!
- ③ **Osårbarhet:** Du blir okänslig för skador och föllor under en ack så kort tid. Men ramlar du ner på botten av bilden eller stannar för länge under vattnet blir du av med ett liv i alla fall!
- ④ **1-UP:** Du får ett nytt liv.
- ⑤ **Raketskor (bara för Sonic):** Dra på dig de här skorna och susa genom luften på ett par sprängladdade raketer! Raketskorna räcker inte särskilt länge och till råga på allt går de sönder om Sonic blir skadad.

Speciale Voorwerpen

Tijdens het spel vind je Speciale Voorwerpen die het je makkelijker zullen maken om het spel door te komen tot aan de uiteindelijke confrontatie met Robotnik. De meeste Voorwerpen zitten in Monitors. Om zo'n Voorwerp op te pakken, moet je de monitor openbreken met een Super Spin Aanval.

- ① **Super Ring:** Je krijgt 10 Ringen.
- ② **Power Gympen:** Deze verhitten het scherm met een extra stoot snelheid!
- ③ **Onoverwinnelijkheid:** Je wordt een tijdje onkwetsbaar voor aanvallen en valstrikken. Maar je verliest een kans als je naar de bodem valt of te lang onder water blijft!
- ④ **1-UP:** Je krijgt een extra kans.
- ⑤ **Raket Schoenen (alleen Sonic):** Pak dit Voorwerp om als een raket door de ruimte te schieten! De Raket Schoenen werken maar korte tijd en verdwijnen als Sonic schade oploopt.

⑤



Bonus Panels

The Bonus Panel appears at the end of every first and second Act. Run past the panel to set it spinning. When it stops, you'll find out what bonus you've received.

- ① **Flicky:** You get nothing. Sorry!
- ② **Ring:** You get 10 Rings.
- ③ **Sonic:** Sonic gets an extra Life. Tails gets a Continue.
- ④ **Tails:** Sonic receives a Continue. Tails gets an extra Life.

①



Bonus-Schilder

Die Bonus-Schilder erscheinen am Ende der ersten und zweiten Stufe jeder Zone. Laufen Sie an dem Schild vorbei, damit es sich dreht. Wenn es stehenbleibt, erfahren Sie, welchen Bonus Sie erhalten.

- ① **Flicky:** Sie bekommen nichts. Schade!
- ② **Ring:** Sie bekommen 10 Ringe.
- ③ **Sonic:** Sonic erhält ein zusätzliches Leben. Tails erhält eine Fortsetzungsmöglichkeit.
- ④ **Tails:** Sonic erhält eine Fortsetzungsmöglichkeit, Tails erhält ein zusätzliches Leben.

②



③



Panneaux de bonus

Le panneau de bonus apparaît à la fin de chaque premier et second round. Courez travers le panneau pour le faire tourner. Lorsqu'il s'arrête, vous verrez quel bonus vous avez reçu.

- ① **Flicky:** Vous n'obtenez rien. Désolé!
- ② **Anneau:** Vous obtenez 10 anneaux.
- ③ **Sonic:** Sonic obtient une vie supplémentaire. Tails obtient un Continue (possibilité de continuer).
- ④ **Tails:** Sonic obtient un Continue (possibilité de continuer). Tails obtient une vie supplémentaire.

Paneles de bonificación

El panel de bonificación aparecerá al final de cada primer y segundo acto. Corre más allá del panel para hacer que comience a girar. Cuando se detenga podrás ver qué bonificación has obtenido.

- ① **Flicky:** No obtienes nada. ¡Perdona!
- ② **Anillo:** Obtienes 10 anillos.
- ③ **Sonic:** Sonic obtiene una vida adicional. Tails obtiene una oportunidad de continuar.
- ④ **Tails:** Sonic obtiene una oportunidad de continuar. Tails obtiene una vida adicional.

Pannelli Bonus

Il Pannello Bonus appare alla fine del primo e del secondo Atto. Corri oltre il pannello per farlo girare. Quando si ferma, scoprirai quale Bonus hai guadagnato.

- ① **Flicky:** Niente. Peccato!
- ② **Anello:** Riceverai 10 Anelli.
- ③ **Sonic:** Sonic riceve una Vita in più. Tails riceve una Continuazione.
- ④ **Tails:** Sonic riceve una Continuazione. Tails riceve una Vita in più.

Bonuspaneler

I slutet av de första och andra Områdena visas en bonuspanel. Sätt snurr på panelen genom att springa förbi den. När den stannar ser du vad du fick för bonus.

- ① **Flicky:** Ingenting. Trist!
- ② **Ring:** Du får 10 ringar.
- ③ **Sonic:** Sonic får ett nytt liv. Tails får en Omstart.
- ④ **Tails:** Sonic får en Omstart. Ett nytt liv för Tails.

Bonus Panelen

Het Bonus Paneel verschijnt aan het eind van elke eerste en tweede Act. Ren langs het paneel om het te laten draaien. Als het stopt kun je zien wat voor een bonus je gekregen hebt.

- ① **Flicky:** Je krijgt helemaal niets. Sorry!
- ② **Ring:** Je krijgt 10 Ringen.
- ③ **Sonic:** Sonic krijgt een extra kans. Tails krijgt een Continue.
- ④ **Tails:** Sonic krijgt een Continue. Tails krijgt een extra kans.

④



Scoring

Each time you complete an Act, this screen updates you on your progress. You'll receive points as follows:

Enemy Robot:	100 points
Boss Robot (Zones 1-2):	5,000 points
Boss Robot (Zones 3-5):	10,000 points
Dr. Robotnik:	60,000 points
Speed Bonus:	100 points for each kph
Ring Bonus:	100 points for each Ring you possess at the end of the Act

Continue: A Sonic or Tails icon appears here with each Continue you pick up.

Chaos Emerald: This shows how many Chaos Emeralds Sonic has picked up so far.

Punktzählung

Jedes Mal, wenn Sie eine Stufe beendet haben, erscheint dieser Bildschirm, der Sie über Ihre Fortschritte auf dem laufenden hält. Sie erhalten Punkte wie folgt:

Gegnerischer Roboter:	100 Punkte
Boss-Roboter (Zonen 1-2):	5 000 Punkte
Boss-Roboter (Zonen 3-5):	10 000 Punkte
Dr. Robotnik:	60 000 Punkte
Geschwindigkeitsbonus:	100 Punkte für jeden km/h
Ringbonus:	100 Punkte für jeden Ring, den Sie am Ende der Stufe besitzen.

Fortsetzungsmöglichkeit: Ein Sonic oder Tails-Symbol erscheint hier für jede Fortsetzungsmöglichkeit, die Sie erhalten haben.

Chaos-Edelstein: Hier wird angezeigt, wieviele Chaos-Edelsteine Sonic bis jetzt gesammelt hat.

Score

Chaque fois que vous terminez un round, cet écran vous informe de votre progression. Vous marquez des points de la manière suivante:

Robot ennemi:	100 points chacun
Chef robot (Zones 1-2):	5 000 points chacun
Chef robot (Zones 3-5):	10 000 points chacun
Dr. Robotnik:	60 000 points chacun
Bonus de vitesse:	100 points pour chaque kmh
Bonus d'anneaux:	100 points pour chaque anneau en votre possession à la fin du round

Continuer: Un icône Sonic ou Tails apparaît ici avec chaque Continue que vous avez ramassé.

Émeraude du Chaos: Indique combien d'émeraudes du Chaos Sonic a ramassées jusqu'ici.

SONIC HAS PASSED

RING	44 × 100
SPEED	633 × 10
SCORE	30420
CONTINUE	
	

Puntaje

Cada vez que completes un acto, esta pantalla actualizará tu puntaje. Obtendrás puntos de la siguiente forma:

Robot enemigo:	100 puntos
Robot jefe (zonas 1-2):	5.000 puntos
Robot jefe (zonas 3-5):	10.000 puntos
Dr. Robotnik:	60.000 puntos

Bonificación de velocidad: 100 puntos por cada kph

Bonificación de anillo: 100 puntos por cada anillo que tengas en tu poder al final del acto

Continuar: Un símbolo de Sonic o Tails aparecerá aquí con cada oportunidad de continuar que recojas.

Esmeralda del Caos: Indica cuántas Esmeraldas del Caos Sonic ha logrado reunir hasta el momento.

Punteggio

Ogniquialvolta che finisci un Atto, questo schermo ti aggiorna sul tuo progresso. Riceverai il seguente punteggio:

Robot Nemico:	100 punti
Robot Boss (Zone 1-2):	5.000 punti
Robot Boss (Zone 3-5):	10.000 punti
Dott. Robotnik:	60.000 punti

Bonus di velocità: 100 punti per ciascun chilometro orario

Bonus Anello: 100 punti per ciascun anello che possiedi alla fine di ciascun Atto

Continuazione: Un simbolo di Sonic o Tails appare qui ad ogni Continuazione raccolta.

Smeraldo Chaos: Questo mostra il numero di Smeraldi Chaos raccolti da Sonic finora.

Poäng

Varje gång du klarar ett Område uppdateras siffrorna i det här fönstret, så att du kan följa dina framsteg. Poängräkningen är:

Fientlig robot:	100 poäng
Bossrobot (Zon 1-2):	5 000 poäng
Bossrobot (Zon 3-5):	10 000 poäng
Dr. Robotnik:	60 000 poäng

Fartbonus: 100 poäng för varje km/h

Ringbonus: 100 poäng för varje ring du har kvar när du lämnar Området

Omstart: En Sonic- eller Tails-ikon visas för varje Omstart du hittar.

Kaossmaragd: Visar hur många kaossmaragder Sonic har hittat hittills.

De Score

Na elke Act kun je op het scherm zien wat je score is. De punten verdienen je als volgt:

Vijandelijke Robot:	100 punten
Baas Robot (Zones 1-2):	5.000 punten
Baas Robot (Zones 3-5):	10.000 punten
Dr. Robotnik:	60.000 punten

Snelheidsbonus: 100 punten voor elke km/uur

Ring Bonus: 100 punten voor elke Ring die je bezit aan het eind van een Act

Continue: Bij elke Continue die je oppakt, verschijnt er een Sonic of Tails teken.

Chaos Smaragd: Dit geeft aan hoeveel Chaos Smaragden Sonic tot nu toe heeft gevonden.

Zip Through the Zones!

Turquoise Hill Zone

Race through loops, corkscrew twists and hidden passageways. Ride moving platforms over pits filled with spikes. Spring high in the air over traps and terrain.

Grab those Rings and Items, and keep on the lookout for Robotnik's badniks!

Gigalopolis Zone

Lights glitter on the night skyline as you spring from level to level. Race through corridors, then jump on top and grab those Rings!



Fetzen Sie durch die Zonen!

Turquoise Hill Zone

Rasen Sie durch Loopings, Schnecken und versteckte Gänge. Fahren Sie auf beweglichen Plattformen über Stachelgruben. Springen Sie hoch in die Luft, hinweg über Fallen und gefährliches Terrain.

Schnappen Sie sich die Ringe und Gegenstände, und achten Sie auf Robotniks Badniks!

Gigalopolis-Zone

Lichter leuchten in der nächtlichen Skyline, während Sie von Level zu Level springen. Rennen Sie durch Korridore, dann springen Sie nach oben, und greifen Sie sich die Ringe!

Franchissez les zones comme un éclair!

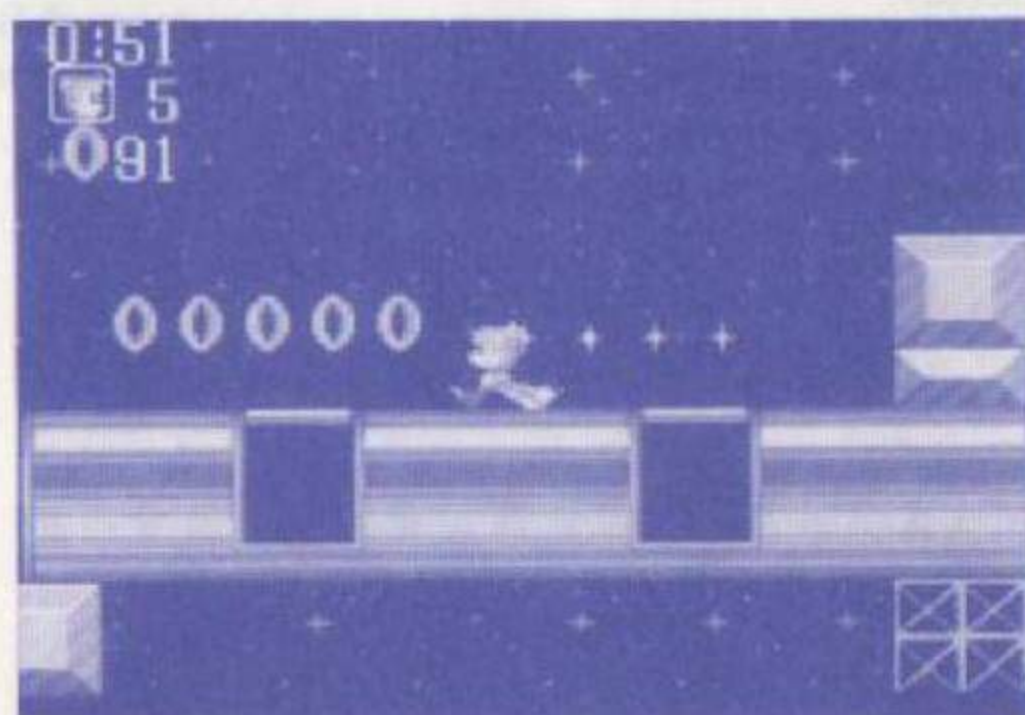
Zone de la colline turquoise

Courez à travers les loopings et les passages secrets. Passez sur des plate-formes mobiles au-dessus de gouffres remplis de pieux. Sautez haut dans les airs au-dessus des pièges et du sol.

Ramassez les anneaux et les objets, et faites attention aux créatures de Robotnik!

Zone de Gigalopolis

Les lumières illuminent la nuit à l'horizon alors que vous passez de niveau en niveau. Courez dans les couloirs, puis sautez tout en haut et ramassez les anneaux!



¡Atraviesa las zonas a toda velocidad!

La zona del cerro turquesa

Desplázate velozmente por las cerradas curvas, cuevas tipo sacacorchos y pasadizos ocultos. Súbete a plataformas móviles para cruzar hoyos llenos de púas. Salta muy alto para pasar las trampas.

Recoge anillos y artículos, y mantente alerta por si aparecen los secuaces de Robotnik.

La zona de Gigalopolis

Las luces brillan en la ciudad mientras tu saltas de nivel en nivel. Recorre los pasadizos, ¡y salta para coger los anillos!

Passa attraverso le Zone!

Zona della Collina Turchese

Corri attraverso i cerchi, i corridoi a cavaturaccioli e i passaggi segreti. Viaggia sulle piattaforme moventi per attraversare gli abissi. Salta su nell'aria sopra le trappole ed il terreno.

Afferra gli Anelli e gli Oggetti e tieni gli occhi aperti per scoprire gli amici di Robotnik!

Zona del Gigalopoli

Il cielo notturno brillerà quando passi da livello a livello. Corri lungo i corridoi, poi salta su e afferra quegli Anelli!

Susa genom Zonerna!

Turkosa kullens zon

Blixtra genom serpentinkurvor och lönngångar. Rid på plattformar över pålbeströdda gropar. Hoppa högt över fällor och mark.

Leta rätt på ringar och föremål, men se upp för Robotniks robotar.

Gigalopolis-zonen

Ljusen glimmar över natthimlen när du kastar dig från nivå till nivå. Sprinta genom korridorer och kasta dig över ringarna.

Zip door de Zones!

Turquoise Hill Zone

Race door bochten, wenteltrappen en verborgen doorgangen. Rijd bewegende platformen over putten die met ijzeren spiezen gevuld zijn. Spring hoog door de lucht over vallen en stukken grond.

Zorg dat je die Ringen en Voorwerpen te pakken krijgt, maar kijk uit voor Robotnik's slechteriken!

Gigalopolis Zone

Er schitteren lichtjes aan de nachtelijke horizon, terwijl jij van het ene niveau naar het andere springt. Race door gangen, waag het erop en grijp die Ringen!

Sleeping Egg Zone

Grab a Hop Spring and bounce through mazes of blocks. Break paths to monitors and secret passageways. Looks can be deceiving, and platforms that appear solid might not be. One wrong step, and it's a long way down!

Mecha Green Hill Zone!

The Green Hill Zone has gone mechanical, and the skies are gray with pollution thanks to Dr. Robotnik. Don't let yourself sink into the sludge in the river or you won't get out. The coconuts in the trees are explosive, so if one drops near you, get out of the way!

Sleeping Egg Zone

Schnappen Sie sich die eine Sprungfeder, und hüpfen Sie durch den Irrgarten von Blöcken. Brechen Sie sich Wege zu Monitoren und Geheimgängen. Nicht alle Plattformen, die fest aussehen, sind auch wirklich fest. Ein falscher Schritt, und Sie machen ein lange Reise nach unten!

Green Hill Zone!

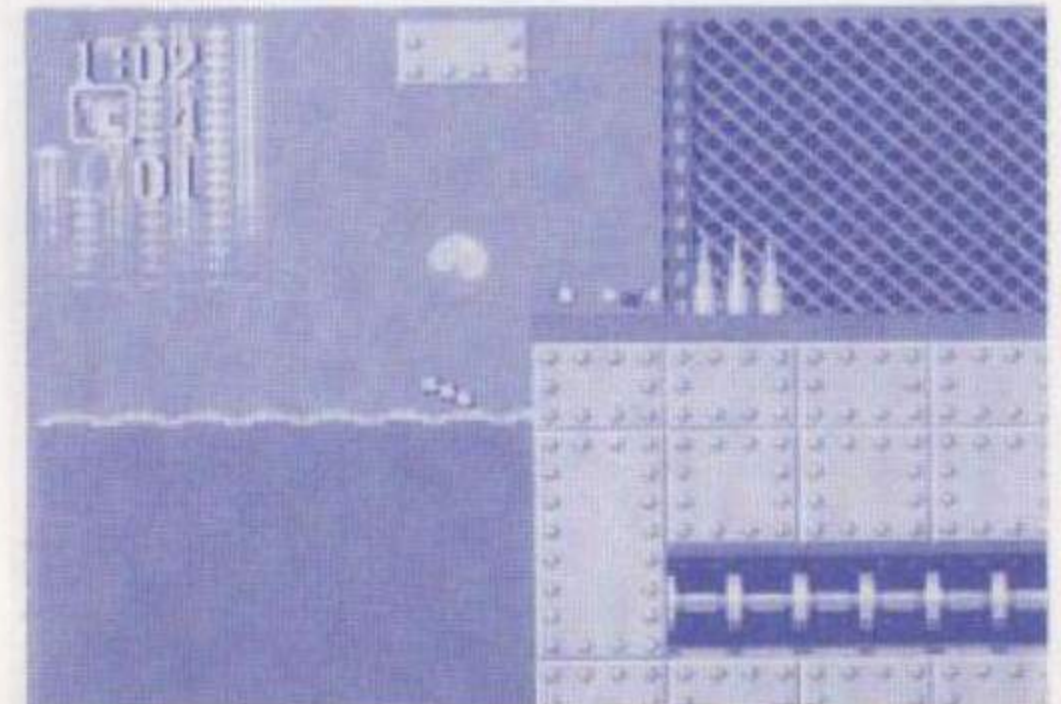
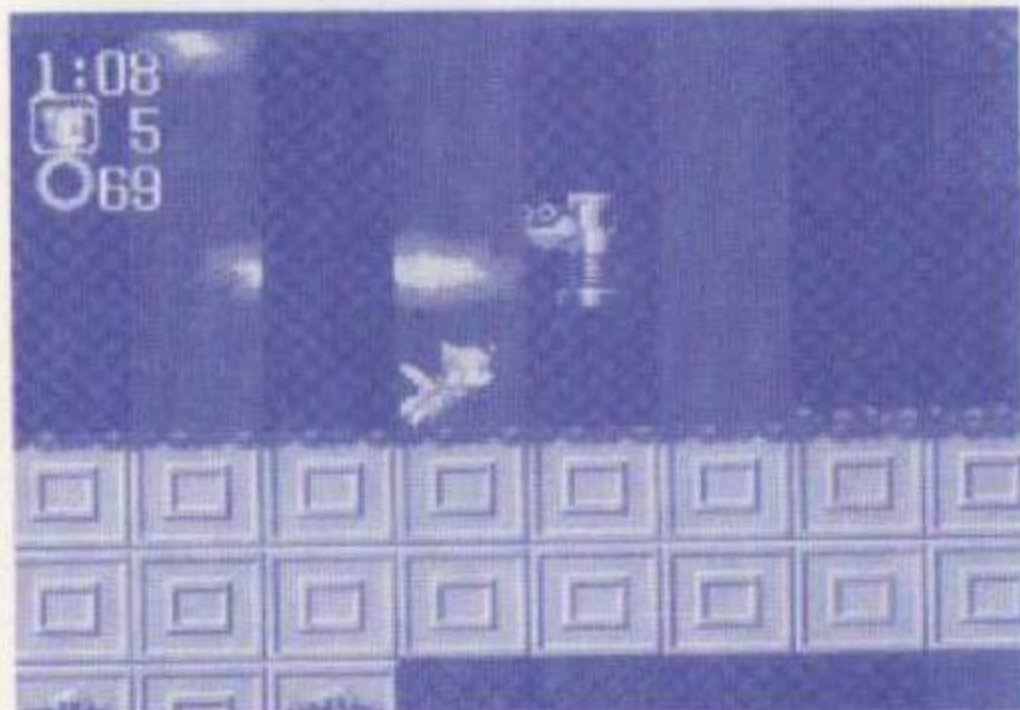
Die grüne Hügel-Zone wurde mechanisiert, und der Himmel ist schwarz vor Umweltverschmutzung, dank Dr. Robotnik. Versinken Sie bloß nicht in dem Schlamm im Fluß, oder Sie werden nicht mehr herauskommen. Die Kokosnüsse in den Bäumen sind explosiv, also wenn eine in Ihrer Nähe herunterfällt, machen Sie, daß Sie wegkommen!

Zone du type endormi

Prenez un ressort et sautez dans les labyrinthes de blocs. Frayez-vous un chemin jusqu'aux moniteurs et jusqu'aux passages secrets. Les apparences peuvent être trompeuses, et les plate-formes qui semblent solides peuvent ne pas l'être. Un faux pas, et c'est une chute vertigineuse.

Zone de la colline verte de Mecha!

La zone de la colline verte est devenue mécanique, et les cieux sont gris de pollution grâce au Dr. Robotnik. Ne vous laissez pas engloutir dans la vase de la rivière, ou vous n'en sortirez pas. Les noix de coco dans les arbres sont explosives, ainsi, si l'une d'elles tombe à côté de vous, éloignez-vous!



La zona del huevo durmiente

Coge un resorte de salto y rebota por los laberintos de bloques. Abrete paso a los monitores y pasadizos secretos. No olvides que las apariencias engañan; las plataformas que parecen ser sólidas pueden no serlo. Un solo paso en falso, ¡y caerás de muy alto!

La zona del cerro verde Mecha

La zona del cerro verde se ha mecanizado, y los cielos están llenos de contaminación gracias al Dr. Robotnik. Asegúrate de no hundirte en el lodo del río, pues de lo contrario o no podrás salir. Los cocos de los árboles son explosivos; si un cae cerca tuyo, ¡aléjate rápidamente!

Zona dell'Uovo Addormentato

Afferra una Molla e salta attraverso i quartieri. Apri nuove vie per localizzare i Monitor ed i passaggi segreti. Le apparenze possono ingannare e le piattaforme che sembrano solide potrebbero non esserlo. Un passo sbagliato e vai sotto di brutto!

Zona della Collina Verde!

La Zona della Collina Verde è diventata meccanica e il cielo è grigio di inquinamento per via del Dott. Robotnik. Non ti far intrappolare nel fango del fiume, altrimenti ci rimarrai. Le noci di cocco sugli alberi possono esplodere, perciò se una noce di cocco ti cade vicino, corri via subito!

Sovande äggets zon

Hoppa på en hoppfjäder och studsa iväg genom stenlabyrinterna. Öppna dörrar till bildskärmar och lönngångar. Skenet bedrar och stabila plattformar är ofta dödsfällor. Ett felsteg och det blir ett långt fall!

Mekaniska gröna kullens zon

Tack vare Dr Robotnik har Gröna kullens zon blivit mekanisk och himlen grå av föroreningar. Ett dopp i flodslammet blir det sista du gör. Kokosnötterna i träden är explosiva, så håll dig ur vägen när de ramlar ner!

Sleeping Egg Zone

Pak een Spring Veer en stuit door doolhoffen van blokken. Breek je een weg naar Monitors en geheime doorgangen. Je ogen kunnen je bedriegen en platformen die er stevig uitzien, kunnen opeens erg breekbaar blijken. Eén verkeerde stap betekent dat je naar beneden klettert!

Mecha Green Hill Zone!

Het Groene Heuvel Gebied is geïndustrialiseerd en de lucht ziet zwart door de vervuiling dankzij Dr. Robotnik. Laat jezelf niet wegzinken in de modder van de rivier, want daar kom je niet meer uit! De kokosnoten in de bomen zijn explosief, dus maak dat je wegkomt als er één vlakbij je valt.

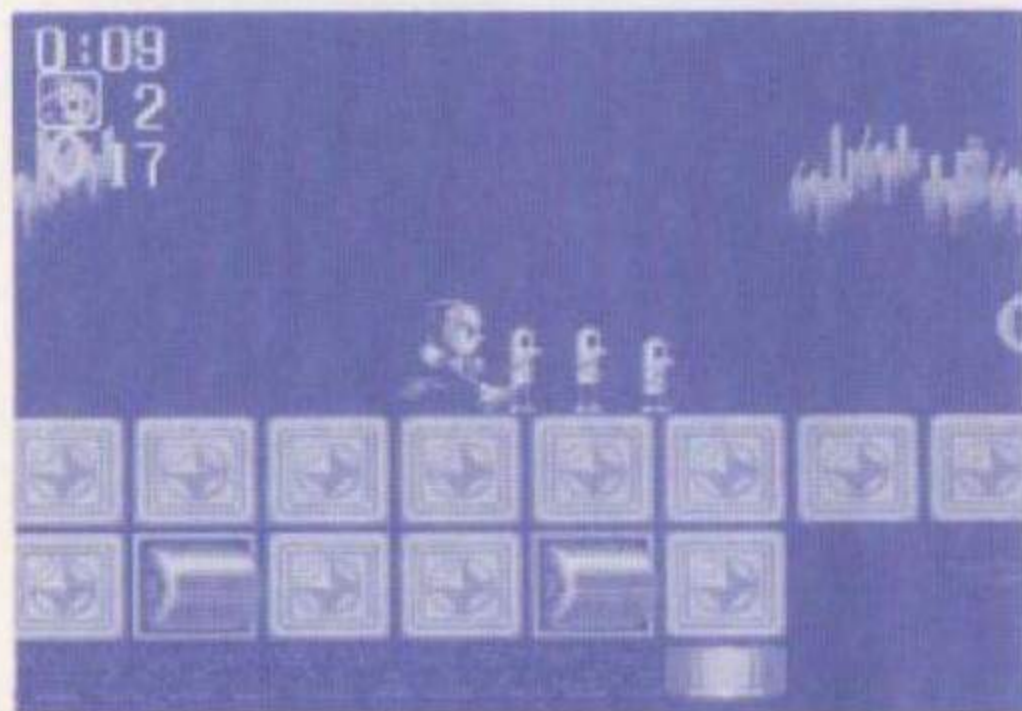
Aqua Planet Zone

Push open the hatches in the underwater tunnels and the current will carry you along, but beware of the traps ahead! If you go without air for too long, you'll see a countdown above your character's head. When that count-down reaches zero, you lose a Life. Replenish your air supply by jumping to the surface or taking a deep breath from big air bubbles that drift up from certain blocks.

Electric Egg Zone

Guided lasers guard the corridors of this Zone, and you have to move fast to outrun them. Dodge the robot bombs that drop from the pipes. Use the D-Button to guide your passage through networks of pipes, and grab all the Rings and Items you can.

Finally you'll meet with Robotnik himself, in an arena he has prepared especially for you...



Aqua Planet Zone

Öffnen Sie die Luken in den Unterwassertunneln, und die Strömung wird Sie mitnehmen, aber achten Sie auf vor Ihnen liegende Fallen! Wenn Sie zu lange keine Luft bekommen, erscheint über dem Kopf Ihrer Figur ein Countdown. Wenn dieser Countdown Null erreicht, verlieren Sie ein Leben. Frischen Sie Ihren Luftvorrat auf, indem Sie an die Wasseroberfläche springen oder einen tiefen Atemzug aus den großen Luftblasen nehmen, die aus bestimmten Blöcken hervorsprudeln.

Electric Egg Zone

Ferngesteuerte Laser bewachen die Korridore dieser Zone, und Sie müssen sich schnell bewegen, um ihnen zu entweichen! Weichen Sie den Roboterbomben aus, die von den Rohren herunterfallen. Bahnen Sie sich einen Weg durch das Netzwerk von Rohren, und greifen Sie sich so viele Ringe und Gegenstände, wie Sie können.

Am Ende werden Sie Robotnik selbst treffen, in einer Arena, die er nur für Sie vorbereitet hat...

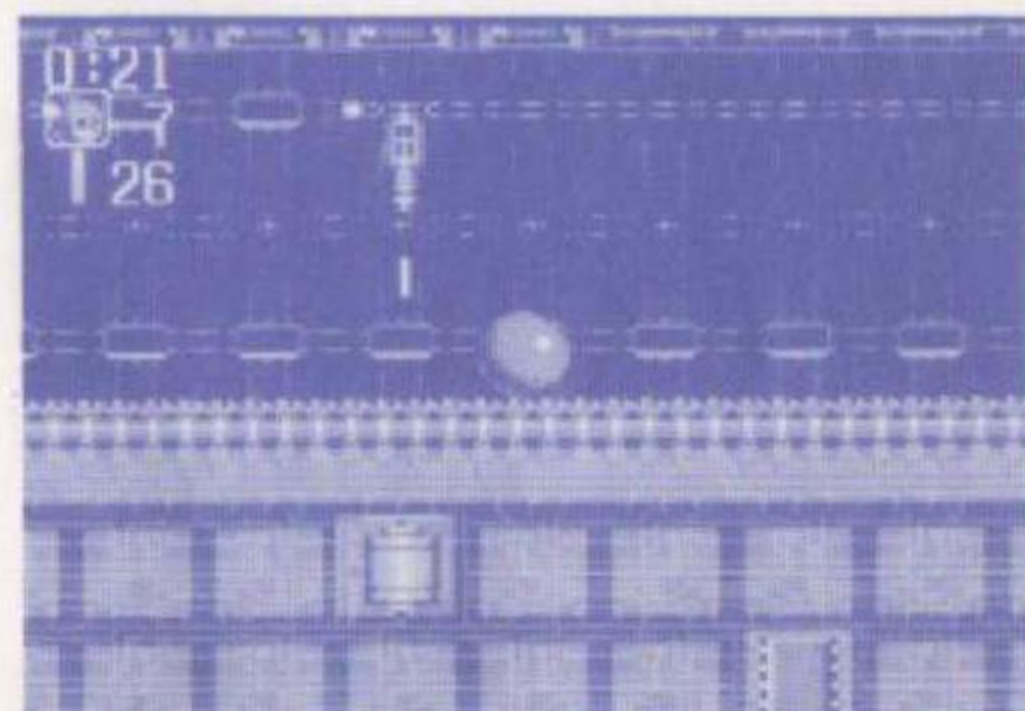
Zone de la planète Aqua

Ouvrez les écoutilles dans les tunnels sous-marins et le courant vous transporte, mais attention aux pièges devant! Si vous restez sans air pendant trop longtemps, vous voyez un compte à rebours au-dessus de la tête de votre personnage. Lorsque ce compte à rebours atteint zéro, vous perdez une vie. Remplissez votre réserve d'air en sautant à la surface ou en prenant une bonne respiration dans les bulles d'air qui s'échappent de certains blocs.

Zone du type électrique

Des lasers guidés gardent les couloirs de cette zone, et vous devez aller vite pour les distancer. Evitez les bombes robots qui tombent des canalisations. Utilisez le bouton-D pour vous guider dans le réseau de canalisations, et ramassez tous les anneaux et les objets que vous pouvez.

Finalement, vous rencontrez Robotnik en personne, dans une arène qu'il a préparée spécialement pour vous...



La zona del planeta Aqua

Abre las escotillas en los túneles submarinos, y la corriente te llevará; ¡pero ten cuidado con las trampas que hay más adelante! Si pasas demasiado tiempo sin aire, una cuenta regresiva aparecerá encima de la cabeza de tu personaje. Cuando la cuenta llegue a cero, perderás una vida. Para abastecerte de aire, salta a la superficie o toma una gran bocanada de aire de las enormes burbujas que salen de ciertos bloques.

La zona del huevo eléctrico

Los pasadizos de esta zona están protegidos por rayos láser dirigidos; tendrás que moverte muy rápido para eludirlos. Esquiva las bombas automáticas que caen de los tubos. Usa el botón D para guiar a tu personaje por las redes de tubos, y coge todos los anillos y artículos que puedas.

Finalmente te enfrentarás a Robotnik en persona, en una arena que él ha preparado especialmente para ti...

Zona del Pianeta Acquatico

Apri le serrature nei tunnel sottomarini e la corrente ti aiuterà nei movimenti, ma stai attento alle trappole! Se rimani senza aria per troppo tempo, vedrai il conteggio alla rovescia al di sopra della testa del tuo carattere. Quando il conteggio raggiunge lo zero, perderai una Vita. Riempi le tue riserve di aria salendo alla superficie o inalando una grossa bolla d'aria che esce dalla roccia.

Zona dell'Uovo Elettrico

Ci sono dei laser a guardare i corridoi di questa Zona e ti devi muovere velocemente per lasciarli dietro le spalle. Evita le bombe robot che cadono dai tubi. Usa il tasto D per passare attraverso le tubazioni e afferra tutti gli Anelli e Oggetti che puoi.

Alla fine incontrerai Robotnik stesso, in una zona che ha preparato specialmente per te...

Vattenplanetzonen

Skjut upp luckorna i undervattens-tunnlarna och driv med strömmen, men se upp för fällorna som väntar på dig! Är du utan luft för länge börjar en klocka gå över huvudet. Ett liv försvinner om tiden går ut. Fyll på luft genom att hoppa upp till ytan eller ta ett djupt andetag från någon av de stora bubblorna som bubblar upp från stenarna.

Elektriska äggets zon

Korridorerna i zonen bevakas av laserkanoner och du klarar dig inte långt om du står och hänger. Se upp för robotbombarna som ramlar ner från rören. Använd D-tangenten för att hitta rätt bland rören av rör och hugg tag i så många ringar och föremål du kan.

Till slut är det dags att kämpa mot Robotnik själv, på en plats han har gjort iordning särskilt för dig...

Aqua Planet Zone

Duw de luiken open in de onderwater tunnels, zodat de stroom je mee kan voeren, maar kijk uit voor valstrikken! Als je te lang zonder lucht blijft, verschijnt er een afteller boven het hoofd van je figuur. Als deze afteller op nul komt te staan, verlies je een kans. Vul je luchtvoorraad aan door naar de oppervlakte te springen of diep in te ademen in grote luchtbubbel die uit bepaalde blokken omhoog komen drijven.

Electric Egg Zone

Laserstralen bewaken de gangen van dit gebied, en je zult heel snel moeten bewegen om ze te ontlopen. Ontduik de robotbommen die uit de buizen vallen. Gebruik de R-toets om je door het netwerk van buizen te sturen en grijp zoveel mogelijk Ringen en Voorwerpen.

Uiteindelijk zul je dan Robotnik zelf ontmoeten, in een arena die hij speciaal voor jou heeft laten aanleggen...

The Special Stage

Once Sonic collects 100 Rings, he will automatically warp to the Special Stage. Here Sonic can find the Chaos Emeralds — there is one in each Special Stage. Collect all five and battle Robotnik for the sixth to restore peace to your home!

Each Special Stage consists of a maze filled with Rings, Items and a Chaos Emerald. Pick up as many Rings as you can for extra Lives — especially the big Rings, which are worth 10 normal Rings each. The Special Stage ends when you claim the Chaos Emerald, or when the timer runs out. If you pick up the Chaos Emerald, you receive 10 points for each second remaining on the timer.

Note: Only Sonic can proceed to the Special Stage. If Tails picks up 100 rings, he will receive an extra Life.

Die Spezialstufe

Sobald Sonic 100 Ringe gesammelt hat, wird er automatisch in die Spezialstufe teleportiert. Hier kann Sonic die Chaos-Edelsteine finden — es gibt einen in jeder Spezialstufe. Sammeln Sie alle fünf und besiegen Sie Robotnik, um den sechsten zu erhalten, damit wieder Frieden in Ihrer Heimat einkehrt!

Jede Spezialstufe besteht aus einem Irrgarten, der mit Ringen, Gegenständen und einem Chaos-Edelstein gefüllt ist. Sammeln Sie so viele Ringe wie möglich, um Extra-Leben zu erhalten — besonders die großen Ringe, die 10 normale Ringe wert sind. Die Spezialstufe ist beendet, wenn Sie den Chaos-Edelstein haben oder die Zeit abgelaufen ist. Wenn Sie den Chaos-Edelstein bekommen haben, erhalten Sie 10 Punkte für jede Sekunde, die noch auf dem Timer übrig ist.

Hinweis: Nur Sonic kann in die Spezialstufe gelangen. Wenn Tails 100 Ringe sammelt, erhält er ein zusätzliches Leben.

Le tableau spécial

Dès que Sonic a ramassé 100 anneaux, il est automatiquement transporté au tableau spécial. Ici, Sonic peut trouver les émeraudes du Chaos — il y en a une à chaque tableau spécial. Récupérez les cinq et combattez Robotnik pour la sixième afin de ramener la paix chez vous!

Chaque tableau spécial consiste en un labyrinthe rempli d'anneaux, d'objets et d'une émeraude du Chaos. Ramassez autant d'anneaux que vous pouvez pour des vies supplémentaires — particulièrement les gros anneaux, qui valent chacun 10 anneaux normaux. Le tableau spécial se termine lorsque vous ramassez l'émeraude du Chaos, ou lorsque la minuterie est écoulée. Si vous ramassez l'émeraude du Chaos, vous marquez 10 points pour chaque seconde restante sur la minuterie.

Remarque: Seul Sonic peut passer au tableau spécial. Si Tails ramasse 100 anneaux, il reçoit une vie supplémentaire.

SPECIAL STAGE

RING	20 × 100
TIME	0 × 10
SCORE	8100
CONTINUE	



La etapa especial

Cuando logre reunir 100 anillos, Sonic pasará automáticamente a la etapa especial (Special Stage). Aquí podrá encontrar las Esmeraldas del Caos — hay una en cada etapa especial. Para restablecer así la paz en tu hogar, reúne las cinco esmeraldas, ¡y enfréntate a Robotnik por la sexta!

Cada etapa especial consiste de un laberinto que contiene muchos anillos y artículos, y una de las Esmeraldas del Caos. Recoge tantos anillos como puedas para obtener vidas adicionales — especialmente los anillos grandes, que valen 10 anillos normales cada uno. La etapa especial finaliza cuando reclamas la Esmeralda del Caos o cuando el tiempo se acaba. Si logras recoger la Esmeralda del Caos, obtendrás 10 puntos por cada segundo que quede en el temporizador.

Nota: Sólo Sonic puede pasar a la etapa especial. Tails obtendrá una vida adicional cuando logre reunir 100 anillos.

Lo Stadio Speciale

Quando Sonic ha raccolto 100 Anelli, passerà automaticamente allo Stadio Speciale. Qui, Sonic può trovare gli smeraldi Chaos — ce n'è uno in ciascuno Stadio Speciale. Collezionali tutti e cinque e fai la corsa contro Robotnik per mettere le mani sul sesto smeraldo e far tornare la pace a casa tua!

Ciascuno stadio speciale consiste in un mucchio di Anelli, Oggetti e uno Smeraldo Chaos. Prendi tutti gli Anelli che puoi per accumulare delle Vite addizionali — specialmente gli Anelli grandi che valgono 10 volte di più di quelli normali. Lo Stadio Speciale finisce quando prendi lo Smeraldo Chaos o quando il tempo scade. Se prendi lo Smeraldo Chaos, riceverai 10 punti per ciascun secondo che rimane di tempo.

Nota: Solo Sonic può procedere allo Stadio Speciale. Se Tails prende 100 anelli, riceverà una Vita in più.

Specialnivån

När Sonic har hittat 100 ringar teleporteras han automatiskt till specialnivån. Där har Sonic chansen att hitta kaossmaragdena — en på varje specialnivå. Du måste hitta alla fem och slåss om den sjätte med Robotnik för att freden ska återvända till din hemby.

Varje specialnivå är uppbyggd av en labyrint fylld med ringar, föremål och en kaossmaragd. Plocka upp alla ringar du kan för att tjäna extraliv — särskilt stora ringar, som är värda 10 vanliga var. Specialnivån slutar när du hittar kaossmaragden eller om tiden går ut. Om du hittar kaossmaragden får du tio extrapoäng för varje sekund kvar på klockan.

Obs: Det är bara Sonic som kan gå vidare till specialnivån. När Tails har hittat 100 ringar får han ett nytt liv.

Het Speciale Gebied

Zodra Sonic 100 Ringen heeft verzameld, wordt hij automatisch naar het Speciale Gebied gezonden. Hier kan Sonic de Chaos Smaragden vinden — in elk Speciaal Gebied is er één. Verzamel ze alle vijf en versla Robotnik om ook de zesde smaragd te pakken te krijgen om thuis de vrede te kunnen herstellen!

Elk Speciaal Gebied bestaat uit een netwerk gevuld met Ringen, Voorwerpen en een Chaos Smaragd. Pak zoveel mogelijk Ringen om extra kansen te verdienen — vooral de grote Ringen die elk 10 normale Ringen waard zijn. Het Speciale Gebied eindigt wanneer je de Chaos Smaragd te pakken hebt, of als de tijd verstreken is. Wanneer je de Chaos Smaragd in je bezit krijgt, krijg je 10 punten voor elke seconde die je nog op de timer hebt staan.

Let op: Alleen Sonic kan het Speciale Gebied betreden. Als Tails 100 Ringen verzamelt krijgt hij een extra kans.

Game Over/Continue

When you lose all of your Lives, the game ends. However, if you have any Continues remaining, you see the Continue screen next. Press Button 1 before the countdown runs out to go on with your game from the beginning of the Act you left off. If the countdown runs out, the next game you play will begin at Act 1 of the first Zone.

Tails starts the game with three Continues. Sonic must pick up his Continues by scoring 50,000 points, getting a Chaos Emerald or picking up a Tails Bonus Panel at the end of an Act.

Spielende/Fortsetzung

Wenn Sie alle Leben verloren haben, endet das Spiel. Falls Sie noch über Fortsetzungsmöglichkeiten verfügen, erscheint nun der Continue-Bildschirm. Drücken Sie die Taste 1, bevor der Countdown Null erreicht, um in der Stufe weiterzuspielen, in der Sie Ihr letztes Leben verloren haben. Wenn der Countdown Null erreicht, beginnt das nächste Spiel wieder in Stufe 1 der ersten Zone.

Tails beginnt das Spiel mit drei Fortsetzungsmöglichkeiten. Sonic muß sich seine verdienen, indem er 50 000 Punkte erreicht, einen Chaos-Edelstein findet oder ein Tails-Bonusschild am Ende einer Stufe erhält.

Fin du jeu/Continuer

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, la partie est terminée. Cependant, s'il vous reste des Continue (possibilités de continuer), un écran de compte à rebours apparaît. Appuyez sur le bouton 1 avant que le compteur ne soit à zéro pour continuer votre partie au début du round où vous avez joué en dernier. Si le compte à rebours est terminé, la partie suivante commence à l'acte 1 de la première zone.

Tails commence la partie avec trois Continue. Sonic doit gagner ses Continue en marquant 50 000 points, en ramassant une émeraude du Chaos ou en obtenant le panneau de bonus de Tails à la fin d'un round.



Fin del juego/continuar

El juego finalizará cuando pierdas todas tus vidas. Sin embargo, si te queda alguna oportunidad de continuar, la pantalla de continuar aparecerá. Presiona el botón 1 antes de que la cuenta regresiva llegue a cero, para continuar tu juego desde el principio del acto en que hayas quedado. Si la cuenta llega a cero, la próxima vez que juegues comenzarás desde el acto 1 la primera zona.

Tails comienza el juego con tres oportunidades de continuar. Sonic obtendrá sus oportunidades de continuar por cada 50.000 puntos que logre acumular, por encontrar una Esmeralda del Caos o por recoger un Panel de Bonificación Tails al final del acto.

Fine gioco/ continuazione

Il gioco finisce nel momento in cui hai perso l'ultima Vita. Comunque, se ti è rimasta qualche Continuazione, vedrai apparire lo schermo Continuazione. Premi il tasto 1 prima della fine del conteggio alla rovescia per continuare con il gioco dall'inizio dell'Atto appena terminato. Nel caso in cui il conteggio alla rovescia finisce, il gioco successivo inizierà dall'Atto 1 della prima Zona.

Tails inizia il gioco con tre Continuazioni. Sonic si deve guadagnare le sue Continuazioni accumulando 50.000 punti, prendendo uno smeraldo Chaos oppure un pannello Bonus di Tails alla fine di un Atto.

Spelet över/omstart

Om du blir av med alla liv har du förlorat. Men ge inte upp; har du Omstarter kvar öppnas omstartsfönstret. Tryck på tangent 1 innan tiden går ut för att fortsätta spela från början av det Område där du åkte ut. Går tiden ut måste du börja om från Område 1 i den första Zonen.

Tails börjar med tre Omstarter. Sonic måste tjäna sina själv, genom att skaffa 50 000 poäng, hitta en kaossmaragd eller en Tails Bonuspanel i slutet av valfritt Område.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Als je al je kansen verspeelt, is het spel afgelopen. Maar als je nog Continues overhebt, verschijnt het Continuescherm. Druk op Toets 1 voordat de timer op nul komt te staan, om verder te gaan met het spel van af het begin van de Act waar je gebleven was. Als de tijd voorbij is, zal het volgend spel dat je speelt weer beginnen bij de eerste Act van de eerste Zone.

Tails begint met drie Continues. Sonic moet zijn Continues verdienen door 50.000 punten te scoren, een Chaos Smaragd te pakken, of door een Tails Bonus Paneel te krijgen aan het eind van een Act.

Super Survival Tips

- The moment you get attacked and lose Rings, grab the nearest Ring to protect yourself from another attack.
- When traveling inside pipes, keep the D-Button pressed in the direction you want to turn at the next junction.
- Bouncing off springs leaves you vulnerable when you're spinning in the air. If there's an enemy nearby, either destroy it or retreat.
- Each Act is full of secret passages and rooms filled with Monitors. Explore!

Super-Überlebenstips

- Wenn Sie bei einem Angriff all Ihre Ringe verlieren, greifen Sie sich den nächsten Ring, um sich vor einem weiteren Angriff zu schützen.
- Wenn Sie durch Rohre laufen, halten Sie die Richtungstaste in die Richtung gedrückt, in die Sie an der nächsten Abzweigung abbiegen wollen.
- Wenn Sie von Sprungfedern abspringen, sind Sie verwundbar, während Sie in der Luft herumwirbeln. Wenn ein Gegner in der Nähe ist, zerstören Sie ihn oder ziehen Sie sich zurück.
- Jede Stufe ist voll von Geheimgängen und verborgenen Räumen mit Monitoren. Untersuchen Sie alles!

Super conseils de survie

- Au moment où vous êtes attaqué et où vous perdez les anneaux, ramassez l'anneau le plus proche pour vous protéger contre une autre attaque.
- Lorsque vous vous déplacez dans des canalisations, maintenez le bouton-D enfoncée dans la direction où vous voulez tourner à la jonction suivante.
- Sauter sur des ressorts vous rend vulnérable lorsque vous tournez en l'air. S'il y a un ennemi à proximité, détruisez-le ou battez en retraite.
- Chaque round est rempli de passages secrets et de salles remplies de moniteurs. Explorez!

Algunos consejos para tu sobrevivencia

- Cuando seas atacado y pierdas anillos, coge el anillo más cercano para protegerte del próximo ataque.
- Al desplazarte por el interior de los tubos, mantén presionado el botón D en la dirección en que deseas girar en la próxima unión.
- Cuando rebotes en los resortes, serás vulnerable mientras estés girando en el aire. Si hay algún enemigo cerca, destrúyelo o retrocede.
- Cada acto tiene muchos pasadizos y habitaciones secretas llenas de monitores. ¡Explora!

Suggerimenti di sopravvivenza

- Nel momento in cui ti attaccano e perdi gli Anelli, afferra l'Anello più vicino per proteggerti contro altri attacchi.
- Durante il passaggio all'interno dei tubi, mantieni il tasto D premuto nella direzione in cui vuoi girare prossimamente.
- Quando usi le molle per saltare, sei vulnerabile mentre ti trovi nell'aria. Se c'è un nemico nella vicinanza, o distruggilo o tirati indietro.
- Ciascun Atto è pieno di passaggi segreti e stanze riempite di Monitor. Scopriili!

Om du vill överleva lite längre...

- Hugg tag i närmaste ring så fort du har blivit angripen och förlorat dina ringar. På det sättet skyddar du dig mot nästa attack.
- När du tar dig fram inuti ett rör är det bäst att hålla in D-tangenten åt det håll du vill svänga nästa gång.
- När du hoppar ner från fjädrarna är du sårbar så länge du snurrar omkring i luften. Finns det fiender i närheten måste du besegra dem eller fly.
- Varje Område är fullt av lönngångar och rum fyllda med bildskärmar. Leta!

Super Overlevingstips

- Wanneer je aangevallen wordt en je ringen verliest, moet je de dichtstbijzijnde Ring grijpen om jezelf tegen een andere aanval te beschermen.
- Als je door buizen gaat, druk dan de R-toets al in de richting waarin je bij de volgende kruizing wilt gaan.
- Wanneer je van Veren afspringt ben je erg kwetsbaar als je door de lucht draait. Als er een vijand dichtbij is, vernietig deze dan of maak dat je weg komt.
- In elke Act zijn vele verborgen doorgangen en kamers gevuld met monitors. Ga op onderzoek uit!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
- ② Ne pas plier!
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
- ④ Ne pas exposer au soleil!
- ⑤ Ne pas abîmer!
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à système de vidéoprojection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à vidéoprojection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnatela!
- ② Non piegatela!
- ③ Evitate i colpi violenti!
- ④ Non esponetela alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiatela o colpitema!
- ⑥ Non lasciatela vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnatela con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulitela con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimettetela nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

④



⑤



⑥



⑦



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			



RECORDS

Name	Date	Score

Name	Date	Score

Name	Date	Score

Name	Date	Score

RECORDS

Name	Date	Score

Name	Date	Score

Name	Date	Score

Name	Date	Score



SEGA
Printed in Japan

873-1094-80



Faint, illegible text, possibly a barcode or technical specifications.



SEGA

Printed in Japan

672-1494-50



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.