



INSTRUCTION
MANUAL

SONIC THE HEDGEHOG
SPINBALL™

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
LÄTER 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:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT
SEGAN VIDEOPELI-
JÄRJESTELMÄÄ
ITSE TAI ENNEN KUIN
ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ
JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

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 Videospiele 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 Videospiele 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 IMMEDIATEMENT 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 video. Si al jugar un juego de video 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 riposate 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 involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE 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, förloxad 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, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

Ennen käyttöä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa, ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: Up to four players can join the game, sharing the same Control Pad.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Bis zu vier Spieler können an diesem Spiel teilnehmen, indem sie gemeinsam dasselbe Control Pad benutzen.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque : Quatre joueurs peuvent jouer ensemble en partageant la même manette de contrôle.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté encendida antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Hasta 4 jugadores pueden participar en el juego, compartiendo el mismo mando de control.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Possono prender parte al gioco fino a quattro giocatori, che divideranno lo stesso Control Pad.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur spelatorn.

OBS! Upp till fyra spelare kan vara med i spelet, men alla använder samma kontrollplatta.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

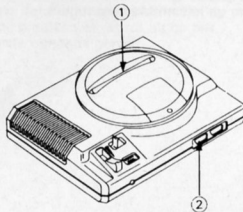
Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Er kunnen maximaal vier personen meespelen die allemaal hetzelfde bedieningsblok gebruiken.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1



Aloituis

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Segakasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Jopa neljä pelaajaa voi yhtyä huviin jakamalla saman ohjauslaipan.

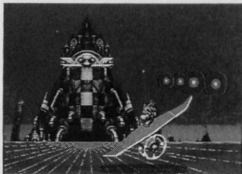
- ① Sega-kasetti
- ② Ohjauslaippa 1

Spinball Vengeance!

The evil scientist Dr. Robotnik has unleashed his most diabolical plot yet to turn the animals of Planet Mobius into robots. His monstrous contraption, the Veg-O-Fortress, built on Mt. Mobius, is already transforming happy creatures into mindless slaves!

Robotnik's fiendish machine draws its power from the mountain's volcano. Fiery lava fuels the lethal Pinball Defense System that protects the Fortress.

Sonic and his pal Tails mount an air assault on the Fortress, only to be blasted in mid-flight by Robotnik's cannons. Sonic is knocked into deep waters near the volcano. But he has friends in wet places — and is saved at the last moment!



Spinball-Rache!

Der böse Wissenschaftler Dr. Robotnik hat sein bislang teuflischstes Komplott geschmiedet, um die Tiere des Planeten Mobius in Roboter zu verwandeln. Sein monströser Apparat, die auf Mt. Mobius gebaute Veg-O-Festung, hat bereits damit begonnen, glückliche Lebewesen in hirnlose Sklaven zu verwandeln!

Robotniks höllische Maschine zapft die für ihren Betrieb notwendige Energie von dem aktiven Mt. Mobius-Vulkan ab. Feurige Lava speist das gigantische Flipper-Verteidigungssystem, das die Festung schützt.

Sonic und sein Freund Tails führen einen Luftangriff auf die Festung durch, werden jedoch im Flug von Robotniks Kanonen abgeschossen. Sonic fällt in ein tiefes Gewässer in der Nähe des Vulkans. Doch er hat Freunde, die im Wasser leben und ihn im letzten Moment retten!

La vengeance du savant-fou

Le diabolique Dr Robotnik vient de mettre à exécution son terrible dessein de transformer les animaux de la planète Mobius en robots. Sur le Mt Mobius, sa monstrueuse forteresse-engin, la Veg-O, transforme déjà de pauvres créatures inoffensives en esclaves déshumanisés...

L'effroyable machine de Robotnik tire son énergie du volcan de la montagne. Un courant de lave brûlante alimente en permanence le système défensif à flippers qui protège la forteresse.

Sonic et son fidèle compagnon Tails lancent un assaut aérien sur la forteresse. Ils sont abattus en vol par les canons de Robotnik et Sonic tombe dans les eaux profondes au pied du volcan. Heureusement, il a des amis partout et il sera sauvé in extremis.

Venganza Spinball

El malvado científico Dr. Robotnik ha desatado su, hasta el momento, más diabólico complot para convertir en robotes los animales del planeta Mobius. Su monstruoso artilugio, la fortaleza Veg-O-Fortress, construida en el monte Mobius, ya está transformando felices criaturas en estúpidos esclavos.

La diabólica máquina de Robotnik toma su potencia del volcán de la montaña. La ardiente lava sirve de combustible para el mortífero Sistema de Defensa Pinball que protege la fortaleza.

Sonic y su compañero Tails efectúan un ataque aéreo contra la fortaleza y son derribados en pleno vuelo por los cañones de Robotnik. Sonic cae en aguas profundas próximas al volcán. Pero tiene amigos en lugares húmedos que lo salvan en el último momento.

La vendetta di Spinball!

Il malefico scienziato Dr. Robotnik ha dato il via al più diabolico dei suoi piani, con l'intenzione di trasformare gli animali del Pianeta Mobius in robot. La Veg-O-Fortress, il mostruoso macchinario da lui costruito sul Monte Mobius, ha già incominciato a trasformare delle felici creature in schiavi privi di cervello!

L'infernale macchina di Robotnik trae la sua energia dal vulcano che si trova all'interno della montagna. La lava infuocata alimenta il Pinball Defense System che protegge la Fortezza.

Sonic ed il suo fedele amico Tails sferrano un attacco aereo alla Fortezza, con il magro risultato di essere colpiti in volo dalle cannonate di Robotnik. Sonic viene abbattuto e finisce nelle profonde acque nei pressi del vulcano. Egli, però, ha diversi amici nei luoghi bagnati; ed è così che viene salvato all'ultimo momento!

Flipperkulans hämnd!

Den ondskefulle vetenskapsmannen Dr. Robotnik har satt i verket sin allra mest djävulska plan hittills för att göra alla djuren på planeten Möbius till robotar. Hans monstruösa skapelse Veg-O-Fästningen, som han byggt på berget Mount Möbius, håller redan på att omvandla lyckliga varelser till slavar som inte längre kan tänka!

Robotniks lömska maskiner hämtar sin kraft från vulkanen i berget. Glödande lavaströmmar driver det dödliga flipperförsvarssystemet som skyddar fästningen.

Sonic och hans kompis Tails sätter igång ett luftangrepp mot fästningen, men blir kvickt nerskjutna av Robotniks kanoner. Sonic ramlar ner i det djupa vattnet vid vulkanens fot. Men han har gott om vänner på blöta ställen — och blir räddad i sista ögonblicket!

De wraak van de flipper!

De sluwe geleerde Dr. Robotnik heeft zijn meest duivelse complot aller tijden gelanceerd waarmee hij de dieren van de planeet Mobius tot robots kan omtoveren. Zijn monsterachtige apparaat, het Veg-O-Fort dat op de berg Mobius is gebouwd, is reeds begonnen met het omtoveren van gelukkige wezens tot geesteloze slaven!

De duivelse machine van Robotnik wordt aangedreven door de lava van de vulkaan. Deze lava is de brandstof voor het dodelijke flipper-verdedigingssysteem waardoor het fort wordt beschermd.

Sonic en zijn makker Tails openen een luchtaanval op het fort, maar worden in de lucht neergeschoten door de kanonnen van Robotnik. Sonic komt daarbij in het diepe water in de buurt van de vulkaan terecht. Maar gelukkig heeft hij vrienden op natte plaatsen en wordt hij op het laatste ogenblik gered!

Flipperikosto!

Häijy tiedemies, tohtori Robotnik, on pannut täytäntöön pirullisimman tähänastisista juonistaan muuttaakseen Mobius-planeetan eläimet roboteiksi. Hänen Mobius-vuorelle rakentamansa hirviömäinen laite, Veg-O-Fortress, on jo alkanut muuttaa iloisia otuksia tahdottomiksi orjiksi!

Robotnikin helvetinkone saa voimansa tulivuoresta. Hehkuva laava pitää käynnissä kuolettavaa flipperipuolustusjärjestelmää, joka suojelee linnoitusta.

Sonic ja hänen kaverinsa Tails panevat toimeen ilmahyökkäyksen linnoitusta vastaan, mutta Robotnikin tykit ampuvat heidät alas kesken lennon. Sonic putoaa veteen tulivuoren lähelle. Mutta hänellä on ystäviä Ahdin valtakunnassa ja hän pelastuu viime hetkellä!

Sonic sneaks into the Toxic Caves below the Fortress. From there, he infiltrates Robotnik's vast and deadly defenses. In no time at all, Sonic starts swiping Emeralds, freeing the animals of Mobius and dishing out hedgehog justice!

Yo, Robotnik! You're in for a mountain of trouble now. Sonic is spinning into action!

Sonic schleicht sich in die giftigen Höhlen unterhalb der Festung ein. Von dort infiltriert er Robotniks riesige, gefährliche Verteidigungsstellungen. Nach kurzer Zeit beginnt Sonic damit, Edelsteine zu klauen, die Tiere von Mobius zu befreien und für Igelgerechtigkeit zu sorgen!

He, Robotnik! Jetzt steht dir 'ne Menge Ärger bevor, denn Sonic tritt wirbelnd in Aktion!

Sonic pénètre à la dérobée dans les grottes toxiques sous la forteresse. De là, il parvient à s'infiltrer dans le vaste et dangereux système défensif de Robotnik. Sonic commence immédiatement à attraper des émeraudes, à libérer les animaux prisonniers de Mobius et à faire justice.

L'heure de Robotnik a sonné ! Pour lui, les problèmes ne font que commencer. Sonic passe à l'action !

Sonic entra sin ser visto en las Cuevas Tóxicas que se encuentran por debajo de la fortaleza. Desde aquí, se infiltra en las vastas y mortales defensas de Robotnik. Inmediatamente, Sonic empieza a tomar esmeraldas, liberando los animales de Mobius y repartiendo justicia.

¡Eh, Robotnik! Vas a pasar un mal rato. Sonic va a entrar en acción.

Sonic si insinua nelle Caverne
Tossiche che si trovano sotto la
Fortezza. Da lì, si infiltra negli
imponenti e mortali sistemi di difesa
di Robotnik. In men che non si dica,
Sonic inizia a sottrarre gli Smeraldi,
a liberare gli animali di Mobius ed a
distribuire giustizia da buon
porcospino!

Robotnik! Ti trovi proprio in una
montagna di guai. Sonic sta per
entrare in azione!

Sonic smyger sig in i de giftiga
grottorna under fästningen. Därifrån
kan han infiltrera Robotniks
vidsträckta och dödliga
försvarssystem. Ögonaböj börjar
Sonic lägga vantarna på smaragden,
släppa djuren på Möbius fria, och
utmäta igelkottsrättvisa!

Hör du, Robotnik! Nu väntar dig
bergavis med problem. Sonic har
snurrat igång!

Sonic gaat stiekem de giftige
gewelven onder het fort binnen. Van
daaruit infiltreert hij de enorme en
dodelijke verdedigingslinie van
Robotnik. Binnen de kortste keren
begint Sonic met het oppakken van
de smaragden. Hij bevrijdt de dieren
van Mobius en zorgt voor
egelgerechtigheid!

Pas op, Robotnik! Je zit nu flink in de
navigheid want Sonic is in actie
gekomen!

Sonic hiipii linnoituksen alla oleviin
Myrkkyluoliin. Sieltä hän tunkeutuu
Robotnikin valtavan ja kuolettavan
puolustusjärjestelmän läpi. Aikaa
hukkaamatta Sonic alkaa haalia
smaragdeja, vapauttaa Mobiuksen
eläimiä sekä jakaa siilioikeutta!

Varo nahkaasi, Robotnik! Sonic
pyörittää toimintaan ja se tietää
sinulle röykkiöittäin ongelmia!

Choosing Options

Press the **Start** button at the Title screen to begin the game with the last settings you chose.

If this is your first game, or you want to change the game settings, press the **D-Button** down to highlight "Options" and press **Start**. You'll go to the Options screen. On this screen:

- Press the **D-Button** up and down to select different options.
- Press it left or right to change the settings.
- Press **Start** to return to the Title screen.



Optionen einstellen

Drücken Sie die **Start**-Taste bei Erscheinen des Titelbildschirms, um das Spiel mit den zuletzt gewählten Einstellungen zu beginnen.

Wenn dies Ihr erstes Spiel ist, oder wenn Sie die Spieleinstellungen ändern wollen, schalten Sie auf das Optionenmenü um, indem Sie "Options" mit Hilfe der **Richtungstaste** anwählen und dann **Start** drücken. Führen Sie dann folgende Schritte aus:

- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach oben oder unten, um die gewünschten Optionen anzuwählen.
- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach links oder rechts, um die Einstellungen zu ändern.
- Drücken Sie anschließend **Start**, um wieder auf den Titelbildschirm zurückzuschalten.

Sélection des options

Pour commencer le jeu avec les dernières options choisies, appuyez sur le bouton **Start** à l'écran du titre.

Si c'est votre premier jeu ou si vous désirez changer les options, appuyez sur le bas du **bouton D** pour sélectionner "Options". Appuyez ensuite sur **Start**. L'écran Options apparaît alors. Sur cet écran :

- Appuyez sur le haut et le bas du **bouton D** pour sélectionner une option.
- Appuyez sur la gauche ou la droite du **bouton D** pour sélectionner l'une des possibilités de l'option.
- Appuyez sur **Start** pour revenir sur l'écran du titre.

Elección de opciones

Pulse el botón de **inicio** cuando aparezca la pantalla del título para empezar el juego con los últimos ajustes que usted eligió.

Si éste es su primer juego, o si usted desea cambiar los ajustes del juego, pulse el **botón D** hacia abajo para hacer resaltar "Options" y pulse el botón de **inicio**. Usted pasará a la pantalla de opciones. En esta pantalla:

- Pulse el **botón D** hacia arriba y hacia abajo para seleccionar opciones diferentes.
- Púlselo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar los ajustes.
- Pulse el botón de **inicio** para volver a la pantalla del título.

Scelta delle opzioni

Premi il pulsante **Start** allo schermo del Titolo per incominciare la partita con le ultime impostazioni da te scelte.

Se per te questa è la prima partita, o se desideri cambiare le impostazioni del gioco, premi il **Pulsante-D** in giù per illuminare la scritta "Options" e premi **Start**. Ti troverai allo schermo delle Opzioni. Su questo schermo:

- Premi il **Pulsante-D** in su o in giù per selezionare le diverse opzioni.
- Premilo a sinistra o a destra per cambiare le impostazioni.
- Premi **Start** per tornare allo schermo del Titolo.

Olika inställnings- möjligheter

Tryck på **Start**-knappen på titelskärmen för att börja spela med samma inställningar som du använde förra gången.

Om det är allra första gången du spelar, eller om du vill ändra inställningarna i spelet, så tryck **D-knappen** nedåt för att markera "Options" och tryck på **Start**-knappen. Då kommer du till options-skärmen. På denna skärm:

- Tryck **D-knappen** uppåt eller nedåt för att välja mellan olika inställningsmöjligheter.
- Tryck knappen åt vänster eller höger för att ändra inställningarna.
- Tryck på **Start**-knappen för att hoppa tillbaks till titelskärmen.

Keuzemogelijkheden

Druk tijdens weergave van het titelscherm op de **starttoets** om het spel te beginnen met de laatst gekozen instellingen.

Als dit jouw eerste spel is of als je de instellingen van het spel wilt veranderen, druk dan de **R-toets** omlaag zodat "Options" wordt gemarkeerd en druk op de **starttoets**. Daarna verschijnt het keuzescherm. Tijdens weergave van dat scherm kun je het volgende doen:

- Druk de **R-toets** omhoog of omlaag om de gewenste optie te kiezen.
- Druk deze naar links of naar rechts om de instellingen te wijzigen.
- Druk op de **starttoets** om naar het titelscherm terug te keren.

Vaihtohtojen valinta

Paina **aloitusnäppäintä** otsikkoruudussa aloittaaksesi pelin asetuksilla, jotka viimeksi valitsit.

Jos tämä on ensimmäinen pelisi tai jos haluat muuttaa pelin asetuksia, paina **suuntanäppäintä** alas korostaaksesi "Options"-näytön ja paina sitten **aloitusnäppäintä**. Siirryt seuraavaksi vaihtoehdot (Options) -ruutuun. Tässä ruudussa:

- Paina **suuntanäppäintä** ylös ja alas valitaksesi eri vaihtohtoja.
- Paina sitä vasemmalle tai oikealle muuttaaksesi asetuksen.
- Paina **aloitusnäppäintä** palataksesi otsikkoruutuun.

Mode

Select 1 to 4 players. All players will take turns using Control Pad 1.

Speed

Choose a Normal or Fast game.

Music

Turn the game's music ON or OFF.

Flippers

Choose your favorite settings for **Buttons A, B and C**.

Mode (Modus)

Wählen Sie 1 bis 4 Spieler. Alle Spieler benutzen Control Pad 1 und wechseln sich gegenseitig ab.

Speed (Geschwindigkeit)

Wählen Sie eine der Spielgeschwindigkeiten "Normal" (normal) oder "Fast" (schnell).

Music (Musik)

Wählen Sie entweder ON oder OFF, um die Musik des Spiels ein- oder auszuschalten.

Flippers (Flipper)

Wählen Sie Ihre bevorzugten Einstellungen für die **Tasten A, B und C**.

Mode

Choisissez 1 à 4 joueurs. Les joueurs jouent tour à tour. Ils utilisent tous la manette 1.

Speed

Choisissez de jouer à la vitesse normale ou à la vitesse accélérée.

Music

Activez ou désactivez la musique du jeu.

Flippers

Choisissez comment vous désirez programmer les **boutons A, B et C**.

Mode (Modo)

Seleccione entre 1 y 4 jugadores. Todos los jugadores tomarán turnos utilizando el control 1.

Speed (Velocidad)

Elija un juego normal o rápido.

Music (Música)

Encienda o apague la música.

Flippers (Aletas)

Elija sus ajustes favoritos para los **botones A, B y C**.

Mode (Modalità)

Seleziona da 1 a 4 giocatori. Tutti i giocatori faranno uso, a turno, del Control Pad 1.

Speed (Velocità)

Scegli un gioco Normal (Normale) o Fast (Veloce).

Music (Musica)

Attiva (ON) o disattiva (OFF) la musica del gioco.

Flippers (Palette)

Scegli le impostazioni che preferisci per i Pulsanti **A**, **B** e **C**.

Mode (Antal spelare)

Välj 1 till 4 spelare. Alla spelarna använder Kontrollplatta 1 i tur och ordning.

Speed (Hastighet)

Välj mellan Normal (vänligt spel) och Fast (snabbt spel).

Music (Musik)

Slå på (ON) eller av (OFF) musiken i spelet.

Flippers (Flipprar)

Välj dina favoritinställningar för **A**-, **B**- och **C**-knapparna.

Mode (Modus)

Kies 1 à 4 spelers. Alle spelers maken één voor één gebruik van bedieningsblok 1.

Speed (Snelheid)

Kies normaal spelen of snel spelen.

Music (Muziek)

Zet de muziek van het spel AAN of UIT.

Flippers

Kies de gewenste instellingen van de toetsen **A**, **B** en **C**.

Mode (muoto)

Valitse 1 – 4 pelaajaa. Kaikki pelaajat vuorottelevat käyttäen ohjauslaippaa 1.

Speed (nopeus)

Valitse joko normaali (Normal) tai nopea (Fast) peli.

Music (musiikki)

Kytke pelimusiikki päälle (ON) tai pois päältä (OFF).

Flippers (siivet)

Valitse mieleisesi asetukset **A**-, **B**- ja **C**-näppäimille.

Button Controls

- ① D-Button (Directional Button)
- ② Start Button
- ③ Button A
- ④ Button B
- ⑤ Button C

TO DO THIS:

- Move right/left
- Jump
- Super Spin Dash

PRESS THIS:

D-Button
right/left

Button A, B or C

Hold **D-Button**
down, press
Button A, B or C, then release
D-Button



Tastenfunktionen

- ① Richtungstaste
- ② Starttaste
- ③ Taste A
- ④ Taste B
- ⑤ Taste C

AKTION:

- Bewegung nach rechts/links
- Springen
- Super-Drehschwung

TASTENBETÄTIGUNG:

Richtungstaste
nach rechts/links drücken

Taste A, B oder C
drücken

Richtungstaste
nach unten gedrückt halten, **Taste A, B oder C** drücken, dann **Richtungstaste** loslassen

Les commandes du jeu

- ① Bouton D (bouton de direction)
- ② Bouton Start
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C

POUR FAIRE CECI :

- Vous déplacer à droite/à gauche
- Sauter
- Vous turbopropulser

APPUYEZ SUR :

Droite/gauche du **bouton D**

Bouton A, B ou C

Maintenez le **bouton D** enfoncé, appuyez sur le **bouton A, B ou C**, puis relâchez le **bouton D**.

Botones de control

- ① Bóton D (Control direccional)
- ② Botón de inicio
- ③ Botón A
- ④ Botón B
- ⑤ Botón C

PARA HACER ESTO:

- Movimiento hacia la derecha/izquierda
- Salto
- Supercarrera y giro

PULSE ESTO:

Botón D hacia la derecha/izquierda

Botón A, B o C

Mantenga pulsado el **botón D** hacia abajo, pulse el **botón A, B o C** y luego deje de pulsar el **botón D**.

Pulsanti di comando

- ① Pulsante-D (Pulsante di direzione)
- ② Pulsante Start
- ③ Pulsante A
- ④ Pulsante B
- ⑤ Pulsante C

PER FARE QUESTO:

- Spostarti a destra o a sinistra
- Saltare
- Super Slancio Rotante

PREMI QUESTO:

Pulsante-D a destra o a sinistra.

Pulsante A, B o C.

Tieni premuto il **Pulsante-D** in giù, premi il **Pulsante A, B o C**, quindi rilascia il **Pulsante-D**.

Kontrollknapparna

- ① D-knapp (Riktningknapp)
- ② Startknapp
- ③ A-knapp
- ④ B-knapp
- ⑤ C-knapp

FÖR ATT:

- Röra dig åt höger/vänster
- Hoppa
- Rusa fram med superspinn

TRYCK (PÅ):

D-knappen åt höger/vänster

A-, B- eller C-knappen

Håll **D-knappen** nedtryckt, tryck på **A-, B- eller C-knappen**, och släpp sedan upp **D-knappen** igen.

Toetsfuncties

- ① R-toets (Richtingstoets)
- ② Starttoets
- ③ Toets A
- ④ Toets B
- ⑤ Toets C

HANDELING:

- Naar rechts/links
- Springen
- Met een super-draai wegschieten

INDRUKKEN:

R-toets naar rechts/links

Toets A, B of C

Houd de **R-toets** ingedrukt, druk op **toets A, B of C** en laat daarna de **R-toets** los.

Näppäinten toiminnot

- ① D-näppäin (suuntanäppäin)
- ② Aloitusnäppäin
- ③ A-näppäin
- ④ B-näppäin
- ⑤ C-näppäin

TEHDÄKSESI TÄMÄN:

- Liiku oikealle/vasemmalle
- Hyppää
- Super-pyörähdys-syöksy

PAINA TÄTÄ:

Suuntanäppäin oikealle/vasemmalle

A-, B- tai C-näppäin

Pidä **suuntanäppäin** painettuna alas, paina **A-, B- tai C-näppäintä**, ja vapauta sitten **suuntanäppäin**.

- Look up **D-Button up**
- Duck **D-Button down**
- Tilt left flipper **Button A**
- Tilt right flipper **Button B**
- Tilt both flippers **Button C**
- Tilt shake (Bonus Rounds) **Buttons A, B and C together**
- Pause/resume play **Start**

Note: You can change the flipper controls (**Buttons A, B and C**) on the Options screen.

- Nach oben schauen **Richtungstaste nach oben drücken**
- Sich ducken **Richtungstaste nach unten drücken**
- Linken Flipper bewegen **Taste A drücken**
- Rechten Flipper bewegen **Taste B drücken**
- Beide Flipper bewegen **Taste C drücken**
- Kippen (Bonus-Runden) **Tasten A, B und C gleichzeitig drücken**
- Spiel unterbrechen/fortsetzen **Start drücken**

Hinweis: Sie können die Flippersteuerung (**Tasten A, B und C**) im Optionenmenü ändern.

- Regarder en haut **Haut du bouton D**
- Vous accroupir **Bas du bouton D**
- Manoeuvrer le portillon gauche **Bouton A**
- Manoeuvrer le portillon droit **Bouton B**
- Manoeuvrer les deux portillons **Bouton C**
- Secouer le billard (Parties de bonus) **Boutons A, B et C ensemble**
- Pause/reprise du jeu **Start**

Remarque: Vous pouvez changer les commandes des portillons (**boutons A, B et C**) sur l'écran Options.

- Mirar hacia arriba **Botón D hacia arriba**
- Agacharse **Botón D hacia abajo**
- Movimiento de la aleta izquierda **Botón A**
- Movimiento de la aleta derecha **Botón B**
- Movimiento de ambas aletas **Botón C**
- Sacudida de la mesa (Rondas extra) **Botones A, B y C juntos**
- Pausa/reanudación del juego **Botón de inicio**

Nota: Usted podrá cambiar los controles de las aletas (**botones A, B y C**) en la pantalla de opciones.

● Guardare in alto	Pulsante-D in su	● Se uppåt	D-knappen uppåt	● Omhoog kijken	R-toets omhoog	● Katso ylös	Suuntanäppäin ylös
● Abbassarti	Pulsante-D in giù	● Ducka	D-knappen nedåt	● Bukken	R-toets omlaag	● Heittäydy	Suuntanäppäin alas
● Colpire con la paletta sinistra	Pulsante A	● Skjuta med den vänstra flippern	A-knappen	● Linker flipper kantelen	Toets A	● Lyö vasemmalla siivellä	A-näppäin
● Colpire con la paletta destra	Pulsante B	● Skjuta med den högra flippern	B-knappen	● Rechter flipper kantelen	Toets B	● Lyö oikealla siivellä	B-näppäin
● Colpire con entrambe le palette	Pulsante C	● Skjuta med båda flipprarna	C-knappen	● Kantelen en schudden (bonusrondes)	Toets A, B en C tegelijk	● Lyö molemmilla siivillä	C-näppäin
● Dare un colpo al flipper (nei Round di Bonus)	Pulsanti A, B e C insieme	● Stöta på spelet (under bonusrundorna)	A-, B- och C-knapparna samtidigt	● Pauzeren/verder spelen	Starttoets	● Ravista flipperiä (bonus-kierrokset)	A-, B- ja C-näppäimet yhdessä
● Pausa e ripresa del gioco	Pulsante Start	● Göra en paus i spelet/fortsätta spela	Start-knappen			● Tauko/pelin jatkaminen	Aloituspain

Nota: Puoi cambiare i comandi delle palette (**Pulsanti A, B e C**) nello schermo delle Opzioni.

Observera: Det går att ändra flipperkontrollerna (**A-, B- och C-knapparna**) på options-skärmen.

Opmerking: Op het keuzescherf kun je de flipperfuncties van de **toetsen A, B en C** veranderen.

Huomaa: Voit muuttaa siipien ohjausnäppäimiä (**A-, B- ja C-näppäimet**) vaihtoehdot-ruudussa.

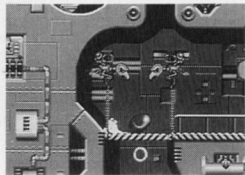
Super Stunts

SUPER SPIN DASH

- Hold still, press the **D-Button** down, and press **Button A, B** or **C** to start spinning like a turbo engine.
- Keep pressing **Button A, B** or **C** repeatedly to rev up furious RPMs.
- Release the **D-Button** to dash away like a road rocket!

CLIFFHANGER FLIP

- Sonic will automatically grab ledges and flip up onto a safe surface to prevent fatal falls or avoid the jaws of Robotnik's monsters.



Super-Stunts

SUPER-DREHSCHWUNG

- Halten Sie still, drücken Sie zunächst die **Richtungstaste** nach unten und dann entweder die **Taste A, B** oder **C**, um sich wie ein Turbo-Motor zu drehen.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** wiederholt, um Ihre Rotationsgeschwindigkeit bis auf wahnsinnige Drehzahlen hochzuziehen.
- Lassen Sie die **Richtungstaste** los, um wie eine Straßenrakete abzuzischen!

THRILLER-FLIP

- Sonic klammert sich automatisch an Vorsprüngen fest und schwingt sich auf eine sichere Fläche, um tödliche Stürze zu vermeiden oder den Zähnen von Robotniks Monstern zu entkommen.

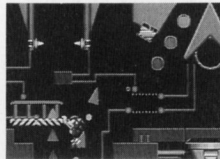
Les tours spéciaux

LE TURBOPROPULSEUR

- Tout en enfonçant le **bouton D**, appuyez sur le **bouton A, B** ou **C** pour commencer à tourner comme un turboréacteur.
- Exercez des pressions successives sur le **bouton A, B** ou **C** pour accélérer furieusement la rotation.
- Lâchez le **bouton D** pour être propulsé comme une fusée routière.

LE SAUT GRIMPE-MURAILLE

- Sonic s'accroche automatiquement aux corniches et saute automatiquement sur une surface sûre pour éviter une chute mortelle ou échapper aux mâchoires des monstres de Robotnik.



Superacrobacias

SUPERCARRERA Y GIRO

- Quédese quieto, pulse el **botón D** hacia abajo, y pulse el **botón A, B** o **C** para empezar a girar como un motor turbo.
- Siga pulsando repetidamente el **botón A, B** o **C** para acelerar las revoluciones por minuto.
- Deje de pulsar el **botón D** para salir corriendo como un cohete.

MOVIMIENTO RÁPIDO DE SUSPENSE

- Sonic se agarrará automáticamente a los salientes y se colocará sobre superficies seguras para prevenir las caídas fatales y evitar las mandíbulas de los monstruos de Robotnik.

Super Acrobazie

SUPER SLANCIO ROTANTE

- Rimanendo fermo, premi il **Pulsante-D** in giù, quindi premi il **Pulsante A, B o C** per incominciare a ruotare come un turboreattore.
- Continua a premere ripetutamente il **Pulsante A, B o C** per acquistare una velocità di rotazione pazzesca.
- Rilascia il **Pulsante-D** per precipitarti come un razzo per la strada!

SALTO MORTALE CON APPIGLIO SUL DIRUPO

- Sonic si aggrapperà automaticamente alle sporgenze e salterà sopra a una superficie al sicuro, per prevenire cadute fatali o evitare le mascelle dei mostri di Robotnik.

Supertricks

FRAMRUSNING MED SUPERSPINN

- Stå stilla, håll **D-knappen** nedtryckt, och tryck på **A-, B-** eller **C-knappen** för att börja spinna som en turbomotor.
- Fortsätt trycka upprepade gånger på **A-, B-** eller **C-knappen** tills du kommer upp i våldsamma varvtal.
- Släpp **D-knappen** för att rusa fram som en raket längs vägen!

KLIPPKANTSKLÄTTRING

- Sonic grabbar automatiskt tag i klippkanter och svingar sig upp på en säker yta för att undvika att ramla ner och slå ihjäl sig eller för att komma undan från Robotniks monsters käftar.

Superstunts

MET EEN SUPER-DRAAI WEGSCHieten

- Druk de **R-toets** omlaag terwijl je deze stilhoudt en druk op **toets A, B of C** om als een turbo beginnen te draaien.
- Druk steeds opnieuw op **toets A, B of C** om je snelheid op te voeren.
- Laat de **R-toets** los om als een wegraket weg te schieten!

SPANNENDE SPRONG

- Sonic kan zich automatisch aan richels vastgrijpen en op een veilig oppervlak springen om een dodelijke val te voorkomen of om te ontsnappen aan de klauwen van Robotniks monsters.

Huimapäiset temput

SUPER-PYÖRÄHDYSSYÖKSY

- Pidä hahmosi (Sonic) paikallaan, paina sitten **suuntanäppäintä** alas ja paina **A-, B-** tai **C-näppäintä** kun haluat pyöriä kuin turbomoottori.
- Painele **A-, B-** tai **C-näppäintä** toistuvasti kiihdyttääksesi pyörähdysnopeutta.
- Vapauta **suuntanäppäin** syöksyäksesi eteenpäin kuin ohjus!

VIIMEHETKEN PELASTUS

- Sonic tarttuu automaattisesti ulkonemiin ja heilauttaa itsensä turvalliselle tasanteelle estääkseen kuolettavan putoamisen ja välttääkseen Robotnikin hirviöiden kitaan joutumisen.

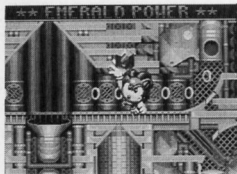
Sonic SPINvasion

Your mission is to attack the Veg-O-Fortress, fight upward through the Pinball Defense System and annihilate Dr. Robotnik's evil machine. Destroy the underling bosses and boss machines to move up through the levels. Along the way, use your best pinball wizardry to free the robotized inhabitants of Mobius!

THE CHAOS EMERALDS

Chaos Emeralds stabilize the Mt. Mobius volcano on which the Veg-O-Fortress stands. Without the Emeralds, a massive eruption would blow the Fortress to pieces!

You must spin, bounce and bump through the Pinball Machines to snatch all the Chaos Emeralds on each of four levels. When you've collected all the Emeralds, the Veg-O-Fortress will explode!



Sonic-“Spin”-Vasion

Ihre Aufgabe ist es, die Veg-O-Festung anzugreifen, sich nach oben durch das Flipper-Verteidigungssystem durchzukämpfen und Dr. Robotniks teuflische Maschine zu vernichten. Zerstören Sie die untergebenen Bosse und Boss-Maschinen, um durch die einzelnen Etappen nach oben zu gelangen. Sie müssen auf Ihrem Weg Ihr bestes Flipper-Können einsetzen, um die roboterisierten Bewohner von Mobius zu befreien!

DIE CHAOS-EDELSTEINE

Chaos-Edelsteine stabilisieren den Vulkan Mt. Mobius, auf dem die Veg-O-Festung steht. Ohne die Edelsteine würde die Festung durch eine gewaltige Eruption in Stücke gerissen werden!

Sie müssen rotierend, abprallend und anstoßend Ihren Weg durch die Flippermaschinen machen, um sich alle Chaos-Edelsteine auf jedem der vier Levels zu schnappen. Wenn Sie alle Edelsteine eingesammelt haben, explodiert die Veg-O-Festung!

L'attaque giratoire de Sonic

Votre mission : attaquer la forteresse Veg-O, vous frayer un chemin à travers le système défensif à flippers et anéantir la machine diabolique du Dr Robotnik. Détruisez les sous-fifres et venez à bout des machines pour passer au niveau supérieur. En chemin, sachez utiliser toute votre science du flipper pour libérer les habitants robotisés de Mobius.

LES ÉMERAUDES DU CHAOS

Ce sont les émeraudes du chaos qui stabilisent le volcan du Mont Mobius sur lequel se dresse la forteresse Veg-O. Sans émeraudes, la forteresse serait emportée par une violente éruption.

Vous devrez donc vous emparer de toutes les émeraudes disséminées sur quatre niveaux en tournoyant, bondissant et rebondissant dans les billards électriques. Lorsque vous aurez toutes les émeraudes, la forteresse Veg-O explosera !

Invasión rotante de Sonic

Su misión consiste en atacar la fortaleza Veg-O-Fortress, subir luchando a través del Sistema de Defensa Pinball y destruir la malvada máquina del Dr. Robotnik. Destruya a los jefes inferiores y las máquinas de los jefes para avanzar hacia arriba a través de los niveles. Por el camino, utilice sus mejores conocimientos de la máquina de jugar con bolas para poner en libertad a los habitantes de Mobius.

ESMERALDAS DEL CAOS

Las esmeraldas del caos estabilizan el volcán del monte Mobius en el que se asienta la fortaleza Veg-O-Fortress. Sin las esmeraldas, una erupción masiva reduciría la fortaleza a un montón de piedras.

Tendrá que girar, botar y chocar a través de las máquinas de jugar con bolas para tomar todas las esmeraldas del caos que se encuentren en cada uno de los cuatro niveles. Cuando haya recogido todas las esmeraldas, la fortaleza Veg-O-Fortress explotará.

La SPINvasione di Sonic

La tua missione consiste nell'attaccare la Veg-O-Fortress, combattere procedendo verso l'alto attraverso il Pinball Defense System ed annientare la malefica macchina del Dr. Robotnik. Distruggi i boss, tirapiedi del Dr. Robotnik e le loro macchine, per procedere da un livello a quello successivo. Lungo la strada, fai uso della tua più fine astuzia nel gioco del flipper per liberare gli abitanti robotizzati di Mobius!

GLI SMERALDI DEL CAOS

Gli Smeraldi del Chaos stabilizzano il vulcano del Monte Mobius su cui si trova la Veg-O-Fortress. Senza gli Smeraldi, una possente eruzione ridurrebbe la Fortezza in cenere!

Devi ruotare, rimbalzare e sbattere nei Flipper per afferrare tutti gli Smeraldi del Chaos in ciascuno dei quattro livelli del gioco. Quando avrai raccolto tutti gli Smeraldi, la Veg-O-Fortress esploderà!

Sonics SPINNvasion

Ditt uppdrag är att anfalla Veg-O-Fästningen, kämpa dig uppåt genom flipperförvarssystemet och tillintetgöra Dr. Robotniks ondskefulla maskineri. Förinta underhuggarbossarna och bossmaskinerna för att ta dig upp genom nivåerna. Använd dina allra främsta flipperkonster på vägen för att släppa Möbius robotiserade invånare fria!

KAOS-SMARAGDERNA

Kaos-smaragdena stabiliserar vulkanen i berget Mount Möbius, som Veg-O-Fästningen är byggd på. Om det inte vore för smaragdena skulle ett kraftigt vulkanutbrott blåsa hela fästningen i småbitar!

Du måste snurra, studsa och stöta dig fram genom flipperspelen och sno åt dig alla kaos-smaragdena på alla fyra nivåerna. När du lyckats samla ihop alla smaragdena kommer Veg-O-Fästningen att explodera!

De SPIN-vasie van Sonic

Jij moet het Veg-O-Fort aanvallen, het flipperverdedigingsysteem infiltreren en de boosaardige machine van Dr. Robotnik vernietigen. Doorloop de verschillende niveaus door de onderbazen en hun machines één voor één te vernietigen. Maak tijdens je reis optimaal gebruik van je flipperkunsten om de tot robots omgetoverde bewoners van Mobius te bevrijden!

DE CHAOS-SMARAGDEN

De chaos-smaragden zorgen ervoor dat de vulkaan Mobius waarop het Veg-O-Fort staat, stil blijft. Zonder de smaragden zou het fort door een enorme eruptie kapot worden geblazen!

Jij moet je al draaiend, springend en stotend een weg banen door de flipperkasten om op alle vier niveaus de chaos-smaragden te pakken te kunnen krijgen. Wanneer je alle smaragden hebt verzameld, zal het Veg-O-Fort ontploffen!

Sonic-hyökkäys

Sinun tehtävänäsi on hyökätä Veg-O-Fortress-linnoitukseen, taistella tiesi läpi flipperipuolustusjärjestelmän ja hävittää tohtori Robotnikin häijy kone. Tuhoa Robotnikin kätyrit ja pomokoneet noustaksesi tasolta toiselle. Käytä matkan varrella parhaita flipperikikkojasi vapauttaaksesi Mobiuksen roboteiksi muutetut asukkaat!

KAOSSMARAGDIT

Kaaossmaragdit pitävät tasapainossa Mobius-tulivuoren, jolla Veg-O-Fortress sijaitsee. Jos smaragdeja ei olisi, valtava tulivuorenpurkaus räjäyttäisi linnoituksen tuusan nuuskaksi!

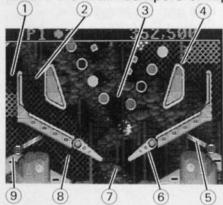
Sinun täytyy pyöriä, poukota ja törmäillä flipperien läpi napataksesi kaikki kaaossmaragdit neljältä eri tasolta. Kun olet kerännyt kaikki smaragdit, Veg-O-Fortress räjähtää!

Sonic SPINology

- ① Death Channel
- ② Safe Alley
- ③ Alley Ramp
- ④ Drain Bumper
- ⑤ Drain Plug
- ⑥ Flipper
- ⑦ Drain
- ⑧ Death Ramp
- ⑨ Drain Pipe

The Pinball Defense System is a gigantic Pinball Machine. In it, you'll find a universe of whirling, flashing, buzzing pinball games.

Use the flippers to aim Sonic and fire him up through the volcano. When he's in flight, you can move him left and right with the **D-Button** for better position when he hits a bumper or target, or when he's falling back toward the drain bumpers or flippers.



Sonic SPINologie

- ① Todeskanal
- ② Sichere Gasse
- ③ Gassenrampe
- ④ Abfluß-Bumper
- ⑤ Abflußstopfen
- ⑥ Flipper
- ⑦ Abfluß
- ⑧ Todesrampe
- ⑨ Abflußrohr

Das Flipper-Verteidigungssystem ist ein gigantischer Flipperautomat. In seinem Inneren finden Sie ein Universum von wirbelnden, blitzenden und schwirrenden Flipperspielen.

Benutzen Sie die Flipper, um Sonic die gewünschte Richtung zu geben und ihn durch den Vulkan nach oben zu schießen. Während seines Flugs können Sie ihn mit Hilfe der **Richtungstaste** nach links oder rechts bewegen, um ihn in eine bessere Position zu bringen, wenn er gegen einen Bumper oder ein Ziel stößt, oder wenn er auf die Abfluß-Bumper oder Flipper zu fällt.

Bataille dans un flipper

- ① Canal de la mort
- ② Couloir sûr
- ③ Rampe du couloir
- ④ Butoir d'égout
- ⑤ Bouchon d'égout
- ⑥ Portillon
- ⑦ Egout
- ⑧ Rampe de la mort
- ⑨ Tuyau d'égout

Le système défensif à flippers est une gigantesque machine, un monde tourbillonnant, bourdonnant et plein d'éclairs, un univers hallucinant de jeux de flipper.

Utilisez les portillons pour orienter Sonic, puis lancez-le à travers le volcan. Pendant qu'il se bat, vous pouvez le déplacer à droite et à gauche avec le **bouton D**. Ceci lui permet d'être mieux placé lorsqu'il heurte le butoir ou la cible, ou qu'il retombe vers les butoirs d'égout ou les portillons.

“Girologia” de Sonic

- ① Canal de la muerte
- ② Callejón seguro
- ③ Rampa de callejón
- ④ Parachoques de escape
- ⑤ Tapón de escape
- ⑥ Aleta
- ⑦ Escape
- ⑧ Rampa de la muerte
- ⑨ Tubería de escape

El Sistema de Defensa Pinball es una gigantesca máquina de jugar con bolas. En ella, encontrará un gran número de vertiginosos, destellantes y zumbantes juegos con bolas.

Utilice las aletas para dirigir a Sonic y dispararlo hacia arriba a través del volcán. Cuando esté en el aire, usted podrá moverlo hacia la derecha o hacia la izquierda con el **botón D** para ponerlo en la mejor posición cuando golpee un parachoques u objetivo, o cuando caiga hacia los parachoques de escape o hacia las aletas.

La SPINologia di Sonic

- ① Canale della Morte
- ② Pista Sicura
- ③ Rampa della Pista
- ④ Sponda della Buca
- ⑤ Tappo della Buca
- ⑥ Paletta
- ⑦ Buca
- ⑧ Rampa della Morte
- ⑨ Condotta della Buca

Il Pinball Defense System è un gigantesco Flipper. In esso, potrai trovare un universo di vorticose, luminose, sonore partite a flipper.

Usa le palette per puntare Sonic e spararlo in su attraverso il vulcano. Quando egli è in volo, lo puoi muovere a sinistra o a destra con il **Pulsante-D** per meglio posizionarlo quando colpisce una sponda o un bersaglio, oppure quando sta ricadendo verso le sponde o le palette della buca.

Sonics SPINNologi

- ① Dödskanal
- ② Säkerhetsränna
- ③ Ramp
- ④ Utgångsbumper
- ⑤ Plugg
- ⑥ Flipper
- ⑦ Hål
- ⑧ Dödsramp
- ⑨ Stuprör

Flipperförsvartssystemet är en gigantisk flipperspelsmaskin. Inuti finns ett helt universum av bländande, blinkande och brummande flipperspel.

Använd flipprarna för att rikta Sonic och skjuta iväg honom upp genom vulkanen. Medan han flyger kan du styra honom åt vänster eller höger med **D-knappen** för att få honom i ett bättre läge när han träffar en bumper eller ett mål, eller när han ramlar ner mot en utgångsbumper eller en flipper.

De SPIN-ologie van Sonic

- ① Doodskanaal
- ② Veilige doorgang
- ③ Hellende doorgang
- ④ Afvoerbumper
- ⑤ Afvoerstop
- ⑥ Flipper
- ⑦ Afvoer
- ⑧ Doodshelling
- ⑨ Afvoerpijp

Het flippervedigingsysteem is een reusachtige flipperkast. Daarin bevindt zich een enorme wereld vol wervelende, flitsende en gonzende flipperspelen.

Gebruik de flippers om Sonic te richten en hem door de vulkaan te vuren. Wanneer hij vliegt, kun je hem met de **R-toets** naar links en naar rechts verplaatsen om hem in een betere positie te brengen wanneer hij tegen een bumper of doel aankomt of wanneer hij terugvalt in de richting van de afvoerbumpers of flippers.

Sonic-fliperi

- ① Kuoleman kanava
- ② Turvallinen rata
- ③ Rataramppi
- ④ Viemäripuskuri
- ⑤ Viemäritulppa
- ⑥ Siipi
- ⑦ Viemäri
- ⑧ Kuoleman ramppi
- ⑨ Viemäriputki

Flipperipuolustusjärjestelmä on suunnaton flipperi. Sen sisällä on kokonainen maailma pyöriä, välkkyviä ja surisevia flipperipelejä.

Suuntaa Sonic siipien avulla ja ammu hänet ylös tulivuoren läpi. Voit ohjata häntä kesken ilmalennon vasemmalle ja oikealle **suuntanäppäimen** avulla. Näin voit parantaa asemiasi, kun hän osuu puskuriin tai tauluun tai kun hän putoaa kohti viemäripuskureita tai siipiä.

Spinball Flipper Tips

- Launch Sonic by tilting both flippers together with **Button C**. This is a safe, easy tactic for beginners.
- Watch for lights and arrows leading toward important spots in the background.
- Catch Sonic on the flippers by holding them up just as Sonic moves into the Alley Ramp. Then you can aim him with better accuracy.
- To shoot Sonic straight up, fire when he is near the hinge of a flipper. To launch him at an angle, let him roll toward the tip, then fire.

Spinball-Flipper-Tips

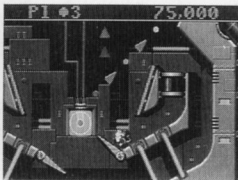
- Schleudern Sie Sonic hoch, indem Sie durch Drücken der **Taste C** beide Flipper gleichzeitig bewegen. Dies ist eine sichere, einfache Taktik für Anfänger.
- Achten Sie auf Lichter und Pfeile, die auf wichtige Stellen im Hintergrund zulaufen.
- Fangen Sie Sonic mit den Flippfern auf, indem Sie sie genau in dem Moment hochhalten, wo Sonic in die Gassenrampe hineinläuft. Dann können Sie ihn mit besserer Genauigkeit abschießen.
- Um Sonic senkrecht hochzuschießen, betätigen Sie den Flipper, wenn sich Sonic in der Nähe des Flipperscharniers befindet. Um ihn schräg abzuschießen, lassen Sie ihn weiter zur Spitze rollen.

Conseils et tactiques

- Lancez Sonic en manoeuvrant les deux portillons ensemble avec le **bouton C**. Cette tactique pour débutants est simple et sans risques.
- Surveillez les lumières et les flèches en arrière-plan. Elles vous indiquent les endroits importants.
- Arrêtez Sonic sur les portillons en relevant ceux-ci juste au moment où Sonic passe dans la rampe du couloir. Vous pourrez ainsi le diriger avec une plus grande précision.
- Pour lancer Sonic droit vers le haut, tirez lorsqu'il est proche de la charnière du portillon. Pour le lancer obliquement, laissez-le rouler vers la pointe du portillon, puis tirez.

Consejos para utilizar las aletas

- Lance a Sonic moviendo ambas aletas al mismo tiempo con el **botón C**. Esta es una táctica segura y sencilla para los principiantes.
- Observe las luces y las flechas que se dirigen hacia los puntos importantes del fondo.
- Tome a Sonic en las aletas poniéndolas hacia arriba al entrar Sonic en la rampa del callejón. Luego podrá dirigirlo con mejor precisión.
- Para disparar a Sonic derecho hacia arriba, dispare cuando se encuentre cerca del quicio de una aleta. Para lanzarlo con ángulo, deje que baje hacia la punta de la aleta y luego dispare.



Suggerimenti per la paletta di Spinball

- Lancia Sonic usando contemporaneamente entrambe le palette con il **Pulsante C**. Questa tattica è facile e sicura per i principianti.
- Fai attenzione alle luci ed alle frecce che conducono a luoghi importanti nell'ambiente retrostante la zona di gioco.
- Afferra Sonic sulle palette tenendole in su mentre Sonic si muove nella Rampa della Pista. Così facendo, lo potrai puntare con più precisione.
- Per sparare Sonic dritto verso l'alto, fai fuoco quando si trova vicino al perno di una paletta. Per lanciarlo con una certa angolazione, lascialo scivolare verso la punta della paletta, e poi fai fuoco.

Spinball-flippertips

- Skjut iväg Sonic med båda flipparna samtidigt genom att trycka på **C-knappen**. Det är en säker och enkel taktik för nybörjare.
- Håll utkik efter lampor och pilar som visar vägen till viktiga ställen i bakgrunden.
- Fånga upp Sonic på flipparna genom att hålla upp dem precis när han kommer in på rampen. Då kan du sedan sikta och skjuta iväg honom med högre precision.
- Om du vill skjuta iväg Sonic rakt uppåt så fyra iväg honom när han befinner sig nära flippersnången. Om du vill skjuta iväg honom i vinkel så låt honom rulla ut mot flippersnången och fyra sedan iväg honom.

Flippertips voor het flipperspel

- Lanceer Sonic door beide flippers tegelijk met **toets C** te kantelen. Dit is een veilige en gemakkelijke tactiek voor beginners.
- Kijk uit voor lichten en pijlen die in de richting wijzen van belangrijke plaatsen op de achtergrond.
- Vang Sonic op de flippers door deze omhoog te houden wanneer Sonic de hellende doorgang ingaat. Dan kun je hem namelijk met grotere precisie richten.
- Om Sonic recht omhoog te schieten, moet je vuren wanneer hij zich naast het scharnier van een flipper bevindt. Om hem met een hoek af te vuren, moet je hem eerst naar het uiteinde laten rollen en daarna vuren.

Vihjeitä siipien käytöstä

- Sonicin matkaan lähettämiseksi lyö molemmilla siivillä yhtäaikaaisesti **C-näppäintä** painamalla. Tämä on turvallinen ja helppo taktiikka aloittelijoille.
- Tarkkaile taustalla näkyviä valoja ja nuolia, jotka ohjaavat tärkeisiin paikkoihin.
- Pysäytä Sonic siiville pitämällä niitä ylhäällä juuri kun Sonic menee ratarampille. Voit sitten suunnata hänet tarkemmin.
- Lyö kun Sonic on siiven saranan lähellä ampuaksesi hänet suoraan ylös. Lähettääksesi hänet matkaan viistossa kulmassa, anna hänen rullata kohti siiven kärkeä ja lyö sitten.

- You will propel Sonic with steam valves instead of flippers in some places.
- If Sonic falls into the drain, it could be the end unless you take quick action. Robotnik has a gruesome surprise planted under the flippers.
- Remember, you can control Sonic's travel with the **D-Button**. You can slow his roll in an alley or curve him slightly toward a flipper when falling and jumping.
- Sonic wird nicht nur durch die Flipper, sondern an manchen Stellen auch durch Dampfventile angetrieben.
- Falls Sonic in den Gully fällt, könnte das das Ende bedeuten, wenn Sie nicht schnell handeln. Robotnik hat eine grausige Überraschung unter die Flipper geschmuggelt.
- Denken Sie stets daran, daß Sie Sonics Weg mit der **Richtungstaste** beeinflussen können. Sie können sein Rollen in einer Gasse verlangsamen oder ihn in einem leichten Bogen auf einen Flipper zu lenken, wenn er fällt oder springt.
- En certains endroits, vous aurez à lancer Sonic avec des soupapes à vapeur au lieu des portillons.
- Lorsque Sonic tombe dans l'égout, vous êtes perdu si vous ne réagissez pas sur le champ. Robotnik a déposé une horrible surprise sous les portillons.
- N'oubliez pas que vous pouvez contrôler la trajectoire de Sonic avec le **bouton D**. Vous pouvez aussi ralentir sa descente dans un couloir ou le courber légèrement vers un portillon lorsqu'il tombe ou qu'il saute.
- En algunos lugares, Sonic será propulsado mediante válvulas de vapor en lugar de las aletas.
- Si Sonic cayera en un escape, esto podría ser el final, a menos que usted tome una medida rápida. Robotnik tiene una desagradable sorpresa debajo de las aletas.
- Recuerde que puede controlar el movimiento de Sonic con el **botón D**. Podrá reducir la velocidad de rodadura en un callejón o inclinarlo ligeramente hacia una aleta cuando se caiga o salte.

- In alcuni punti sospingerai Sonic con le valvole del vapore invece che con le palette.
- Se Sonic cade nella buca, potrebbe essere la sua fine, a meno che tu non reagisca prontamente. Robotnik ha in serbo una raccapricciante sorpresa posta proprio sotto le palette.
- Ricordati che puoi controllare il viaggio di Sonic con il **Pulsante-D**. Puoi rallentare il suo rotolio in una pista o curvare leggermente la sua traiettoria verso una palette quando cade e salta.
- På vissa platser måste du använda ångventiler för att skjuta iväg Sonic i stället för flipprar.
- Om Sonic ramlar ner i hålet kan det betyda ett bistert slut om du inte handlar kvickt. Robotnik har planterat en obehaglig överraskning under flipprarna.
- Kom ihåg att du kan styra Sonic med **D-knappen** medan han far omkring. Du kan sakta in hans rullning i en ränna eller skruva honom en aning mot en flipper när han ramlar ner eller hoppar upp.
- Op sommige plaatsen kan Sonic worden aangedreven met stoomkleppen in plaats van flippers.
- Als Sonic in de afvoer terecht komt, kan dat het einde betekenen tenzij je snel tot actie overgaat. Robotnik heeft onder de flippers een afschuwelijke verrassing aangebracht.
- Denk eraan dat je de reis van Sonic kunt sturen door gebruikmaking van de **R-toets**. Je kunt zijn rollende beweging in een steeg verlangsamen of hem enigszins buigen in de richting van een flipper wanneer hij valt en springt.
- Joissakin paikoissa käytät Sonicin liikkeellä pitämiseen höyrysuihkuja siipien asemesta.
- Jos Sonic putoaa viemäriin, se voi merkitä loppua, ellet toimi nopeasti. Robotnik on järjestänyt kaamean yllätyksen siipien alle.
- Muista, että voit ohjata Sonicin kulkua **suuntanäppäimen** avulla. Voit hidastaa hänen vierimistään radalla tai saada hänet kaartamaan hiukan kohti siipeä kesken pudotuksen tai hypyn.

The Status Strip

The Status Strip at the top of the screen gives you a rapid fire look at the following important information:

Player Number and Lives

This shows the current level, who is playing, and how many lives remain for that player. Sonic starts the game with three lives. Rack up 20 million points to gain an extra life!

Emeralds

This tells you the number of Chaos Emeralds Sonic needs to snag in the current level. (The number is different for each level.) It also shows how many times you need to hit an obstacle in order to open a path to a Chaos Emerald.



Der Status-Streifen

Mit Schnellfeurblicken erhalten Sie durch den Status-Streifen am oberen Bildschirmrand Informationen über die folgenden wichtigen Daten:

Spielernummer und Anzahl der Leben

Hier wird angezeigt, in welchem Level Sie sich befinden, wer spielt und wieviele Leben der jeweilige Spieler noch übrig hat. Sonic beginnt das Spiel mit drei Leben. Wenn Sie 20 Millionen Punkte erzielen, gewinnen Sie ein zusätzliches Leben!

Smaragde

Hier wird die Anzahl der Chaos-Edelsteine angezeigt, die sich Sonic in dem gegenwärtigen Level schnappen muß. (Die Anzahl ist für jeden Level unterschiedlich.) Hier wird außerdem angezeigt, wie oft Sie ein Hindernis treffen müssen, um Zugang zu einem Chaos-Edelstein zu erhalten.

La barre d'état

La barre d'état en haut de l'écran vous fournit des informations importantes sur le jeu :

Nombre de joueurs et de vies

Vous indique le niveau actuel, quel joueur joue actuellement et combien il lui reste de vies. Sonic commence le jeu avec trois vies. Lorsque vous avez 20 millions de points, vous gagnez une vie supplémentaire.

Émeraude

Vous indique le nombre d'émeraude du chaos que Sonic doit attraper au niveau actuel (ce nombre est différent pour chaque niveau). Vous indique également combien de fois il faut heurter un obstacle pour ouvrir le passage vers une émeraude.

La franja de estado

La franja de estado, en la parte superior de la pantalla, le permite ver rápidamente la información importante siguiente:

Número y vidas de los jugadores

Esto muestra el nivel actual, quién está jugando, y cuántas vidas le quedan a ese jugador. Sonic empieza el juego con tres vidas. Acumule 20 millones de puntos para ganar una vida extra.

Esmeraldas

Esto le indica el número de esmeraldas del caos que Sonic necesita para eliminar obstáculos en el nivel en el que se encuentra. (El número es diferente para cada nivel.) También muestra cuántas veces necesita usted golpear un obstáculo para abrir un camino hacia una esmeralda del caos.

La Striscia di Stato

La Striscia di Stato sulla parte alta dello schermo offre un rapido sguardo alle seguenti importanti informazioni:

Numero del giocatore e Vite

Questo mostra il livello attuale, chi è in gioco e quante vite sono rimaste a quel giocatore. Sonic incomincia il gioco con tre vite. Raccogli 20 milioni di punti per guadagnare una vita supplementare!

Smeraldi

Questo indica il numero di Smeraldi del Chaos di cui Sonic ha bisogno per superare il livello in corso. (Il numero varia da livello a livello.) Mostra anche quante volte devi colpire un ostacolo per aprirti la strada verso uno Smeraldo del Chaos.

Ställningsremsan

På ställningsremsan längst upp på skärmen kan du med ett blixtnabbt ögonkast se följande viktiga information:

Spelarnummer och liv

Här visas vilken nivå du befinner dig på, vem som spelar, och hur många liv den spelaren har kvar. När spelet börjar har Sonic tre liv. Samla ihop 20 miljoner poäng för att få ett extraliv!

Smaragder

Här visas hur många kaos-smaragder Sonic behöver snappa upp på den nivå han befinner sig på. (Antalet smaragder är olika på olika nivåer.) Här visas också hur många gånger du måste slå till ett hinder för att öppna vägen till en kaos-smaragd.

De statusstrook

De statusstrook boven aan het scherm biedt je een snelle blik op de volgende belangrijke informatie:

Spelnummer en levens

Hiermee worden het huidige niveau, de huidige speler en het aantal resterende levens van de desbetreffende speler aangegeven. Sonic begint het spel met drie levens. Als je 20 miljoen punten hebt verzameld, krijg je er een extra leven bij!

Smaragden

Hier wordt het aantal chaos-smaragden aangegeven dat Sonic op het desbetreffende niveau moet verzamelen. (Het aantal is bij elk niveau verschillend.) Verder wordt hier aangegeven hoe vaak je een obstakel moet raken voordat de weg naar een chaos-smaragd opengaat.

Tilannetiedot

Ruudun yläreunassa olevat tilannetiedot antavat sinulle yhdellä silmäyksellä seuraavat tärkeät tiedot:

Pelaajan numero ja elämät

Tämä osoittaa parhaillaan pelattavan tason, kuka pelaa sekä kuinka monta elämää kyseisellä pelaajalla on jäljellä. Pelin alussa Sonicilla on kolme elämää. Keräämällä 20 miljoonaa pistettä saat ylimääräisen elämän!

Smaragdit

Tämä kertoo sinulle kuinka monta kaaossmaragdia Sonicin on poimittava kyseisellä tasolla. (Lukumäärä on eri kullakin tasolla.) Se näyttää myös kuinka monta kertaa sinun on osuttava esteeseen avataksesi tien kaaossmaragdin luo.

Urgent Orders

These messages need a quick reaction. They will tell you to hit an important target, or will warn you of impending hedgehog doom!

Loop Successes

Shows how many loops you've completed.

Score Update

Shows your current score.

End Totals and Bonuses

The Status Strip totes up your total score for loops, rings and time at the end of a level.

Sonic Status

When you see "Too Baaad," you'll get another shot at the level. If Sonic is headed for hedgehog heaven, you'll see "Game Over."



Dringende Aufträge

Diese Meldungen erfordern eine schnelle Reaktion. Sie fordern Sie auf, ein wichtiges Ziel zu treffen, oder warnen Sie vor einer drohenden Igel-Gefahr!

Looping-Erfolge

Zeigt an, wieviele Loopings Sie durchlaufen haben.

Aktueller Punktestand

Zeigt Ihren gegenwärtigen Punktestand an.

Endsummen und Bonuspunkte

Der Status-Streifen summiert Ihren Gesamtpunktestand für Loopings, Ringe und Zeit am Ende jedes Levels.

Sonic-Zustand

Wenn Sie die Meldung "Too Baaad" sehen, erhalten Sie einen neuen Versuch für den Level. Wenn Sonic auf dem Weg in den Igel-Himmel ist, erscheint die Meldung "Game Over".

Messages d'urgence

Ces messages exigent une réaction rapide. Ils vous demandent de heurter une cible importante ou vous avertissent d'une catastrophe imminente !

Boucles réussies

Vous indique combien de boucles vous avez réussies.

Score actuel

Vous indique votre score actuel.

Total final et bonus

La barre d'état vous indique votre score total pour les boucles, anneaux et le temps écoulé à la fin d'un niveau.

Etat de Sonic

Lorsque vous voyez le message "Too Baaad", vous pouvez rejouer ce niveau. Mais si vous voyez le message "Game Over", Sonic est bon pour le paradis des hérissons.

Órdenes urgentes

Estos mensajes necesitan una reacción rápida. Le mandarán golpear un objetivo importante, o le avisarán de la inminente pérdida.

Vueltas completadas

Muestra el número de vueltas que usted ha completado.

Actualización de la puntuación

Muestra la puntuación actual.

Totales y extras al final de un nivel

La franja de estado muestra el total de su puntuación por vueltas, anillos y tiempo al final de un nivel.

Estado de Sonic

Cuando vea "Too Baaad" (muy mal), usted obtendrá otra oportunidad en el nivel. Si Sonic se dirige al cielo, usted verá "Game over" (fin del juego).

Ordini urgenti

Questi messaggi richiedono una rapida reazione. Ti diranno di colpire un obiettivo importante, o ti avvertiranno dell'incombente condanna del porcospino!

Successi con i giri della morte

Mostra quanti giri della morte hai completato.

Aggiornamento del punteggio

Mostra il tuo punteggio attuale.

Totali finali e Bonus

La Striscia di Stato riporta alla fine di un livello il punteggio totale per i giri della morte, per gli anelli e per il tempo.

Stato di Sonic

Quando vedi "Too Baaad" (Troppo male), potrai fare un altro tiro a quel livello. Se Sonic è diretto al paradiso dei porcospini, vedrai la scritta "Game Over" (Fine del gioco).

Viktiga order

Dessa meddelanden kräver att du reagerar snabbt. De säger åt dig att försöka träffa ett viktigt mål, eller varnar dig för ond, bråd igelkottsdöd!

Loopingpoäng

Visar hur många loopingar du har klarat av.

Poäng

Visar hur många poäng du samlat ihop hittills.

Slutpoäng och bonuspoäng

Ställningsremsan räknar ihop din totalpoäng med extrapoäng för loopingar, ringar och tid i slutet av varje nivå.

Sonics tillstånd

När texten "Too Baaad" ("Trist!") visas på skärmen får du försöka en gång till på den nivån. Om Sonic är på väg mot igelkottarnas himmelrike visas "Game Over" på skärmen och spelet är slut.

Spoedopdrachten

Op deze mededelingen moet je snel reageren. Je moet bijvoorbeeld een belangrijk doel raken of je wordt gewaarschuwd voor een op handen zijnde egelramp!

Aantal volbrachte rondes

Dit is het aantal rondes dat je hebt volbracht.

Puntenstand

Dit is het aantal punten dat je tot dusver hebt behaald.

Eindtotalen en bonussen

Aan het einde van elk niveau wordt op de statusstrook het totale aantal punten voor rondes, ringen en tijd aangegeven.

De stand van Sonic

Wanneer op het scherm "Too Baaad" (Jammer) wordt aangegeven, mag je dat niveau nog eens proberen. Als Sonic op weg is naar de egelhemel, wordt op het scherm "Game Over" (Spel voorbij) aangegeven.

Kiireelliset käskyt

Nämä viestit vaativat nopeaa reagoitua. Ne kehottavat sinua osumaan tärkeään tauluun. Ne myös varoittavat sinua siiliä uhkaavasta tuhosta!

Selvitetyt silmukat

Näyttää kuinka monta silmukkaa olet selvittänyt.

Pistetilanne

Näyttää saamasi pisteet.

Loppusummat ja bonukset

Tilannetiedot näyttävät tason lopussa silmukoista, renkaista ja peliajasta saavuttamasi kokonaispisteet.

Sonicin tila

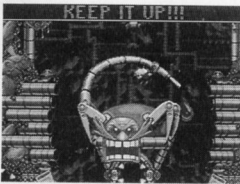
Kun näet "Too Baaad" -näytön, saat yrittää uudelleen samalta tasolta. Jos Sonic matkaa kohti siilien taivasta, näet "Game Over" -näytön.

Clearing the Levels

Sonic must grab all the Chaos Emeralds on a level to open the Boss Room door at the top of the level. Watch the Status Strip for the number of Emeralds you must collect in each level. Some of the jewels are in difficult, deadly locations. You may have to bang into switches or bumpers in order to move the obstacles barring your way.

BEATING THE BOSSES

There is a trick to defeat the dangerous enemy in each Boss Room. Watch the Status Strip for hints — and encouragement when you're doing something right!



Absolvierung der Level

Sonic muß sich alle Chaos-Edelsteine auf einem Level schnappen, um die Tür zum Boss-Raum am Ende des Levels zu öffnen. Werfen Sie einen Blick auf den Status-Streifen, um zu erfahren, wieviele Chaos-Smaragde Sie auf dem jeweiligen Level einsammeln müssen. Einige der Juwelen befinden sich an schwer zugänglichen, gefährlichen Orten. Je nachdem müssen Sie Schalter oder Bumper rammen, um etwaige Hindernisse aus Ihrem Weg zu räumen.

ÜBERWÄLTIGUNG DER BOSSE

Es gibt einen Trick, wie der gefährliche Gegner in jedem Boss-Raum zu schlagen ist. Der Status-Streifen gibt Ihnen Hinweise — und Ermutigung, wenn Sie etwas richtig machen!

Réussir les niveaux

Sonic doit s'emparer de toutes les émeraudes d'un niveau pour ouvrir la porte de la salle du patron en haut du niveau. Le nombre d'émeraudes du chaos que vous devez ramasser est indiqué sur la barre d'état. Certaines émeraudes se trouvent dans des endroits difficiles et périlleux. Vous devrez peut-être vous projeter contre des interrupteurs ou butoirs pour déplacer les obstacles qui vous barrent la route.

VAINCRE LES PATRONS

Il y a un "truc" pour vaincre le dangereux ennemi qui se trouve dans chaque salle du patron. La barre d'état vous donne des indices ou des encouragements lorsque vous faites quelque chose de bien.

Paso de niveles

Sonic debe atrapar todas las esmeraldas del caos de un nivel para abrir la puerta de la sala del jefe en la parte superior del nivel. Observe la franja de estado para conocer el número de esmeraldas que debe recoger en cada nivel. Algunas de las joyas se encuentran en lugares difíciles y mortales. Quizá tenga que golpear contra interruptores o parachoques para eliminar obstáculos de su camino.

DERROTA DE LOS JEFES

Existe un truco para derrotar al peligroso enemigo de cada sala de jefe. Observe la franja de estado para obtener pistas y ánimos cuando haga bien las cosas.

Per superare i livelli

Sonic deve afferrare tutti gli Smeraldi del Chaos che si trovano su un livello per poter aprire la porta della Stanza del Boss alla cima di quel livello. Osserva la Striscia di Stato per sapere quanti Smeraldi devi raccogliere in ciascun livello. Alcune gemme sono in posizioni difficili, o addirittura mortali. Per spostare gli ostacoli che ti sbarrano la strada potrebbe essere necessario urtare contro degli interruttori o delle sponde.

PER BATTERE I BOSS

Esiste un trucco per sconfiggere il pericoloso nemico che si trova in ogni Stanza del Boss. Osserva la Striscia di Stato per avere dei suggerimenti; ed incoraggiamenti quando stai agendo correttamente!

Att klara av de olika nivåerna

Sonic måste lägga rabarber på alla kaos-smaragderna på en nivå för att kunna öppna dörren till bossrummet längst upp på den nivån. Se efter på ställningsremsan hur många smaragder du måste samla ihop på varje nivå. Somliga av juvelerna finns på svåråtkomliga, livsfarliga ställen. Du måste kanske smälla in i strömbrytare eller bumprar för att kunna flytta undan de hinder som står i vägen.

ATT BESEGRA BOSSARNA

Det finns ett knep för att besegra den farliga fienden i varje bossrum. Håll ett öga på ställningsremsan efter tips — och uppmuntran när du gör rätt!

Niveaus afwerken

Sonic moet alle chaos-smaragden van een niveau te pakken krijgen om de deur van de bazenkamer aan de bovenkant van het niveau te kunnen openen. Kijk naar de statusstrook om te zien hoeveel smaragden je op de verschillende niveaus moet verzamelen. Bepaalde juwelen bevinden zich op moeilijke en levensgevaarlijke plaatsen. Soms moet je tegen schakelaars of bumpers aanbotsen om de obstakels uit de weg te ruimen.

DE BAZEN VERSLAAN

Er bestaat een truc om de gevaarlijke vijand in de verschillende bazenkamers te verslaan. Kijk naar de statusstrook voor aanwijzingen... en voor aanmoediging wanneer je iets goed doet!

Tasojen selvittäminen

Kullakin tasolla Sonicin täytyy napata kaikki kaaossmaragdit avatakseen tason huipulla olevan pomohuoneen oven. Tarkista tilannetiedoista kuinka monta smaragdia sinun on kerättävä kultakin tasolta. Jotkut jalokivistä ovat vaikeissa, kuolettavissa paikoissa. Tiesi tukkivien esteiden raivaamiseksi voit joutua törmäilemään vipuihin ja puskureihin.

POMOJEN PÄIHITTÄMINEN

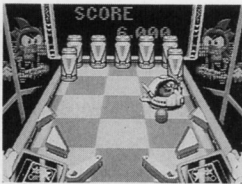
Kunkin pomohuoneen vaarallisen vihollisen nujertamiseen on omat keinonsa. Tarkkaile tilannetietoja vihjeitä varten. Se tarjoaa myös kannustusta, kun onnistut yrityksissäsi!

Bonus Rounds

At the end of every level, Sonic jumps into a Bonus Round. This is a game of regular pinball with Sonic at the controls! You have three balls to shoot around the board, hitting as many bumpers and targets as you can. Watch those points add up!

Use the tilt shake (**Buttons A, B and C** together) to rattle the table and control the ball. Don't shake it too much or the machine will shut down and you'll lose a ball.

When the last ball goes down the drain, you return to regular play.



Bonus-Runden

Am Ende jedes Levels springt Sonic in eine Bonus-Runde. Es handelt sich dabei um ein normales Flipperspiel, das von Sonic gesteuert wird! Sie haben drei Kugeln zur Verfügung, die Sie über das Spielbrett schießen müssen, um so viele Bumper und Ziele wie möglich zu treffen. Jetzt heißt es Punkte sammeln!

Benutzen Sie den Kippler (gleichzeitige Betätigung der **Tasten A, B und C**), um den Spieltisch zu schütteln und dadurch die Kugel zu steuern. Schütteln Sie den Tisch aber nicht zu sehr, weil sich sonst die Maschine abschaltet und eine Kugel verlorengeht.

Sobald die letzte Kugel in den Gully rollt, wird wieder auf den normalen Spielmodus umgeschaltet.

Parties de bonus

A la fin de chaque niveau, Sonic a droit à une partie de bonus. Une partie de bonus est un jeu de flipper normal avec Sonic aux commandes. Vous avez trois billes à lancer et vous devez frapper autant de butoirs et cibles que possible. Cette partie vous permet de gagner rapidement des points.

Utilisez ensemble les **boutons A, B et C** pour secouer le billard et contrôler la trajectoire de la bille. Mais évitez les secousses trop brusques. Le billard se bloquerait et vous perdriez une bille.

Lorsque la dernière bille tombe dans l'égoût, vous revenez au jeu normal.

Rondas extra

Al final de cada nivel, Sonic entra en una ronda extra. Esta constituye un juego normal de máquina de juego con bolas con Sonic a los controles. Usted dispone de tres bolas para dispararlas por el tablero, golpeando tantos parachoques y objetivos como pueda. Observe cómo aumentan los puntos.

Utilice la sacudida de la mesa (**botones A, B y C** juntos) para mover la mesa y controlar la bola. No sacuda demasiado la mesa porque la máquina se parará y usted perderá una bola.

Cuando pase la última bola por el escape, usted volverá al juego normal.

I Round di Bonus

Al termine di ciascun livello, Sonic salta in un Round di Bonus. Questo consiste in una partita di flipper normale, con Sonic ai comandi! Hai tre palline da lanciare sul tavolo, per colpire più sponde e bersagli che puoi. Guarda come salgono i punti!

Dai dei colpi al flipper (**Pulsanti A, B e C** insieme) per scuotere il tavolo e controllare la pallina. Non agitarlo troppo però, altrimenti il flipper si spegnerà e perderai la pallina.

Quando l'ultima pallina finisce in buca, ritorni al gioco normale.

Bonusrundor

I slutet av varje nivå hoppar Sonic in på en bonusrunda. Det är en vanlig omgång flipper med Sonic bakom knapparna! Du har tre kulor att skjuta omkring på banan. Försök träffa så många bumprar och mål du kan, och se hur poängen räknas upp!

Du kan använda stötar (tryck på **A**-, **B**- och **C-knapparna** samtidigt) för att skaka spelet och på så sätt styra kulan. Men skaka inte för mycket, för då blir det tilt och flipperspelet stängs av, och du går miste om en kula.

När den sista kulan ramlar ner i hålet fortsätter spelet på vanligt sätt igen.

Bonusrondes

Aan het einde van elk niveau springt Sonic een bonusronde binnen. Dit is een gewoon flipperspel waarbij Sonic de bediening uitvoert! Je hebt drie balletjes tot je beschikking die je over het bord mag schieten. Probeer zoveel mogelijk bumpers en doelen te raken. Kijk naar het stijgende aantal punten!

Gebruik de functie voor kantelen en schudden (**toets A, B en C** tegelijk) om de tafel heen en weer te schudden en de bal te sturen. Schud echter niet al te hard omdat anders de flipperkast uitgaat en je een bal zult verliezen.

Wanneer de laatste bal de afvoer ingaat, keer je weer terug naar het normale spel.

Bonuskierrokset

Kunakin tason lopussa Sonic hyppää bonuskierrokselle. Tämä on tavallinen flipperi, jota Sonic ohjaa! Sinulla on kolme palloa ammuttavaksi peliin. Yritä osua niin moneen puskuriin ja tauluun kuin voit. Katso miten pisteesi paranevat!

Voit ohjata palloa heiluttamalla peliä flipperin ravistuksen avulla (**A**-, **B**- ja **C-näppäin** yhdessä). Älä heiluta peliä liikaa tai kone sammuu ja menetät pallon.

Kun viimeinen pallo valuu viemäriin, pilaat tavalliseen peliin.

Scoring

Gain points by slamming into bumpers, shooting the tube loops and spinning into floating robots to de-robotize them back to their original forms.

At the end of a level, you'll collect bonus points based on the loops you made, the number of rings you collected, and how fast you made it through the levels. The points you earn in each category will vary with each level.

Destroy as much as possible of Robotnik's machine to make sure you get the highest score you can!

Punktegewinn

Sammeln Sie Punkte, indem Sie Bumper rammen, die Rohrschleifen durchlaufen und sich in treibende Roboter hineindreuen, um sie in ihre ursprünglichen Formen zu "entrobotisieren".

Am Ende eines Levels erhalten Sie Bonuspunkte, die davon abhängen, wieviele Loopings Sie durchlaufen, wieviele Ringe Sie gesammelt und wieviel Zeit Sie für die Absolvierung des Levels gebraucht haben. Die Punkte, die Sie in jeder Kategorie verdienen, sind für jeden Level unterschiedlich.

Zerstören Sie so viel wie möglich von Robotniks Maschine, um den höchstmöglichen Punktestand zu erhalten!

Gagner des points

Gagnez des points en heurtant les butoirs, en tirant sur les boucles tubulaires et en tournant sur les robots flottants pour les dérobotiser et leur redonner leur âme.

A la fin d'un niveau, vous gagnez des points supplémentaires. Leur nombre dépend des boucles que vous avez réalisées, du nombre d'anneaux que vous avez attrapés et de la vitesse à laquelle vous avez réussi le niveau. Les points de chaque catégorie varient d'un niveau à l'autre.

Détruisez tout ce que vous pouvez de l'infamale machine de Robotnik. Ceci vous permettra de gagner un maximum de points.

Puntuación

Gane puntos golpeando parachoques, pasando rápidamente por las vueltas tubulares y girando hacia el interior de robots flotantes para desrobotizarlos y devolverlos a su forma original.

Al final de un nivel, usted acumulará puntos extra según las vueltas que haya dado, el número de anillos recogidos y la velocidad a la que haya pasado los niveles. Los puntos que usted gane en cada categoría cambiarán con cada nivel.

Destruya todo lo que pueda de la máquina de Robotnik para asegurarse de obtener la máxima puntuación.

Punteggio

Guadagna punti andando a sbattere contro le sponde, passando velocemente nei tubi per il giro della morte e scattando contro i robot che ondeggianno, per de-robotizzarli riportandoli alla loro forma originale.

Alla fine di ogni livello, raccoglierai i punti di bonus in base a quanti giri della morte hai fatto, al numero di anelli che hai raccolto e a quanto velocemente sarai riuscito ad attraversare i livelli. I punti che guadagni in ciascuna categoria varieranno a seconda del livello.

Distraggi quante più macchine di Robotnik ti è possibile per essere sicuro di ottenere il punteggio più alto che puoi!

Poängräkning

Du får poäng genom att smälla in i bumprar, fara upp i loopingrör, och snurra in i omkringflytande robotar för att av-robotifiera dem tillbaks till sina ursprungliga skepnader.

I slutet av varje nivå får du bonuspoäng efter hur många loopingar du lyckats utföra, hur många ringar du samlat ihop, och hur snabbt du klarat dig igenom nivån. Antalet poäng du får i varje kategori varierar för de olika nivåerna.

Förstör så mycket du kan av Robotniks maskineri för att få så hög poäng som möjligt!

Punten behalen

Verzamel punten door tegen bumpers te slaan, de buisrondes te schieten en al draaiende op drijvende robots in te gaan om deze weer hun oorspronkelijke gedaante terug te geven.

Aan het einde van elk niveau krijg je bonuspunten, al naar gelang het aantal rondes dat je hebt voltooid, het aantal ringen dat je hebt verzameld en hoe snel je de niveaus hebt afgewerkt. Het aantal punten dat je in elke rubriek behaalt, is per niveau verschillend.

Probeer zoveel mogelijk van Robotniks machine te vernietigen om zoveel mogelijk punten te behalen!

Pisteytys

Saat pisteitä törmäämällä puskureihin, syöksymällä putkisilmukoiden läpi sekä palauttamalla leijuvia robotteja alkuperäiseen muotoonsa kieppumalla niitä päin.

Kunkin tason lopussa saat bonuspisteitä tekemiesi silmukoiden, keräämiesi renkaiden ja tason selvittämiseen käyttämäsi ajan perusteella. Kustakin saamasi pisteet vaihtelevat tasosta riippuen.

Varmista parhaat mahdolliset pisteet tuhoamalla Robotnikin konetta niin paljon kuin voit!

Loop Shots

Spin through the loops over and over again to get Loop Bonuses. Listen for the short musical riff that lets you know you scored!

Rings

Grab every ring in sight for big Ring Bonus points!

Time

Complete a level with a single ball at breakneck speed and you'll be rewarded with a monster Time Bonus — up to 10 million points!

Rising Jackpot

Each time you win a Bonus Round, your final jackpot increases. So keep on racking up those points!

Loopingschüsse

Wirbeln Sie immer wieder durch die Loopings, um Looping-Bonuspunkte zu erhalten. Eine kurze Melodie bestätigt den Punktegewinn!

Ringe

Schnappen Sie sich jeden Ring in Sichtweite, um einen fetten Ring-Bonus einzustreichen!

Zeit

Wenn Sie einen Level mit einer einzigen Kugel in halsbrecherischem Tempo schaffen, werden Sie mit einem riesigen Zeit-Bonus belohnt — bis zu 10 Millionen Punkte!

Zunehmender Jackpot

Jedesmal wenn Sie eine Bonus-Runde gewinnen, wird der Jackpot, der am Spielende auf Sie wartet, fetter. Also fleißig Punkte sammeln!

Tir de boucles

Tournez et retournez dans les boucles pour gagner des bonus de boucle. Une petite musique vous signale que vous avez gagné !

Anneaux

Rassemblez le plus d'anneaux possible. Ceci vous rapportera un bonus d'anneaux.

Temps

Si vous réussissez très rapidement un niveau avec une seule bille, vous pouvez gagner un bonus de temps pouvant atteindre 10 millions de points !

Augmenter votre jackpot

A chaque fois que vous gagnez une partie de bonus, votre jackpot final augmente. Essayez de gagner le plus de points possible !

Paso rápido por las vueltas

Gire a través de las vueltas una y otra vez para obtener puntos extra de vuelta. Escuche la breve reproducción musical que le permitirá conocer que ha obtenido puntos.

Anillos

Tome cada anillo que vea para obtener muchos puntos extra de anillos.

Tiempo

Termine rápidamente un nivel con una sola bola y obtendrá muchísimos puntos de tiempo hasta 10 millones de puntos.

Aumento del premio gordo

Cada vez que gane una ronda extra, el premio gordo final aumentará. Así que siga acumulando esos puntos.

Passaggi nel giro della morte

Entra ed esci in continuazione attraverso i giri della morte per prendere i Bonus per i giri della morte (Loop Bonus). Ascolta il motivetto musicale che ti dice che hai ottenuto punti!

Anelli

Afferra ogni anello che vedi per raccogliere tanti punti di Bonus degli anelli (Ring Bonus)!

Tempo

Completa un livello con una sola pallina correndo a rotta di collo e verrai ricompensato con un Bonus per il tempo (Time Bonus) mostruoso; fino a 10 milioni di punti!

Il piatto cresce

Ogni volta che vincerai un Round di Bonus, il piatto finale aumenta. Quindi, continua a racimolare punti!

Loopingar

Spinn igenom loopingarna om och om igen för att få looping-bonuspoäng. Lyssna efter en kort musiksignal som betyder att du fått poäng!

Ringar

Plocka upp varenda ring inom synhåll för feta ring-bonuspoäng!

Tid

Om du klarar av en nivå med en enda kula med halsbrytande fart får du en monstertidsbonus — på ända upp till 10 miljoner poäng!

Jäsande jackpot

Varje gång du vinner en bonusrunda ökar din slutliga jackpot. Så se till att skrapa ihop poäng!

Rondeschoten

Doe zoveel mogelijk rondes om rondebospunten te behalen. Luister naar het muziekje dat aangeeft hoe je hebt gescoord!

Ringen

Pak elke ring die je ziet om ringbospunten te verzamelen!

Tijd

Wanneer je een niveau met één bal en enorme snelheid voltooit, krijg je een monstertijdbonus van maximaal 10 miljoen punten!

Groeiende jackpot

Elke keer wanneer je een bonusronde wint, zal de uiteindelijke jackpot groter worden. Zorg dus dat je flink wat punten behaalt!

Silmukkasarja

Kiepu silmukan läpi kerta toisensa jälkeen saadaksesi silmukabonuksia. Kuuluvan lyhyen musiikin avulla voit varmistaa, että sait pisteitä!

Renkaat

Nappaa kaikki näkemäsi renkaat saadaksesi muhkeat rengasbonukset!

Aika

Selvitä taso pikavauhdilla yhdellä pallolla, niin saat palkinnoksi valtavan suuren aikabonusen — jopa 10 miljoonaa pistettä!

Kasvava jackpot

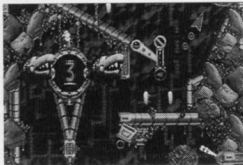
Joka kerta kun voitat bonuskierroksen, lopullinen jackpottisi kasvaa. Joten haali kasaan niitä pisteitä!

The Veg-O-Fortress

THE TOXICAVES

Explore the super polluted caverns of the Veg-O-Fortress, where Dr. Robotnik dumps industrial waste. A wrong move here could mean being smothered in green slime, or — worse yet — chomped by a Rexxon!

Bash into barrels of waste, Cluckbirds and Magma Worms. Getting one of the Emeralds could be draining. A Robotnik-faced killer bug named Scorpius bosses this level. Go for his stinger first!



Die Veg-O-Festung

DIE GIFTIGEN HÖHLEN

Erkunden Sie die extrem vergifteten Höhlen der Veg-O-Festung, die Dr. Robotnik mit seinem Industriemüll verseucht. Eine falsche Bewegung, und Sie laufen Gefahr, in grünem Schleim zu ersticken — oder noch schlimmer — von einem Rexxon gefressen zu werden!

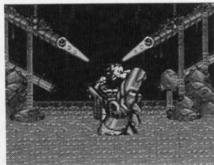
Stoßen Sie in Abfalltonnen, Glucken und Magmawürmer hinein. Es könnte Sie ziemlich viel Energie kosten, hier einen der Edelsteine zu gewinnen. Eine Killer-Wanze mit Robotnik-Gesicht namens Scorpius beherrscht diesen Level. Machen Sie zuerst ihren Stachel unschädlich!

La forteresse Veg-O

LES GROTTES TOXIQUES

Explorez les cavernes polluées de la forteresse Veg-O où le Dr Robotnik déverse ses déchets industriels. Un faux-mouvement et vous périrez étouffé dans la vase ou, pire encore, mâché par un Rexxon !

Tapez dans les barils de détrit et n'épargnez pas les oiseaux glousseurs et les vers de magma. Attention en attrapant les émeraudes ! Vous risquez l'égout ! Une bestiole meurtrière à face de Robotnik, appelée Scorpius, règne sur ce niveau. Un conseil : commencez par vous attaquer à son dard !



La fortaleza Veg-O-Fortress

LAS CAVERNAS TÓXICAS

Explore las cavernas supercontaminadas de la fortaleza Veg-O-Fortress, donde el Dr. Robotnik tira sus desperdicios industriales. Un paso mal dado aquí y podría terminar ahogado en lodo verde, o lo que es peor, triturado por un Rexxon.

Golpee barriles de desperdicios, pájaros que cloquean y gusanos de magma. Tomar una esmeralda podría agotarlo. Un bicho asesino con cara de Robotnik llamado Scorpius es el jefe de este nivel. Ataque primero su aguijón.

La Veg-O-Fortress

LE CAVERNE TOSSICHE

Esplora le caverne super-inquinata della Veg-O-Fortress, in cui il Dr. Robotnik scarica rifiuti industriali. Qui, una mossa falsa potrebbe significare finire steso nella fanghiglia verde, o, ancor peggio, sgranocchiato da un REXXON!

Vai a sbattere contro i barili di scorie, gli Uccellacci e i Vermi del Magma. Recuperare uno degli Smeraldi potrebbe portarti alla fine. Scorpio, una cimice assassina con la faccia di Robotnik, spadroneggia in questo livello. Gettati subito contro il suo pungiglione!

Veg-O-Fästningen

DE GIFTIGA GROTTORNA

Utforska de osannolikt förenade grottrummen under Veg-O-Fästningen där Dr. Robotnik dumpar industriavfall. Ett felsteg här kan innebära att du blir dränkt i grönt slem, eller — ännu värre — uppslukad av en REXXON!

Gräv ner dig bland sopor, kluckfåglar och magmamaskar. Att få tag på en smaragd kan ta ordentligt på krafterna. En mördarbagge vid namn Scorpius med Robotniks fula nuna är boss på den här nivån. Oskadligger först hans gadd!

Het Veg-O-Fort

DE GIFTIGE GEWELVEN

Verken de enorm vervuilde gewelven van het Veg-O-Fort waarin Dr. Robotnik industrieel afval stort. Als je hier een verkeerde beweging maakt, kan dat betekenen dat je verstikt in het groene slijm of — erger nog — door een REXXON wordt opgekauwd!

Vlieg tegen vuilnistonnen aan, en klokvogels en magmawormen. Soms is het erg moeilijk om een smaragd te pakken te krijgen. Een giftig insect genaamd Scorpius, met het gezicht van Robotnik, is de baas van dit niveau. Probeer eerst zijn steker onschadelijk te maken!

Veg-O-Fortress

MYRKKYLUOLAT

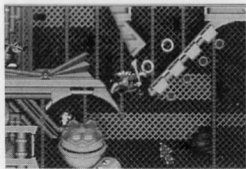
Tutki Veg-O-Fortressin perin pohjin saastuneet luolat, joihin tohtori Robotnik syyttää teollisuusjätteitä. Täällä väärä liike voi merkitä vihreään limaan tukehtumista tai — vielä pahempaa — kuolemaa REXXONIN KIDASSA!

Rusenna jätetyynyreitä, kotkot-lintuja ja magmatoja. Smaragdin saaminen voi olla kuluttavaa. Scorpius-niminen tappajaitikka, jolla on Robotnikin kasvot, on tämän tason pomo. Hoida hänen pistimensä ensin vaarattomaksi!

LAVA POWERHOUSE

Floating Ferrons block the only escape routes through Dr. Robotnik's lava-powered generators. Use the steam jets like flippers. Get help from the Cluckbirds to get to higher places.

Destroy Dr. Robotnik's half-baked bosses in the Robo-Boiler Room!



LAVA-KRAFTWERK

Treibende Ferronen blockieren die einzigen Fluchtwege durch Dr. Robotniks mit Lava betriebenen Generatoren. Benutzen Sie die Dampfdüsen wie Flipper. Lassen Sie sich von den Glucken helfen, um höhere Ebenen zu erreichen.

Machen Sie die blöden Bosse Dr. Robotniks im Robo-Boiler-Raum fertig!

LA CENTRALE A LAVE

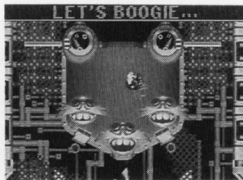
Des ferrons flottants barrent la seule issue des alternateurs à lave du Dr Robotnik. Servez-vous des jets de vapeur comme de portillons de flipper. Et, faites-vous aider par les oiseaux glousseurs pour atteindre les points en hauteur.

Détruisez les sous-fifres du Dr Robotnik dans la salle des robo-chaudières!

CENTRAL DE LAVA

Ferrons flotantes bloquent las únicas rutas de escape que pasan por los generadores de potencia de lava del Dr. Robotnik. Utilice los chorros de vapor como aletas. Pida ayuda a los pájaros que cloquean para subir a lugares más altos.

Destruya los jefes tontos del Dr. Robotnik que se encuentran en la sala de calderas robóticas.



LA CENTRALE ELETTRICA A LAVA

Dei Ferron galleggianti bloccano l'unica via d'uscita ai generatori a lava del Dr. Robotnik. Usa i getti di vapore come se fossero delle palette. Fatti aiutare dagli Uccellacci per arrivare ai posti più in alto.

Nella Stanza del Robo-Boiler, distruggi i boss semi-cotti del Dr. Robotnik!

LAVA-KRAFTSTATIONEN

Flytande ferroner blockerar de enda flyktvägarna genom Dr. Robotniks lava-drivna generatorer. Använd ångstrålarna som flipprar. Låt kluckfåglarna hjälpa dig att komma till högre belägna platser.

Förstör Dr. Robotniks halvbakade bossar i robo-pannummet!

DE LAVA-KRACHTCENTRALE

Drijvende Ferrons blokkeren de enige vluchtroutes door de generatoren van Dr. Robotnik die door lava worden aangedreven. Gebruik de stoomstraalpijpen als flippers. Roep de hulp in van de klokvogels om op hogere plaatsen te kunnen komen.

Vernietig de halfbakken bazen van Dr. Robotnik in het robo-ketelhuis!

LAAVAVOIMALAITOS

Kelluvat ferronit tukkivat ainoat pakoreitit tohtori Robotnikin laavalla käyvien generaattoreiden läpi. Käytä höyrysuihkuja kuten siipiä. Ylöspäin nousemiseen saat apua kotkolinnuilta.

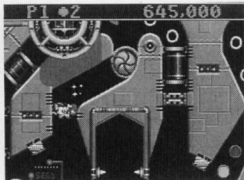
Tuhoa Robo-Boiler -huoneessa olevat tohtori Robotnikin puolikypsät pomot!

THE MACHINE

This is where the helpless Mobius inhabitants are imprisoned and robotized.

Short out the wires with massive explosions! Risk being shredded in the grinding gears as you ascend to the main processing room.

Figure out the Veg-O-Machine's secret to free the hostages! The destruction of the Fortress begins!



DIE MASCHINE

Dies ist der Ort, wo die hilflosen Einwohner von Mobius eingesperrt und in Roboter verwandelt werden.

Zerreißen Sie die Drähte mit massiven Explosionen! Passen Sie auf, daß Sie nicht von den mahelnden Zahnrädern zerfetzt werden, wenn Sie zum Hauptverarbeitungsraum hochsteigen.

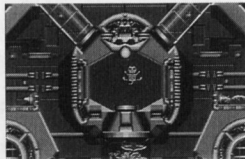
Finden Sie das Geheimnis der Veg-O-Maschine heraus, um die Geiseln zu befreien! Die Zerstörung der Festung beginnt!

LA MACHINE INFERNALE

C'est là que sont emprisonnés et robotisés les habitants inoffensifs de Mobius.

Court-circuitez les fils avec de violentes explosions ! Gare à ne pas être déchiqueté par les engrenages en essayant de monter dans la salle principale de traitement !

Découvrez le secret de la machine Veg-O pour libérer les prisonniers ! La destruction de la forteresse est maintenant inéluctable.



LA MÁQUINA

Aquí es donde los indefensos habitantes de Mobius se encuentran encerrados y robotizados.

Cortocircuite los cables con explosiones masivas. Arriésguese a ser triturado en los engranajes rechinantes según asciende hacia la sala central de procesamiento.

Descifre los secretos de la máquina Veg-O-Machine para poner en libertad a los rehenes. La destrucción de la fortaleza comienza ahora.

LA MACCHINA

Qui gli indifesi abitanti di Mobius vengono imprigionati e robotizzati.

Cortocircuita i cavi con una potente esplosione! Rischia di essere ridotto in brandelli negli ingranaggi in rotazione mentre sali alla sala di lavorazione principale.

Cerca di capire il segreto della Veg-O-Machine per liberare gli ostaggi! Ha inizio la distruzione della Fortezza!

MASKINEN

Det är här som Möbius hjälplösa invånare hålls fångslade som robotar.

Kortslut kablarna med massiv explosioner! Ta risken att bli söndersliten i de krossande kugghjulen för att ta dig upp till huvudprocessrummet.

Lista ut Veg-O-Maskinens hemlighet så att du kan släppa gisslan fri! Förstöringen av fästningen har börjat!

DE MACHINE

Hier zitten de hulpeloze bewoners van Mobius gevangen en worden zij tot robots omgetoverd.

Sluit de kabels kort, door middel van enorme explosies! Pas op dat je niet door de draaiende tandwielen wordt vermorzeld wanneer je omhooggaat naar de hoofdverwerkingsruimte.

Probeer achter het geheim van de Veg-O-Machine te komen om de gijzelaars te bevrijden! De vernietiging van het fort begint!

KONEISTO

Täällä pidetään Mobiuksen avuttomia asukkaita vankeina odottamassa roboteiksi muuttamista.

Kytkemällä johtoja oikosulkuun aiheutat valtavia räjähdyksiä! Vältä joutumasta hammaspyörien jauhamaksi, kun nouset päätuotantohuoneeseen.

Selvitä Veg-O-Fortressin salaisuus vapauttaaksesi panttivangit! Linnoituksen tuho alkaa!

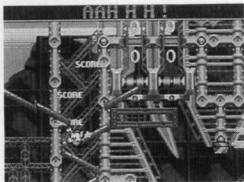
SHOWDOWN

The Veg-O-Fortress is caving in on itself! Grab the last Chaos Emeralds and fight toward Robotnik's escaping rocket ship.

You'll face a treacherous climb through the space hangar. Krondors block your way and Robotnik launches bombs to stop you. Even Robotnik's cockpit is armed and dangerous!

END OF GAME

The despicable Dr. Robotnik scrambles frantically to blast off. He's desperate, and will even try to fight Sonic off with slashing mechanical claws. Timing is everything!



DIE ENDGÜLTIGE AUSEINANDERSETZUNG

Die Veg-O-Festung bricht in sich zusammen! Schnappen Sie sich die letzten Chaos-Edelsteine und kämpfen Sie sich zu Robotniks Fluchtraumschiff durch.

Eine tückische Kletterpartie durch den Raumschiff-Hangar steht Ihnen bevor. Krondoren blockieren Ihren Weg, und Robotnik schießt Bomben ab, um Sie aufzuhalten. Sogar Robotniks Cockpit ist bewaffnet und gefährlich!

SPIELENDE

Der jämmerliche Dr. Robotnik klettert verzweifelt, um zu seinem Raumschiff zu gelangen und zu fliehen. Er ist verzweifelt und versucht sogar, Sonic mit vernichtenden mechanischen Klauen abzuwehren. Timing ist alles!

L'ÉPREUVE DE FORCE

La forteresse Veg-O s'effondre d'elle-même. Saisissez les dernières émeraudes du chaos et frayez-vous un chemin vers la fusée de Robotnik.

Vous aurez à faire la périlleuse escalade du hangar spatial. Des condors vous barreront le chemin et Robotnik vous lancera des bombes pour vous arrêter. Même le cockpit de Robotnik est armé et dangereux !

LA FIN DU JEU

L'infâme Dr Robotnik se précipite frénétiquement pour décoller. Il est prêt à tout et essaiera même d'attaquer Sonic avec des pinces mécaniques. Vos réflexes ne devront pas vous faire défaut !

EL MOMENTO DECISIVO

La fortaleza Veg-O-Fortress se derrumba sobre si misma. Tome las últimas esmeraldas del caos y luche hacia la nave de escape de Robotnik.

Se enfrentará a una subida traicionera a través del hangar espacial. Krondors le bloquean el camino y Robotnik le lanza bombas para detenerle. Hasta la cabina de Robotnik está armada y es peligrosa.

FIN DEL JUEGO

El despreciable Dr. Robotnik se apresura frenéticamente para despegar. Está desesperado y tratará incluso de luchar contra Sonic lanzando cuchilladas con garras mecánicas. La sincronización lo es todo.

IL CONFRONTO

La Veg-O-Fortress sta franando su se stessa! Afferra gli ultimi Smeraldi del Caos e combatti per arrivare alla astronave con cui Robotnik vuole fuggire.

Affronterai delle salite insidiose attraverso l'hangar spaziale. I Krondor ti bloccheranno la strada e Robotnik ti lancerà le sue bombe per fermarti. Anche la cabina di Robotnik è ben armata e pericolosa!

FINE DEL GIOCO

Il meschino Dr. Robotnik arranca freneticamente per partire. È disperato e cercherà addirittura di scacciare Sonic con degli spietati artigli meccanici. È essenziale la scelta del momento giusto!

DAGS ATT GÖRA UPP RÄKNINGEN

Veg-O-Fästningen håller på att ramla ihop! Sno åt dig de sista kaos-smaragderna och kämpa dig fram mot raketskeppet som Robotnik försöker fly i.

Framför dig väntar en ytterst riskabel klättring genom rymdhangaren. Krondorer blockerar vägen för dig och Robotnik skjuter iväg bomber för att försöka stoppa dig. Till och med Robotniks cockpit är beväpnad och livsfarlig!

SLUT PÅ SPELET

Den avskyvärde Dr. Robotnik kämpar frenetiskt för att lyfta och flyga iväg. Han är desperat och försöker till och med hålla Sonic på avstånd med sina knivskarpa mekaniska klor. Nu är timingen livsviktig!

KRACHTMETING

Het Veg-O-Fort staat op instorten! Grijp de laatste chaos-smaragden en vecht je een weg naar het raketschip van Robotnik waarmee je kunt vluchten.

De klimtocht door de ruimtehangar is afschuwwekkend. Je weg wordt geblokkeerd door krondors en Robotnik vuurt bommen af om je te stoppen. Zelfs de bedieningsruimte van Robotnik is gewapend en gevaarlijk!

EINDE VAN HET SPEL

De walgelijke Dr. Robotnik zet alles in het werk om te vluchten. Hij is wanhopig en deinst er niet voor terug, met zijn slaande mechanische klauwen tegen Sonic te vechten. Het gaat erom, op het juiste tijdstip te handelen!

LOPPURATKAISU

Veg-O-Fortress luhistuu kasaan! Nappaa viimeiset kaaossmaragdit ja taistele tiesi kohti Robotnikin pakorakettia.

Vaarannat henkesi kiipeämällä avaruushangarin läpi. Krondorit tukkivat tiesi ja Robotnik sinkoaa pommeja pysäyttääkseen sinut. Jopa Robotnikin aluksen ohjaamo on aseistettu ja vaarallinen!

PELIN LOPPU

Viheliäinen tohtori Robotnik yrittää kuumeisesti nousta ilmaan. Hän on epätoivoinen ja yrittää jopa taistella Sonicia vastaan viiltävillä robottikäsillä. Ajoitus on kaikki kaikessa!

Handling this Cartridge

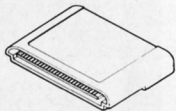
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

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 Mega Drive-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 Verdünnern, 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 Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de la Cartouche

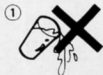
La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

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 abimer.
- 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 projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive 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 los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

PER UN USO APPROPRIATO

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- * Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

HANTERA KASSETTEN FÖRSIKTIGT

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lägg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- * Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

VOOR JUIST GEBRUIK

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 - ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige 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 katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectie televisies.



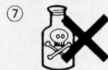
Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjestelmää varten.

ASIANMUKAINEN KÄYTTÖ

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennen kuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - * Pidä huolta, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisiossa.





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

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-1420-50

©1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan