



MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

SONIC 3

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alltiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel 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, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta **VÄLITTÖMÄSTI** laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROITUKSENPIITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10 – 15 minuutin tauko kerran tunnissa.



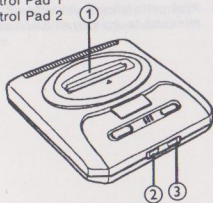
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
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: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 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: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

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

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

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
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 desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
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: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i Mega Drive-konsolen.
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 kassetten ur spelardatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Sega-spelkassetten
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

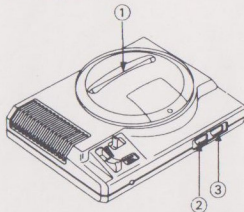
STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
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.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



ALOITUS

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös ohjauslaippa 2.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Segakasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsoliin 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: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Ohjauslaippa 1
- ③ Ohjauslaippa 2

SONIC'S ADVENTURE CONTINUES

Sonic The Hedgehog 3 takes place on the mysterious Floating Island which holds many special powers. The source of these powers are Chaos Emeralds. In *Sonic The Hedgehog 2*, Sonic and Tails thought that they had destroyed the Death Egg, which was Dr. Robotnik's heavily armored ship. Instead, Dr. Robotnik managed to crash land on the Floating Island. After learning that the island is able to float in the sky by harnessing the power of the emeralds, the Doc decides to steal the emeralds so he can repair his Death Egg ship.

SONICS ABENTEUER GEHT WEITER

Sonic The Hedgehog 3 findet auf der geheimnisvollen "Schwebenden Insel" statt, die über viele besondere Kräfte verfügt. Die Quelle dieser Kräfte sind die Chaos-Edelsteine. In *Sonic The Hedgehog 2* dachten Sonic und Tails, daß sie das Todesei, Dr. Robotniks schwer gepanzertes Schiff, zerstört hätten. Aber Dr. Robotnik gelang eine Bruchlandung auf der "Schwebenden Insel". Nachdem er herausfand, daß die Insel in der Lage ist, durch Nutzung der Kraft der Edelsteine in der Luft zu schweben, beschließt der Doc, die Edelsteine zu stehlen, damit er sein Schiff, das Todesei, reparieren kann.

LES AVENTURES DE SONIC CONTINUENT

"*Sonic The Hedgehog 3*" — les nouvelles aventures du célèbre hérisson se passent sur une mystérieuse Île Flottante, animée de pouvoirs spéciaux. La source de ces pouvoirs sont les Emeraudes du Chaos. Dans les aventures précédentes — *Sonic The Hedgehog 2* — Sonic et Tails pensaient avoir détruit la forteresse volante, le vaisseau fortement armé du diabolique Dr Robotnik. Or, celui-ci est parvenu à atterrir en catastrophe sur l'Île Flottante. Apprenant que son île peut flotter dans les cieux en tirant parti de la puissance des émeraudes, le diabolique Robotnik décide de voler les pierres précieuses, de manière à pouvoir réparer son redoutable vaisseau, la forteresse volante.

LA AVENTURA DE SONIC CONTINÚA

Sonic The Hedgehog 3 se desarrolla en una misteriosa isla flotante la cual posee muchos poderes especiales. El origen de estos poderes son las esmeraldas del caos. En *Sonic The Hedgehog 2*, Sonic y Tails pensaron que habían destruido la Death Egg, que era la nave superblindada del Dr. Robotnik. Por el contrario, el Dr. Robotnik consiguió estrellarse contra la tierra en la isla flotante. Tras enterarse de que la isla puede flotar en el espacio captando la energía de las esmeraldas, el doctor decide robar las esmeraldas para poder reparar su nave Death Egg.



L'AVVENTURA DI SONIC CONTINUA

Sonic The Hedgehog 3 si svolge su una misteriosa Isola Galleggiante che possiede parecchi poteri speciali. All'origine di questi poteri vi sono gli Smeraldi del Caos. In *Sonic The Hedgehog 2*, Sonic e Tails credevano di aver distrutto l'Uovo della Morte: la corazzatissima astronave del Dr. Robotnik. In realtà, il Dr. Robotnik riuscì a compiere un atterraggio di fortuna sull'Isola Galleggiante. Avendo appreso che l'isola è in grado di galleggiare nel cielo utilizzando il potere degli smeraldi, il Dottore decide di sottrarre gli smeraldi per poter riparare la sua astronave, l'Uovo della Morte.

SONICS ÄVENTYR FORTSÄTTER

Sonic The Hedgehog 3 utspelas på den mystiska Svävande Ön där det finns många olika speciella krafter. Alla dessa krafter drivs av kaos-smaragderna. I *Sonic The Hedgehog 2* trodde Sonic och Tails att de hade förintat Dr. Robotniks tungt beväpnade rymdskepp Dödsägget, men i själva verket lyckades Dr. Robotnik kraschlanda på Svävande Ön. När doktorn fick reda på att ön har förmågan att sväva omkring i skyn tack vare smaragdkraften bestämde han sig för att stjälja smaragderna för att kunna reparera Dödsägget.

SONIC'S AVONTUUR GAAT VERDER

Sonic The Hedgehog 3 vindt plaats op het mysterieuze Drijvende Eiland dat een heleboel speciale, vreemde krachten heeft. De bron van deze krachten zijn "Chaos-Smaragden". In *Sonic The Hedgehog 2* dachten Sonic en Tails dat zij "Death Egg", het zwaar bewapende schip van Dr. Robotnik, hadden vernietigd. Dr. Robotnik had echter kans gezien om aan wal van het Drijvende Eiland te komen. De Dokter kwam er gauw genoeg achter dat het eiland met gebruik van de kracht van de smaragden, tevens in de lucht kan zweven, en hij besloot deze smaragden te stelen zodat hij zijn schip "Death Egg" kan repareren.

SONICIN SEIKKAILU JATKUU

Sonic The Hedgehog 3 sijoittuu salaperäiselle Leijuvalle Saarelle, jolla on monia erikoisvoimia. Näiden voimien lähteenä ovat kaaossmaragdit. *Sonic The Hedgehog 2*:ssa Sonic ja Tails luulivat tuhonneensa tohtori Robotnikin raskaasti panssaroidun aluksen, Kuoleman Munan. Tohtori Robotnikin onnistui kuitenkin tehdä pakkolasku Leijuvalle Saarelle. Saatuaan tietää, että valjastamalla smaragdien voiman saari voi leijua ilmassa, tohtori päätti anastaa smaragdit voidakseen korjata Kuoleman Munan.

To obtain the emeralds, Dr. Robotnik tricks Knuckles, the guardian of the Floating Island's Chaos Emeralds. He also tells Knuckles that Sonic and Tails are the ones trying to steal the emeralds.

Between battling the new types of Badniks and trying to outsmart Knuckles, Sonic and Tails have their work cut out for them once they arrive on the Floating Island and search for Dr. Robotnik.

You'll soon discover that *Sonic The Hedgehog 3* is packed with Zones which are three times larger than those found in *Sonic The Hedgehog 2*. Each Zone is made up of two Acts, and each Act contains dozens of challenges and obstacles for Sonic and Tails to overcome.

Um in den Besitz der Edelsteine zu gelangen, überlistet Dr. Robotnik Knuckles, den Hüter der Chaos-Edelsteine der "Schwebenden Insel". Er teilt Knuckles außerdem mit, daß Sonic und Tails diejenigen seien, die versuchen, die Edelsteine zu stehlen.

Während sie die neuartigen Badniks bekämpfen und versuchen, Knuckles reinzulegen, müssen sich Sonic und Tails ranhalten, sobald sie auf der "Schwebenden Insel" ankommen und nach Dr. Robotnik suchen.

Sie werden bald herausfinden, daß *Sonic The Hedgehog 3* mit Zonen angefüllt ist, die dreimal so groß sind wie diejenigen in *Sonic The Hedgehog 2*. Jede Zone besteht aus zwei Akten, und jeder Akt enthält Dutzende von Herausforderungen und Hindernisse, die Sonic und Tails überwinden müssen.

Pour obtenir les émeraudes, le Dr Robotnik trompe Knuckles, le gardien des Emeraudes du Chaos sur l'île Flottante. Il convainc aussi Knuckles que c'est Sonic et Tails qui cherchent à s'emparer des émeraudes en question.

S'attaquer à de nouveaux types de Badniks et essayer de damer le pion à Knuckles... Sonic et Tails auront des adversaires redoutables lorsqu'ils arriveront sur l'île Flottante à la recherche du Dr Robotnik.

Vous découvrirez bientôt que *Sonic The Hedgehog 3* se compose de Zones trois fois plus grandes que celles que vous avez connues dans *Sonic The Hedgehog 2*. Chaque Zone comprend deux Actes et chacun d'eux contient une douzaine d'épreuves et d'obstacles que Sonic et Tails doivent surmonter.

Para obtener las esmeraldas, Dr. Robotnik engaña a Knuckles, el guardián de las esmeraldas del caos de la isla flotante. También le dice a Knuckles que Sonic y Tails son los que están intentando robar las esmeraldas.

Entre las luchas contra las nuevas especies de Badniks y el intento de burlar a Knuckles, cuando Sonic y Tails llegan a la isla flotante se encuentran con el trabajo de buscar al Dr. Robotnik reducido.

Pronto descubrirá que *Sonic The Hedgehog 3* está repleto de zonas tres veces más grandes que las halladas en *Sonic The Hedgehog 2*. Cada zona está compuesta de dos actos, y cada acto contiene docenas de desafíos y obstáculos que Sonic y Tails deberán superar.

Per ottenere gli smeraldi, il Dr. Robotnik inganna Knuckles, il guardiano degli Smeraldi del Caos dell'Isola Galleggiante. Dice inoltre a Knuckles che sono Sonic e Tails quelli che vogliono rubare gli smeraldi.

Tra il combattere i nuovi Badnik e cercare di superare in astuzia Knuckles, Sonic e Tails avranno il loro bel da fare una volta arrivati sull'Isola Galleggiante alla ricerca del Dr. Robotnik.

Ti accorgerai presto che *Sonic The Hedgehog 3* è pieno di Zone che sono tre volte più grandi di quelle che hai trovato in *Sonic The Hedgehog 2*. Ogni zona si compone di due Atti, e ciascun atto contiene dozzine di sfide ed ostacoli che Sonic e Tails dovranno superare.

För att lägga vantarna på smaragderna lurar Dr. Robotnik Knuckles, som är kaos-smaragdernas väktare på Svävande Ön. Han slår också i Knuckles att det i själva verket är Sonic och Tails som försöker stjåla smaragderna.

Sonic och Tails kommer att ha fullt upp både med att slåss mot de senaste fulingarna och med att försöka överlista Knuckles när de väl kommit till Svävande Ön på jakt efter Dr. Robotnik.

Du märker snabbt att *Sonic The Hedgehog 3* är packat med zoner som är tre gånger så stora som zonerna i *Sonic The Hedgehog 2*. Varje zon består av två akter, och varje akt är fullproppad med utmaningar och hinder som Sonic och Tails måste försöka ta sig förbi.

Dr. Robotnik strikt Knuckles, de beschermer van de Chaos-Smaragden van het Drijvende Eiland, om de smaragden in zijn bezit te krijgen. Hij vertelt Knuckles ook dat Sonic en Tails gemenerikken zijn die proberen de smaragden te stelen.

Tussen slagen met nieuwe typen Badniks en pogingen Knuckles van hun goede bedoelingen te overtuigen, liggen er bergen werk voor Sonic en Tails klaar zodra ze op het Drijvende Eiland arriveren. Op zoek naar Dr. Robotnik!

Je komt er gauw genoeg achter dat *Sonic The Hedgehog 3* gevuld is met Zones, die maar liefst drie keer groter zijn dan de Zones in *Sonic The Hedgehog 2*. Iedere Zone bestaat uit twee Aktes. Iedere Akte bevat ontelbare uitdagingen en obstakels die Sonic en Tails zullen moeten overwinnen.

Saadakseen smaragdit haltuunsa tohtori Robotnik puijaa Nyrkkirautaa, Leijuva Saaren smaragdien vartijaa. Hän myös uskottelee Nyrkkiraudalle, että Sonic ja Tails yrittävät pihistää smaragdit.

Kun Sonic ja Tails saapuvat Leijuvalle Saarelle etsimään tohtori Robotnikia, heillä on kädet täynnä työtä taistelllessaan uudentyyppisiä peijakkaita vastaan ja yrittäessään voittaa Nyrkkiraudan nokkeluudessa.

Huomaat pian, että *Sonic The Hedgehog 3* on täynnä vyöhykkeitä, jotka ovat kolme kertaa suurempia kuin *Sonic The Hedgehog 2*:n vyöhykkeet. Kukin vyöhyke koostuu kahdesta näytöksestä, ja kukin näytös sisältää tusinoittain haasteita ja esteitä Sonicin ja Tailsin selvitettäväiksi.

PLAY AS SONIC OR TAILS

From the main title screen, you can choose to play a one-player game and then select to control Sonic, Tails or Sonic and Tails together. Use the D-Button and the START button to choose a one-player game and then select the character you want to control.

SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE VON SONIC ODER TAILS

Im Titelschirm können Sie wählen, ob Sie im Ein- oder Zwei-Personen-Modus spielen und entweder Sonic oder Tails oder auch beide zusammen steuern wollen. Benutzen Sie zunächst die Richtungstaste und die START-Taste zur Wahl des Ein-Personen-Modus, und wählen Sie dann die Spielfigur, die Sie steuern wollen.

JOUEZ LE RÔLE DE SONIC OU DE TAILS

A partir de l'écran Titre principal, vous pouvez choisir de jouer seul, puis vous avez à sélectionner le contrôle de Sonic, de Tails ou bien de Sonic et Tails ensemble. Utilisez le Bouton D et le bouton START pour choisir un jeu seul, puis sélectionnez le personnage que vous souhaitez contrôler.

HAGA LAS VECES DE SONIC O TAILS

Desde la pantalla del título principal, usted puede elegir un juego para un jugador y luego seleccionar el control de Sonic, Tails o Sonic y Tails juntos. Utilice el Botón D y el botón de inicio para elegir un juego de un jugador y luego seleccione el personaje que desee controlar.

GIOCA NEL RUOLO DI SONIC O DI TAILS

Dallo schermo del titolo principale, puoi scegliere di giocare una partita ad un giocatore e quindi decidere se controllare Sonic, Tails, oppure Sonic e Tails insieme. Usa il Pulsante-D ed il pulsante Start per scegliere una partita ad un giocatore (one-player) e poi scegli il personaggio che desideri controllare.

VÄLJ OM DU VILL VARA SONIC ELLER TAILS

På titelskärmen kan du ställa in spel för en spelare och sedan välja om du vill styra Sonic, Tails eller både Sonic och Tails samtidigt. Välj spel för en spelare med D-knappen och tryck på START-knappen, och välj sedan vilken figur du vill styra.

KIES SONIC OF TAILS

Van het hoofdtitelscherm kies je de functie voor één speler. Je hebt de keuze uit Sonic, Tails of Sonic en Tails samen. Gebruik de R-toets en de starttoets om de functie voor één speler te kiezen en kies vervolgens het karakter dat je in het spel wilt wezen.

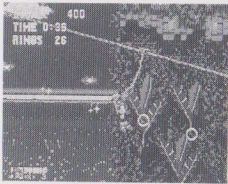
PELAA JOKO SONICIA TAI TAILSIA

Pääotsikkoruudusta käsin voit valita yhden pelaajan pelin ja sitten valita Sonicin, Tailsin tai Sonicin ja Tailsin yhdessä. Käytä suuntanäppäintä ja ALOITUSNÄPPÄINTÄ valitaksesi yhden pelaajan pelin ja valitse sitten hahmo, jota haluat ohjata.

SONIC'S GOALS

As Sonic and Tails explore the six exciting Zones, you must help them collect Gold Rings and locate the Chaos Emeralds.

At the start of the adventure, Sonic will have three lives. Additional lives can be earned by activating 1-Up icons, by collecting 100 Gold Rings within a single Act or by grabbing 50 Gold Rings in the Special Stage. Sonic and Tails must avoid the obstacles in their path and defeat the army of Badniks that roam throughout each Act. You'll discover a Chaos Emerald at the end of each Special Stage.



SONICS ZIELE

Während Sonic und Tails die sechs aufregenden Zonen erforschen, müssen Sie ihnen helfen, Goldringe einzusammeln und die Chaos-Edelsteine zu finden.

Am Anfang des Abenteuers verfügt Sonic über drei Leben. Sie können zusätzliche Leben gewinnen, indem Sie 1-Up-Symbole aufsammeln, 100 Goldringe in einem einzelnen Akt einsammeln oder sich 50 Goldringe in der Special Stage schnappen. Sonic und Tails müssen die auf ihrem Weg liegenden Hindernisse überwinden und die Horden von Badniks schlagen, die in jedem Akt umherstreifen. Am Ende jeder Special Stage werden Sie einen Chaos-Edelstein entdecken.

LES OBJECTIFS DE SONIC

A mesure que Sonic et Tails explorent les six Zones passionnantes, vous devrez les aider à capturer les Anneaux d'Or et à localiser les Emeraudes du Chaos.

Au début de ses aventures, Sonic dispose de trois vies. Vous pourrez gagner des vies supplémentaires en activant les icônes 1-Up, en rassemblant 100 Anneaux d'Or pendant un Acte ou en capturant 50 Anneaux d'Or pendant la Phase Spéciale. Sonic et Tails doivent éviter les obstacles qui se présentent sur leur parcours et battre l'armée de Badniks qui rôde tout au long de chaque Acte. Vous découvrirez une Emeraude du Chaos à la fin de chaque Phase Spéciale.

OBJETIVOS DE SONIC

Según Sonic y Tails vayan explorando las seis excitantes zonas, usted deberá ayudarlos a recoger anillos de oro y localizar las esmeraldas del caos.

Al comienzo de la aventura, Sonic tendrá tres vidas. Otras vidas adicionales podrán obtenerse activando los iconos 1-Up, juntando 100 anillos de oro en el transcurso de un acto o recogiendo 50 anillos de oro en el escenario especial. Sonic y Tails deberán esquivar los obstáculos en su camino y derrotar el ejército de Badnicks que ronda en cada acto. Usted descubrirá una esmeralda del caos al final de cada escenario especial.

GLI OBIETTIVI DI SONIC

Mentre Sonic e Tails esplorano sei emozionanti Zone, dovrai aiutarli a raccogliere gli Anelli d'Oro e ad individuare gli Smeraldi del Caos.

All'inizio dell'avventura, Sonic avrà a disposizione tre vite. Delle vite supplementari si possono guadagnare attivando le icone 1-Up, raccogliendo 100 Anelli d'Oro nel corso di un solo Atto, oppure prendendo 50 Anelli d'Oro nello Stage Speciale. Sonic e Tails devono evitare gli ostacoli sulla loro strada e sconfiggere una moltitudine di Badnik che scorrazzano lungo ciascun atto. Scoprirai uno Smeraldo del Caos alla fine di ogni Stage Speciale.

SONICS MÅL

Medan Sonic och Tails utforskar de sex spännande zonerna måste du hjälpa dem att samla guldringar och att hitta kaos-smaragdena.

När äventyret börjar har Sonic tre liv. Det går att tjäna extraliv genom att aktivera 1-Up-ikoner, genom att samla ihop 100 guldringar i en enda akt, eller genom att lägga rabarber på 50 guldringar på en specialnivå. Sonic och Tails måste undvika alla hindren som finns i deras väg och besegra den armé av fulingar som stryker omkring överallt i varje akt. I slutet av varje specialnivå hittar du en kaos-smaragd.

SONIC'S DOELN

Terwijl Sonic en Tails de zes spannende Zones verkennen, help jij door Gouden Ringen te verzamelen en de Chaos-Smaragden te lokaliseren.

Bij de start van het avontuur heeft Sonic drie levens. Extra levens kun je verdienen met 1-Up iconen, die je op hun beurt weer krijgt door 100 Gouden Ringen in een enkele Akte te verzamelen of door 50 Gouden Ringen te grijpen in het Speciale Niveau. Sonic en Tails moeten de obstakels op hun paden vermijden en daarbij het leger van Badniks verslaan dat in iedere Akte flink in de weg staat. Je ontdekt een Chaos-Smaragd bij het eind van ieder Speciale Niveau.

SONICIN PÄÄMÄÄRÄT

Sonicin ja Tailsin tutkiessa jännittäviä vyöhykkeitä sinun on autettava heitä keräämään kultarenkaita ja löytämään kaaossmaragdit.

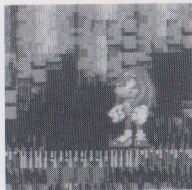
Seikkailun alussa Sonicilla on kolme elämää. Saat uusia elämiä aktivoimalla lisäelämä-kuvia, keräämällä 100 kultarengasta yhden näytöksen aikana tai haalimalla kasaa 50 kultarengasta erikoistasolla. Sonicin ja Tailsin on vältettävä tielleen sattuvat esteet ja voitettava kussakin näytöksessä kiertelevien peijakkaiden armeija. Löydät kaaossmaragdin kunkin erikoistason lopusta.

MEET KNUCKLES THE ECHIDNA

Age: 15 Years Old
Species: Echidna
Favorite *
Foods: Fruit
(Especially Grapes)

Special Abilities: Discovering Hidden Passageways and Using His Knuckles to Dig.

Knuckles was born and raised on The Floating Island and he knows all of its secrets. He's strong, athletic and clever. Because Knuckles knows every hidden passageway on the island, it's easy for him to block Sonic's path, create extra obstacles, set traps and steal Sonic's Gold Rings.



LERNEN SIE KNUCKLES, DEN ECHIDNA, KENNEN

Alter: 15 Jahre
Art: Echidna
Lieblingsnahrung: Früchte
(besonders Trauben)

Besondere Fähigkeiten: Aufspüren versteckter Durchgänge und Graben.

Knuckles ist auf der "Schwebenden Insel" geboren und aufgewachsen und kennt alle ihre Geheimnisse. Er ist kräftig, athletisch und schlau. Weil Knuckles jeden versteckten Durchgang auf der Insel kennt, ist es leicht für ihn, Sonics Weg zu blockieren, zusätzliche Hindernisse zu schaffen, Fallen zu stellen und Sonics Goldringe zu stehlen.

FAITES CONNAISSANCE AVEC KNUCKLES, L'ÉCHIDNÉ

Age : 15 ans
Espèce : Échidné
Aliment favori : Fruits
(surtout le raisin)

Capacités spéciales : Découverte de passages secrets et emploi des articulations pour creuser.

Knuckles est né et a grandi sur l'île Flottante dont il connaît tous les secrets. Il est puissant, athlétique et intelligent. Comme il connaît jusqu'aux moindres passages secrets de l'île, il lui est facile de s'interposer sur le chemin de Sonic, de créer des obstacles supplémentaires, de poser des pièges et de voler les Anneaux d'Or accumulés par Sonic.

CONOZCA A KNUCKLES EL ECHIDNA

Edad: 15 años
Especie: Echidna
Comida favorita: Frutas
(especialmente uvas)

Habilidades especiales: Descubrimiento de galerías ocultas y utilización de sus nudillos para cavar.

Knuckles nació y creció en la isla flotante y conoce todos sus secretos. Es fuerte, atlético y listo. Como Knuckles conoce todas las galerías ocultas de la isla, le resulta fácil bloquear el camino de Sonic, crearle obstáculos, colocarle trampas y robarle los anillos de oro.

ECCO KNUCKLES L'ECHIDNA

Età:	15 anni
Specie:	Echidna
Cibi preferiti:	Frutta (in particolare uva)
Abilità particolari:	Scoprire passaggi segreti e utilizzare le sue zampe per scavare.

Knuckles è nato e cresciuto sull'Isola Galleggiante e ne conosce tutti i segreti. È forte, atletico e intelligente. Visto che Knuckles conosce ogni passaggio segreto dell'isola, per lui è facile bloccare la strada a Sonic, creare altri ostacoli, mettere delle trappole e rubare gli Anelli d'Oro di Sonic.

MÖT MYRPIGGSVINET KNUCKLES

Ålder:	15 år
Släkte:	Myrpiggsvin
Favoriträtt:	Frukt (speciellt vindruvor)
Specialförmågor:	Att hitta lönngångar och att gräva med knogarna.

Knuckles är född och uppvuxen på Svävande Ön och känner till alla öns hemligheter. Han är stark, vig och smart. Eftersom Knuckles vet var alla lönngångar finns på ön är det lätt för honom att blockera vägen för Sonic, bygga extrahinder, gillra fällor och stjäla Sonics guldringar.

ONTMOET KNUCKLES THE ECHIDNA

Leeftijd:	15
Soort:	Echidna
Lievelingseten:	Fruit (Vooral druiven)
Speciale Eigenschappen:	Ontdecken van verborgen doorgangen en zijn knokkels waarmee hij kan graven.

Knuckles was geboren en getogen op het Drijvende eiland en hij kent al de geheimen van het eiland. Hij is sterk, atletisch en nog slim ook. Knuckles kent iedere verborgen doorgang op het eiland en hij kan derhalve gemakkelijk Sonic dwarsbomen, voor extra obstakels zorgen, vallen zetten en Sonic zijn Gouden Ringen stelen.

KOHTAA NYRKKIRAUTA- NOKKASIILI

Ikä:	15 vuotta vanha
Laji:	Nokkasiili
Lempiruoka:	Hedelmät (etenkin viinirypäleet)
Erikoiskyvyt:	Salakäytävien löytäminen ja nyrkkiraudan käyttäminen kaivamiseen.

Nyrkkirauta on syntynyt ja kasvanut Leijuvalla Saarella ja hän tuntee kaikki sen salaisuudet. Hän on vahva, urheilullinen ja nokkela. Koska Nyrkkirauta tuntee saaren kaikki salakäytävät, hänen on helppo tukkia Sonicin tie, luoda uusia esteitä, asettaa ansoja ja pihistää Sonicin kultarenkaat.

Long ago, an ancient civilization lived on The Floating Island. Before this civilization mysteriously disappeared, it left behind many secrets and mystical powers. Being the only living descendant of this lost civilization, Knuckles has become the guardian of the Chaos Emeralds, which are the source of the island's special floating power.

Dr. Robotnik's Death Egg has lost its ability to fly after crash landing on the island. Having learned that The Chaos Emeralds can make his ship fly again, the Doc decides to steal the emeralds. But first, he must make Knuckles believe that Sonic and Tails are his enemies, and that they're the ones trying to steal the emeralds. Once Knuckles believes Robotnik's lies, he'll do whatever it takes stop Sonic and Tails.

Vor langer Zeit lebte eine alte Zivilisation auf der "Schwebenden Insel". Bevor diese Zivilisation auf geheimnisvolle Weise verschwand, ließ sie viele Geheimnisse und mystische Kräfte zurück. Als der einzige lebende Nachkomme dieser vergessenen Zivilisation ist Knuckles der Hüter der Chaos-Edelsteine geworden, welche die Quelle der besonderen Schwebekraft der Insel darstellen.

Nach der Bruchlandung auf der Insel hat Dr. Robotniks Todesei seine Fähigkeit zu fliegen verloren. Nachdem er erfahren hat, daß die Chaos-Edelsteine sein Schiff wieder zum Fliegen bringen können, beschließt der Doc, die Edelsteine zu stehlen. Doch vorher muß er Knuckles davon überzeugen, daß Sonic und Tails seine Feinde sind, und daß sie diejenigen sind, die versuchen, in den Besitz der Edelsteine zu gelangen. Wenn Knuckles erst einmal Robotniks Lügen Glauben schenkt, wird er alles tun, um Sonic und Tails zu stoppen.

Il y a bien longtemps, une ancienne civilisation existait sur l'île Flottante, mais depuis sa disparition mystérieuse, divers secrets et des pouvoirs mystérieux ont subsisté. Comme il est le seul descendant vivant de cette civilisation, Knuckles est devenu le gardien des Émeraudes du Chaos qui sont la source spéciale du pouvoir flottant de l'île.

La forteresse volante du Dr Robotnik a perdu sa capacité de voler après son atterrissage en catastrophe sur l'île. Ayant appris que les Émeraudes du Chaos pourraient faire voler à nouveau son engin, le diabolique Robotnik décide de s'emparer des pierres précieuses. Mais pour cela, il doit d'abord convaincre Knuckles que Sonic et Tails sont ses ennemis et que ceux-ci cherchent à s'emparer des précieuses émeraudes. Une fois que Knuckles a gobé les mensonges de Robotnik, il fera l'impossible pour arrêter Sonic et Tails.

Hace mucho tiempo, en la isla flotante vivía una civilización muy antigua. Antes de desaparecer misteriosamente, esta civilización dejó tras sí muchos secretos y poderes místicos. Siendo el único descendiente de esta civilización perdida, Knuckles se ha convertido en el guardián de las esmeraldas del caos, las cuales son el origen de los poderes especiales de la isla flotante.

La Death Egg del Dr. Robotnik ha quedado imposibilitada para volar después de estrellarse contra la isla. Habiéndose enterado de que las esmeraldas del caos pueden hacer que su nave pueda volar de nuevo, el doctor decide robar las esmeraldas. Pero antes, deberá hacer creer a Knuckles que Sonic y Tails son sus enemigos, y de que son ellos los que intentan robar las esmeraldas. Una vez que Knuckles crea las mentiras de Robotnik, Knuckles hará todo lo necesario para detener a Sonic y Tails.

Molti anni fa, l'Isola Galleggiante era abitata da un'antica civiltà. Prima che questa popolazione scomparisse misteriosamente, essa si lasciò alle spalle diversi segreti e poteri misteriosi. In quanto unico discendente di questa civiltà perduta, Knuckles è diventato il guardiano degli Smeraldi del Caos, da cui scaturisce lo speciale potere galleggiante dell'isola.

Dopo essere precipitato sull'isola, l'Uovo Mortale del Dr. Robotnik non è più in grado di volare. Avendo appreso che gli Smeraldi del Caos potrebbero permettere alla sua astronave di volare ancora, il Dottore decide di rubarli. Ma prima, deve far credere a Knuckles che Sonic e Tails sono suoi nemici, e che sono loro che vogliono rubare gli smeraldi. Una volta che Knuckles avrà creduto alle bugie di Robotnik, farà di tutto per arrestare Sonic e Tails.

För länge sedan fanns det en urgammal civilisation på Svävande Ön. När denna civilisation försvann under mystiska omständigheter lämnade man kvar massor av hemligheter och mystiska krafter. Knuckles är den ende nu levande arvtagaren till den försvunna civilisationen och har därför blivit väktare över kaos-smaragden som är källan till öns speciella svävformåga.

Dr. Robotniks rymdskepp Dödsägget förlorade sin flygförmåga när det kraschlandade på ön. När han fick veta att kaos-smaragden skulle kunna få rymdskeppet att flyga igen bestämde han sig för att stjäla smaragden. Men först måste han slå i Knuckles att det är Sonic och Tails som är hans verkliga fiender och att det är de som försöker stjäla smaragden. När väl Knuckles börjar tro på Robotniks lögn kommer han att göra vad som helst för att stoppa Sonic och Tails.

Lang, lang geleden was er een oude beschaving op het Drijvende Eiland. Deze beschaving liet veel geheimen en mystieke krachten achter maar is echter op mysterieuze wijze verdwenen. Knuckles is de enige, levende afstammeling uit deze beschaving en nu beschermer van de Chaos-Smaragden, die de bron zijn van de speciale drijfkracht van het eiland.

Het schip de "Death Egg" van Dr. Robotnik kan niet meer vliegen nadat zij op het eiland is neergestort. De Dokter weet nu echter dat zijn schip weer kan vliegen met de Chaos-Smaragden en hij besluit daarom deze smaragden te stelen. Eerst moet hij Knuckles echter overtuigen dat Sonic en Tails vijanden zijn en het plan hebben de Chaos-Smaragden te stelen. Als Knuckles eenmaal Dr. Robotnik zijn leugens gelooft, zal hij zijn uiterste best doen om Sonic en Tails op wat voor manier dan ook te dwarsbomen.

Kauan sitten muinainen kulttuuri kukoisti Leijuvalla Saarella. Ennen selittämätöntä katoamistaan tämä sivilisaatio jätti jälkeensä monia salaisuuksia ja mystisiä voimia. Tämän kadonneen sivilisaation ainoana elävänä jälkeläisenä Nyrkkiraudasta on tullut saaren erikoisen leijuntavoiman lähteenä toimivien kaossmaragdien vartija.

Tohtori Robotnikin Kuoleman Muna on menettänyt lentokykynsä syöksytyään saarelle. Saatuaan tietää, että hänen aluksensa voisi jälleen lentää kaossmaragdien avulla, tohtori päätti anastaa smaragdit. Mutta ensin hänen on uskoteltava Nyrkkiraudalle, että Sonic ja Tails ovat tämän vihollisia ja että he, eikä suinkaan hän, yrittävät pihistää smaragdit. Kunhan Nyrkkirauta uskoo Robotnikin valheisiin, hän tekee mitä tahansa pysäyttääkseen Sonicin ja Tailsin.

BASIC MOVES

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

① DIRECTIONAL BUTTON:

- Choose a 1 or 2 Player Game from the main title screen.
- Press UP or DOWN on the D-Button to choose your character.
- Pressing the D-Button moves the cursor on the Game Save screen and on the Two-Player screen.
- Move Sonic and Tails left and right. Hold down LEFT or RIGHT on the D-Button to speed up.

GRUNDBEWEGUNGEN

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

① RICHTUNGSTASTE:

- Wählen Sie den Ein- oder Zwei-Personen-Modus im Titelbildschirm.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Spielfigur zu wählen.
- Durch Drücken der Richtungstaste kann der Cursor auf dem Spielstand Speicher-Bildschirm und dem Zwei-Spieler-Bildschirm bewegt werden.
- Bewegen Sie Sonic und Tails nach links und rechts. Halten Sie die Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS gedrückt, um das Tempo zu beschleunigen.

LES MOUVEMENTS DE BASE

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

① BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON D) :

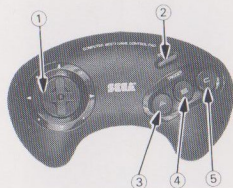
- Sélectionne le jeu à 1 ou 2 joueur(s) sur l'écran de titre principal.
- Appuyez sur le HAUT ou sur le BAS du Bouton D pour choisir le personnage de votre choix.
- Une poussée sur le Bouton D déplace le curseur sur l'écran Sauvegarde du jeu et sur l'écran Deux Joueurs.
- Déplace Sonic et Tails vers la gauche et la droite. Maintenir le Bouton D enfoncé vers la GAUCHE ou la DROITE pour accélérer le mouvement.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

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

① BOTÓN DIRECCIONAL:

- Elija un juego para 1 ó 2 dos jugadores de la pantalla del título principal.
- Presione el Botón D hacia arriba (UP) o hacia abajo (DOWN) para elegir su personaje.
- Presionando el Botón D se mueve el cursor de la pantalla para guardar el juego y de la pantalla de los dos jugadores.
- Mueva a Sonic y a Tails hacia la izquierda y hacia la derecha. Mantenga presionado el Botón D hacia la izquierda (LEFT) o hacia la derecha (RIGHT) para acelerar.



MOVIMENTI DI BASE

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

① PULSANTE DI DIREZIONE:

- Per scegliere sullo schermo del titolo principale una partita a 1 o a 2 giocatori.
- Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per scegliere il personaggio.
- Premendo il Pulsante-D si sposta il cursore sullo schermo Game Save e sullo schermo Two-Player.
- Muove Sonic e Tails a sinistra e a destra. Tieni premuto il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per accelerare.

GRUNDLÄGGANDE RÖRELSER

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

① RIKTNINGSKNAPPEN:

- Används för att välja spel för 1 eller 2 spelare på titelskärmen.
- Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att välja figur.
- Tryck på D-knappen för att flytta omkring markören på spellagringskärmen (Game Save) och tvåspelarskärmen.
- Används för att flytta Sonic och Tails åt vänster och höger. Håll D-knappen tryckt åt VÄNSTER eller HÖGER så rör de sig fortare.

BASISBEWEGINGEN

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

① RICHTINGSTOETS:

- Kies de functie voor 1 of 2 spelers van het hoofdtielscherm.
- Druk de R-toets naar OMHOOG of OMLAAG om je karakter te kiezen.
- Door op de R-toets te drukken, wordt de cursor naar het "Save-scherm" van het spel en het scherm voor twee spelers verplaatst.
- Naar links en rechts verplaatsen van Sonic en Tails. Houd de R-toets naar LINKS of RECHTS ingedrukt voor een snellere beweging.

PERUSLIIKKEET

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

① SUUNTANÄPPÄIN:

- Valitse 1 tai 2 pelaajan peli pääotsikkoruudusta.
- Paina suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS valitaksesi hahmosi.
- Painamalla suuntanäppäintä voit liikuttaa kursoria pelin talletusruudulla (Game Save) ja kahden pelaajan ruudulla (Two-Player).
- Siirrä Sonicia ja Tailsia vasemmalle ja oikealle. Pidä suuntanäppäin painettuna VASEMMALLE tai OIKEALLE kiihdyttäaksesi nopeutta.

- Press the D-Button DOWN to crouch down while standing still. While moving, press DOWN on the D-Button and Sonic or Tails will turn into a ball.
- Press the D-Button UP (when standing still) to look upwards.

② START:

- Starts a game from the main title screen.
- Pauses a game. Resumes a Paused Game.

③ ④ ⑤ A, B or C BUTTON

- Jump and perform a Super Spin Attack.
- Pressing the B button sends you to the previous screen before game play begins.

- Drücken Sie die Richtungstaste bei Stillstand der Spielfigur nach UNTEN, um sich hinzuhocken. Wenn die Richtungstaste nach UNTEN gedrückt wird, während sich die Spielfigur bewegt, verwandelt sich Sonic oder Tails in eine Kugel.

- Drücken Sie die Richtungstaste (bei Stillstand der Spielfigur) nach OBEN, um hochzuschauen.

② START:

- Dient zum Starten eines Spiels vom Titelbildschirm aus.
- Dient zum Unterbrechen und Fortsetzen eines Spiels.

③ ④ ⑤ TASTE A, B oder C

- Diese Tasten dienen zum Hochspringen und Durchführen einer Super-Sonic Spin Attacke.
- Durch Drücken der Taste B wird auf den vorhergehenden Bildschirm zurückgeschaltet, bevor die Spielhandlung beginnt.

- Appuyez sur le BAS du Bouton D pour vous accroupir quand vous êtes debout à l'arrêt. Pendant le mouvement, pressez le Bouton D vers le BAS pour transformer Sonic et Tails en boule.
- Pressez le Bouton D vers le HAUT (en étant debout à l'arrêt) pour regarder vers le haut.

② BOUTON START (MISE EN MARCHÉ) :

- Fait commencer le jeu à partir de l'écran de titre principal.
- Interrompt le jeu et le fait reprendre.

③ ④ ⑤ BOUTONS A, B ou C

- Fait sauter et accomplir une attaque Super Spin (Super-turbo).
- Une poussée sur le bouton B vous ramène à l'écran précédent avant le début du jeu.

- Presione el Botón D hacia abajo para agacharse cuando esté parado en pie. Cuando esté moviéndose, presione el Botón D hacia abajo y Sonic o Tails se convertirá en una bola.
- Presione el Botón D hacia arriba (cuando esté parado en pie) para mirar hacia arriba.

② INICIO:

- Comienza un juego a partir de la pantalla del título principal.
- Hace una pausa en el juego. Reanuda el juego después de la pausa.

③ ④ ⑤ BOTÓN A, B o C

- Salte y efectúe un ataque super-rotante.
- Presionando el botón B le envía a la pantalla anterior antes de comenzar el juego.

- Premi il Pulsante-D in GIÙ per far accovacciare il personaggio quando è fermo. In movimento, premi il Pulsante-D in GIÙ e Sonic o Tails si arrotolerà come una palla.
- Premi il Pulsante-D in SU (da fermo) per guardare in su.

② START:

- Da inizio a una partita se premuto sullo schermo del titolo principale.
- Mette il gioco in pausa. Riprende il gioco dopo una pausa.

③ ④ ⑤ PULSANTI A, B e C:

- Per saltare ed eseguire un Attacco Super Rotante.
- Premendo il pulsante B prima che incominci la partita, si ritorna allo schermo precedente.

- Tryck D-knappen NEDÅT för att huka dig när du står stilla. Tryck D-knappen NEDÅT medan du rör dig så rullar Sonic eller Tails ihop sig.
- Tryck D-knappen UPPÅT (när du står stilla) för att se uppåt.

② STARTKNAPPEN:

- Används för att starta spelet från titelskärmen.
- Används för att göra en paus i spelet och för att sätta igång spelet igen efter pausen.

③ ④ ⑤ A-, B- eller C-KNAPPEN:

- Används för att hoppa och göra superspinnattacker.
- Tryck på B-knappen om du vill hoppa tillbaka till föregående skärm innan spelet börjar.

- Druk de R-toets naar OMLAAG wanneer het karakter stil staat om te bukken. Druk de R-toets naar OMLAAG tijdens het verplaatsen en Sonic of Tails verandert in een bal.
- Druk de R-toets naar OMHOOG (wanneer het karakter stil staat) om omhoog te kijken.

② START:

- Starten van het spel vanuit het hoofdtitelscherm.
- Pauzeren van een spel. Voortzetten na een pauze.

③ ④ ⑤ TOETS A, B of C

- Springen en met een super-draai aanvallen.
- Door op toets B te drukken, ga je weer naar het voorgaande scherm voordat het spel begint.

- Kun seisot paikallasi, paina suuntanäppäintä ALAS kyyristyäksesi. Kun olet liikkeellä, paina suuntanäppäintä ALAS saadaksesi Sonicin tai Tailsin muuttumaan palloksi.
- Paina suuntanäppäintä YLÖS (seistessäsi paikallasi) katsoaksesi ylöspäin.

② ALOITUSNÄPPÄIN:

- Aloittaa pelin pääotsikkoruudusta.
- Asettaa pelin tauolle. Jatkaa tauolle asetettua peliä.

③ ④ ⑤ A-, B- tai C-NÄPPÄIN

- Hyppää ja tee superkiertohyökkäys.
- Painamalla B-näppäintä ennen pelin alkua pääset edelliseen ruutuun.

SUPER MOVES

Spin Dash Attack

Blast through obstacles or smash a Badnik with this power-packed maneuver. Hold the D-Button DOWN and press the A, B or C button multiple times. When you release the D-Button, Sonic or Tails will shoot forward.

Tails To The Rescue

While playing a one-player game with Sonic and Tails together, use the second control pad to control Tails. Use Tails to airlift Sonic out of danger or to areas which are unreachable by Sonic alone.

SUPER-BEWEGUNGEN

Spin-Dash-Attacke

Mit diesem kraftstrotzenden Manöver können Sie Hindernisse durchbrechen oder einen Badnik zerschmettern. Halten Sie die Richtungstaste nach UNTEN gedrückt und drücken Sie die Taste A, B oder C mehrmals. Sobald Sie die Richtungstaste loslassen, schießt Sonic oder Tails vorwärts.

Tails eilt zu Hilfe

Wenn Sie im Ein-Personen-Modus mit Sonic und Tails zusammen spielen, verwenden Sie das zweite Control Pad zur Steuerung von Tails. Benutzen Sie Tails, um Sonic auf dem Luftweg aus Gefahren zu bergen oder an Orte zu transportieren, die für Sonic allein unerreichbar sind.

LES SUPER MOUVEMENTS

Attaque Spin Dash

Foncez à travers les obstacles ou aplatissez un Badnik par cette manoeuvre destructrice. Pressez le Bouton D vers le BAS et maintenez-le, puis appuyez de façon répétée sur le bouton A, B ou C. Quand vous relâchez le Bouton D, Sonic et Tails bondissent vers l'avant.

Tails à la rescousse

Pendant un jeu à un seul joueur avec Sonic et Tails, utilisez la seconde manette pour contrôler Tails. Servez-vous de Tails pour soulever Sonic hors de danger ou le faire parvenir à des endroits qu'il ne peut atteindre seul.

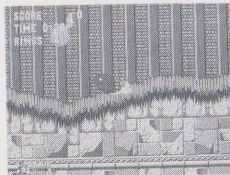
SUPERMOVIMIENTOS

Ataque con supercarrera y giro

Arremeta contra los obstáculos o aplaste un Badnik con este movimiento desbordante de fuerza. Mantenga presionado el Botón D HACIA ABAJO y presione el botón A, B o C múltiples veces. Cuando suelte el Botón D, Sonic o Tails saldrá disparado hacia adelante.

Tails al rescate

Durante el juego para un jugador con Sonic y Tails juntos, utilice el segundo mando de control para controlar a Tails. Utilice a Tails para sacar a Sonic por los aires cuando se encuentre en peligro o para llevarlo a lugares donde no pueda llegar por sí mismo.



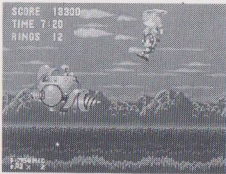
SUPER MOSSE

Attacco rotante di sfondamento

Butta giù gli ostacoli o schiaccia un Badnik con questa manovra piena di potenza. Tieni premuto in GIÙ il Pulsante-D e premi più volte uno dei pulsanti A, B o C. Quando rilascerai il Pulsante-D, Sonic o Tails schizzeranno in avanti.

Tails al salvataggio

Giocando una partita ad un giocatore con Sonic e Tails insieme, usa il secondo Control Pad per controllare Tails. Utilizza Tails per aviotrasportare Sonic fuori dal pericolo o per portarlo in zone che da solo non potrebbe raggiungere.



SUPERRÖRELSER

Snurrande framrusringsattack

Blås igenom hinder eller mosa en fuling på det här kraftspäckade sättet. Håll D-knappen tryckt NEDÅT och tryck flera gånger på A-, B- eller C-knappen. När du släpper D-knappen igen far Sonic eller Tails iväg framåt.

Tails till undsättning

Använd den andra kontrollplattan för att styra Tails när du spelar ett en-spelarspel med både Sonic och Tails samtidigt. Låt Tails lyfta upp och flyga iväg med Sonic från faror eller till ställen som Sonic inte kan ta sig till på egen hand.

SUPER MOVES

Draaiend wegschieten om aan te vallen

Stort door obstakels of vernietig een Badnik met deze uitermate krachtige beweging. Houd de R-toets naar OMLAAG ingedrukt en druk herhaaldelijk op toets A, B of C. Nadat je de R-toets loslaat, schiet Sonic of Tails vooruit.

Tails de redder

Wanneer je de functie voor één speler met Sonic en Tails als karakters hebt gekozen, gebruik je het tweede bedieningspaneel voor Tails. Gebruik Tails om Sonic uit gevaren te hijsen of naar gebieden te brengen waar Sonic alleen niet kan komen.

SUPERLIIKKEET

Kiertosyöksyhyökkäys

Syöksy esteiden läpi tai murskaa peijakas tällä voimakkaalla liikkeellä. Pidä suuntanäppäin painettuna ALAS ja paina A-, B- tai C-näppäintä useita kertoja. Kun vapautat suuntanäppäimen, Sonic tai Tails söksyy eteenpäin.

Tails pelastaa tilanteen

Kun pelaat yhden pelaajan peliä Sonicin ja Tailsin kanssa, käytä toista ohjauslaippaa Tailsin ohjaamiseen. Käytä Tailsia nostamaan Sonic pois vaaratilanteista tai alueille, joille Sonic ei yksin pääsisi.

Insta-Shield

Quickly press the A, B or C button twice and you'll generate enough energy for Sonic to be protected by a shield for a split second.

Make Tails Fly or Swim

Quickly press the A, B or C button twice, while playing as Tails, and he'll fly or swim (for a limited time) if it is necessary.

Insta-Schild

Wenn Sie die Taste A, B oder C zweimal schnell hintereinander drücken, können Sie genügend Energie erzeugen, um Sonic für den Bruchteil einer Sekunde durch einen Schild zu schützen.

Tails fliegen oder schwimmen lassen

Wenn Sie die Taste A, B oder C zweimal schnell hintereinander drücken, während Sie Tails kontrollieren, können Sie ihn (für begrenzte Zeit) fliegen oder schwimmen lassen, falls dies notwendig sein sollte.

Bouclier Instantané

Appuyez deux fois rapidement sur le bouton A, B ou C et vous produirez assez d'énergie pour que Sonic soit protégé par un bouclier pendant une fraction de seconde.

Pour faire voler ou nager Tails

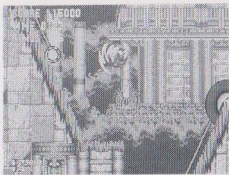
Appuyez deux fois rapidement sur le bouton A, B ou C pendant que vous jouez avec Tails et, au besoin, il volera ou nagera (pendant une durée limitée).

Escudo instantáneo

Presione rápidamente el botón A, B o C dos veces y generará suficiente energía para que Sonic quede protegido por un escudo durante fracciones de segundo.

Haga que Tails vuele o nade

Presione rápidamente el botón A, B o C dos veces, cuando juegue haciendo las veces de Tails, y él volará o nadará (durante un tiempo limitado) si fuera necesario.



Schermo istantaneo

Premi rapidamente per due volte uno dei pulsanti A, B o C e genererai abbastanza energia perché Sonic venga protetto da una schermo per una frazione di secondo.

Far volare o nuotare Tails

Premi rapidamente per due volte uno dei pulsanti A, B o C mentre giochi nella parte di Tails e se serve lo vedrai volare o nuotare (per breve tempo).

Ögonblickssköld

Tryck kvickt på A-, B- eller C-knappen två gånger så genererar du tillräckligt med energi för att omge Sonic med en sköld i en bråkdel av en sekund.

Få Tails att flyga eller simma

Tryck kvickt på A-, B- eller C-knappen två gånger när du spelar som Tails så flyger eller simmar han (en kort stund) om det behövs.

Moment-Schild

Druk tweemaal kort op toets A, B of C. Je wekt hiermee genoeg energie op om Sonic een fraktie van een sekonde met een schild te beschermen.

Tails laten vliegen of zwemmen

Druk tweemaal kort op toets A, B of C wanneer je als Tails speelt. Hij kan nu indien nodig vliegen of zwemmen (echter voor een bepaalde tijd).

Hetken suoja

Paina nopeasti A-, B- tai C-näppäintä kaksi kertaa, jolloin saat muodostettua riittävästi energiaa Sonicin suojakilpeä varten silmänräpäyksen ajaksi.

Laita Tails lentämään tai uimaan

Paina nopeasti A-, B- tai C-näppäintä kaksi kertaa pelatessasi Tailsia saadaksesi hänet lentämään tai uimaan (rajoitetuksi ajaksi), jos se on tarpeen.



STARTING UP THE GAME SAVE FEATURE

The *Sonic The Hedgehog 3* cartridge has a special Game Save Feature that allows you to store game data for up to six different games. Each game you save will be stored in one of the six Game Save Windows.

AUFRUFEN DER SPIELSTAND-SPEICHER- FUNKTION (GAME SAVE FEATURE)

Die *Sonic The Hedgehog 3*-Cassette verfügt über eine spezielle Spielstand-Speicher-Funktion, die es gestattet, Spieldaten von bis zu sechs verschiedenen Spielen zu speichern. Jedes Spiel, das Sie speichern, wird in einem der sechs Spielstand-Speicher-Fenster (Game Save Window) gespeichert.

MISE EN MARCHÉ FONCTION SAUVEGARDE DE JEU

La cartouche *Sonic The Hedgehog 3* possède une fonction spéciale : la Sauvegarde de jeu ; elle vous permet de mémoriser jusqu'à six jeux différents. Chacun des jeux sauvegardés sera conservé dans une des six Fenêtres de sauvegarde.

PREPARATIVOS DE LA CARACTERÍSTICA PARA GUARDAR EL JUEGO

El cartucho de *Sonic The Hedgehog 3* tiene una característica especial para guardar el juego que le permite almacenar datos de juego para un total de 6 juegos diferentes. Cada juego que guarde quedará almacenado en una de las seis ventanas para guardar los juegos.



PER INCOMINCIARE L'OPZIONE SAVE GAME

La cartuccia *Sonic The Hedgehog 3* ha una speciale opzione di salvataggio delle partite (Game Save) che ti permette di memorizzare i dati di gioco relativi ad un massimo di sei partite. Ogni partita che salvi verrà memorizzata in una delle sei Finestre di salvataggio.

SPELSTART SPELLAGRINGSFINESSEN

Spelkassetten för *Sonic The Hedgehog 3* har en speciell spellagringsfiness som gör att du kan spara undan speldata för upp till sex olika spel. Varje spel du sparar undan lagras i något av de sex spellagringsfönstren.

STARTEN "SAVEN" VAN EEN SPEL

Het *Sonic The Hedgehog 3* spel heeft een functie voor het "saven". Je kunt hiermee de gegevens van maximaal zes spelletjes in het geheugen vastleggen. Ieder spel dat je vastlegt, wordt op een van de zes "Save Windows" oftewel schermen, bewaard.

PELIN ALOITTAMINEN PELIN TALLENNUS- TOIMINTO

Sonic The Hedgehog 3 -kasetissa on erityinen pelin tallennustoiminto (Game Save), jonka avulla voit tallentaa jopa kuuden eri pelin tiedot. Jokainen tallentamasi peli menee yhteen kuudesta pelin tallennusikkunasta.

After selecting one-player, the Game Save Feature screen will appear. To start a game, select a Game Save Window from one of the 6 slots. They are initially labeled "NEW." Press UP or DOWN on the D-Button to select which character you want to control. Next, press START to begin a game. After your game is over, or if you press RESET, your game will automatically be saved in the slot you selected.

- To play a game without saving, select the window with the "No Save" option.
- If you finish the game and collect all of the Chaos Emeralds, you will be able to play in any Zone by pressing UP or DOWN on the D-Button at the finished Game Save Window slot.

Nachdem Sie den Ein-Personen-Modus gewählt haben, erscheint der Spielstand-Speicher-Bildschirm. Um ein Spiel zu starten, wählen Sie ein Spielstand-Speicher-Fenster von einem der 6 Plätze. Diese sind anfänglich mit "NEW" etikettiert. Drücken Sie die Richtungstaste nach OBEN oder UNTEN, um zu wählen, welche Spielfigur Sie steuern wollen. Drücken Sie anschließend START, um ein Spiel zu beginnen. Nachdem das Spiel beendet ist, oder wenn Sie RESET drücken, wird das Spiel automatisch in dem gewählten Platz gespeichert.

- Um ein Spiel ohne Speichern zu spielen, wählen Sie das Fenster mit der Option "No Save".
- Wenn Sie das Spiel beendet und alle Chaos-Edelsteine eingesammelt haben, können Sie in jeder beliebigen Zone weiterspielen, indem Sie die Richtungstaste an dem betreffenden Game Save Window-Platz nach OBEN oder UNTEN drücken.

Après avoir sélectionné 1 joueur, l'écran de la fonction Sauvegarde de jeu apparaît. Pour commencer un jeu, sélectionnez une Fenêtre Sauvegarde de jeu sur une des 6 cases. Au début, elles sont marquées "NEW". Pressez le Bouton D vers le HAUT ou le BAS pour sélectionner le personnage que vous voulez contrôler. Appuyez ensuite sur START pour lancer le jeu. Une fois le jeu terminé, ou si vous appuyez sur RESET, votre jeu sera automatiquement mémorisé dans la case que vous avez choisie.

- Pour jouer un jeu sans sauvegarde, sélectionnez la fenêtre avec l'option "No Save" (pas de sauvegarde).
- Si vous achevez le jeu et que vous avez rassemblé toutes les Émeraudes du Chaos, vous pourrez jouer sur n'importe quelle Zone en pressant le Bouton D vers le HAUT ou le BAS à la fenêtre Sauvegarde de jeu.

Después de seleccionar un jugador, aparecerá la pantalla de la característica para guardar el juego. Para comenzar un juego, seleccione una ventana para guardar el juego de una de las seis ranuras. Inicialmente éstas están marcadas con "NEW" (nuevo). Presione el Botón D HACIA ARRIBA o HACIA ABAJO para seleccionar el personaje que desea controlar. Luego, presione el botón de inicio para comenzar el juego. Cuando termine el juego, o si presiona RESET, su juego quedará guardado automáticamente en la ranura que haya seleccionado.

- Para jugar un juego sin guardarlo, seleccione la ventana con la opción "No Save" (No guardar).
- Si termina el juego y recoge todas las esmeraldas del caos, podrá jugar en cualquier zona presionando el Botón D HACIA ARRIBA o HACIA ABAJO en la ranura de la ventana para guardar el juego al final del juego.

Dopo aver selezionato la modalità di gioco ad un giocatore, apparirà lo schermo Game Save Feature. Per incominciare una partita, seleziona una Finestra di salvataggio da uno dei sei scomparti. All'inizio sono etichettati "NEW" (nuovo). Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per selezionare quale personaggio vuoi controllare. Quindi premi START per incominciare una partita. Quando la partita è finita, oppure se premi RESET, la partita verrà salvata automaticamente nello scomparto selezionato.

- Per giocare una partita senza che venga salvata, scegli la finestra con l'opzione "No Save".
- Se finisci la partita e raccogli tutti gli Smeraldi del Caos, potrai giocare in qualsiasi Zona premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ sullo scomparto della finestra della partita finita.

När du valt spel för en spelare tänds spellagrings-skärmen (Game Save). Börja spela genom att välja ett av de sex spellagringsfönstren. Till att börja med är de märkta med "NEW" (nytt spel). Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att bestämma vilken figur du vill styra. Tryck därefter på START-knappen för att starta spelet. När spelet är slut, eller om du trycker på RESET, sparas spelet automatiskt undan i det fönster du valt.

- Om du vill spela utan att spara undan spelet efteråt så välj det fönster som är märkt "No Save" (ingen undanlagring).
- Om du tar dig genom hela spelet och samlar ihop alla kaos-smaragderna kan du sedan spela i vilken zon du vill genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT i spellagringsfönstret för det avklarade spelet.

Het Save-scherin verschijnt nadat je de functie voor één speler hebt gekozen. Kies een van de zes schermen om een spel te starten. De schermen zijn bij het begin "NEW" (nieuw) genaamd. Druk de R-toets naar OMHOOG of OMLAAG om het karakter te kiezen waarmee je het gevecht durft aan te vangen. Druk vervolgens op START om het spel te beginnen. Bij het eind van het spel of wanneer je op RESET drukt, wordt je spel automatisch op het gekozen scherm bewaard.

- Kies het scherm met de "No Save" (niet vastleggen) mogelijkheid indien je een spel wilt spelen maar het niet wilt vastleggen en bewaren.
- Nadat je een spel hebt beëindigd en alle Chaos-Smaragden hebt verzameld, kun je in iedere Zone spelen door met het scherm van het beëindigde spel de R-toets naar OMHOOG of OMLAAG te drukken.

Kun olet valinnut yhden pelaajan pelin, pelin tallennusruutu ilmestyy esiin. Valitse yksi kuudesta pelin tallennusikkunasta aloittaaksesi pelin. Ne on alunperin varustettu merkinnällä "NEW" (uusi). Paina suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS valitaksesi hahmon, jota haluat ohjata. Paina seuraavaksi ALOITUSNÄPPÄINTÄ aloittaaksesi pelin. Kun peli on päättynyt tai kun painat RESET-näppäintä, pelisi tallentuu automaattisesti valitsemaasi tilaan.

- Jos haluat pelata pelin tallentamatta sitä, valitse ikkuna, jossa on merkintä "No Save" (ei tallennusta).
- Jos pääset pelin loppuun ja saat kaikki kaaossmaragdit kerätyksi, voit pelata millä tahansa vyöhykkeellä painamalla suuntanäppäintä YLÖS tai ALAS päättäneen (finished) pelin tallennusikkunassa.

RESTARTING A SAVED GAME

At the main title screen, choose a 1 or 2 player game and select which character you want to control. Use the D-Button to select the Game Save Window you want to begin playing and press the START button. You can only restart a game from the last Zone it was saved.

ERASING A SAVED GAME

Use the D-Button to highlight Dr. Robotnik and press the A or C button. Next, move the cursor to the Game Save Window that you want to delete. Press the A or C button again and select "YES" to confirm your choice.

AUFRUFEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Wählen Sie den Ein- oder Zwei-Personen-Modus im Titelschirm und suchen Sie die Spielfigur aus, die Sie steuern wollen. Wählen Sie dann mit Hilfe der Richtungstaste das Spielstand-Speicher-Fenster, dessen Spiel Sie starten wollen, und drücken Sie die START-Taste. Ein Spiel kann nur ab der letzten Zone, in der es gespeichert wurde, gestartet werden.

LÖSCHEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS

Heben Sie Dr. Robotnik mit Hilfe der Richtungstaste hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Bewegen Sie dann den Cursor zu dem Spielstand-Speicher-Fenster, das Sie löschen wollen. Drücken Sie die Taste A oder C erneut und wählen Sie "YES" zur Bestätigung Ihrer Wahl.

REMISE EN MARCHÉ D'UN JEU SAUVEGARDÉ

Sur l'écran de titre principal, choisissez le jeu à 1 ou 2 joueur(s) et sélectionnez le personnage que vous voulez contrôler. Servez-vous du Bouton D pour sélectionner la fenêtre Sauvegarde de jeu à partir de laquelle vous souhaitez jouer et appuyez sur le bouton START. Vous pourrez recommencer un jeu uniquement à partir de la dernière Zone qui a été sauvegardée.

EFFACEMENT D'UN JEU SAUVEGARDÉ

Servez-vous du Bouton D pour mettre Dr. Robotnik en évidence et appuyez sur le bouton A ou C. Déplacez ensuite le curseur à la fenêtre Sauvegarde de jeu que vous souhaitez effacer. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton A ou C et sélectionnez "YES" pour valider votre choix.

PARA VOLVER A JUGAR UN JUEGO GUARDADO

En la pantalla del título principal, elija un juego para 1 ó 2 jugadores y seleccione el personaje que desee controlar. Utilice el Botón D para seleccionar la ventana para guardar el juego del juego que desee comenzar a jugar y presione el botón de inicio. Un juego solamente puede volver a comenzarse a partir de la última zona que lo guardó.

PARA BORRAR UN JUEGO GUARDADO

Utilice el Botón D para resaltar al Dr. Robotnik y presione el botón A o C. Luego, mueva el cursor hasta la ventana para guardar el juego del juego que usted quiera borrar. Presione el botón A o C de nuevo y seleccione "YES" (sí) para confirmar su elección.

PER RICOMINCIARE UNA PARTITA SALVATA

Sullo schermo del titolo principale, scegli una partita per 1 o 2 giocatori e seleziona quale personaggio vuoi controllare. Usa il Pulsante-D per selezionare la Finestra di salvataggio della partita che desideri incominciare a giocare e premi il pulsante START. Puoi ricominciare una partita solo dall'ultima Zona in cui è stata salvata.

PER CANCELLARE UNA PARTITA SALVATA

Usa il Pulsante-D per illuminare il Dr. Robotnik e premi il pulsante A o C. Quindi, sposta il cursore sulla finestra di salvataggio del gioco che desideri cancellare. Premi di nuovo il pulsante A o C e seleziona "YES" per confermare la scelta.

OMSTART AV ETT UNDANSPARAT SPEL

Välj spel för 1 eller 2 spelare på titelskärmen och ställ in vilken figur du vill styra. Ställ in fönstret för det spel du vill fortsätta spela med D-knappen och tryck på START-knappen. Det går bara att starta om ett spel från den zon du hade kommit till senast när spelet sparades undan.

RADERING AV ETT UNDANSPARAT SPEL

Markera Dr. Robotnik med D-knappen och tryck på A-knappen eller C-knappen. Flytta därefter markören till det spellagringsfönster som du vill radera. Tryck sedan en gång till på A-knappen eller C-knappen och ställ in "YES" för att bekräfta ditt val.

OPNIEUW STARTEN VAN EEN VASTGELEGD SPEL

Kies de functie voor 1 of 2 spelers van het hoofdtitelscherm en het karakter dat je wilt spelen. Gebruik de R-toets om het Save-scherm van het spel te kiezen dat je wilt spelen en druk op de starttoets. Een spel kan alleen worden voortgezet vanaf de Zone waar het was vastgelegd.

WISSEN VAN EEN VASTGELEGD SPEL

Gebruik de R-toets om Dr. Robotnik te markeren en druk op toets A of C. Verplaats de cursor vervolgens naar het Save-scherm van het spel dat je wilt wissen. Druk nogmaals op toets A of C en kies "YES" (ja) als je dat spel echt wilt wissen.

TALLENNETUN PELIN JATKAMINEN

Valitse 1 tai 2 pelaajan peli pääotsikkoruudusta ja valitse, mitä pelaajaa haluat ohjata. Käytä suuntanäppäintä valitaksesi pelin tallennusikkunan, jota haluat alkaa pelata ja paina lopuksi ALOITUSNÄPPÄINTÄ. Voit jatkaa peliä ainoastaan siltä tasolta, jolla se on viimeksi tallennettu.

TALLENNETUN PELIN POISPYHKIMINEN

Käytä suuntanäppäintä korostaaksesi tohtori Robotnikin ja paina sitten A- tai C-näppäintä. Siirrä seuraavaksi kursori sen pelin tallennusikkunan kohdalle, jonka haluat poistaa. Paina A- tai C-näppäintä uudelleen ja valitse "YES" (kyllä) vahvistaaksesi valintasi.

SONIC POWER-UPS

- ① **Super Ring** — This power-up monitor is worth ten (10) Gold Rings.
- ② **Invincibility** — No Badniks can harm Sonic when he activates this icon and becomes invincible for a short time. Some moving objects are still harmful, so be careful.

SONIC-EXTRAS

- ① **Super-Ring** — Dieser Energie-Monitor ist zehn (10) Goldringe wert.
- ② **Unbesiegbarkeit** — Wenn Sonic dieses Symbol aktiviert, wird er für kurze Zeit unbesiegbar, so daß kein Badnik ihm Schaden zufügen kann. Hüten Sie sich aber vor einigen beweglichen Objekten, da sie noch schädlich sind.

LES TURBOS DE SONIC

- ① **Super Anneau** — Cet écran superchargé vaut dix (10) Anneaux d'Or.
- ② **Invincibilité** — Aucun Badnik ne pourra causer de mal à Sonic quand il bénéficie de cette protection qui le rend temporairement invincible. Soyez prudent quand même car certains objets restent dangereux.

AUMENTOS DE POTENCIA DE SONIC

- ① **Superanillo** — Este monitor de aumento de potencia vale diez (10) anillos de oro.
- ② **Invencibilidad** — Ningún Badniks puede causar daño a Sonic cuando él activa este icono y se vuelve invencible durante un corto tiempo. Algunos objetos en movimiento pueden causarle daño aún, tenga cuidado.

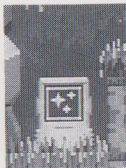
①



I RINFORZI DI SONIC

- ① **Super Anello** — Questo rinforzo vale dieci (10) Anelli d'Oro.
- ② **Invincibilità** — Nessun Badnik può far del male a Sonic quando attiva questa icona diventando invincibile per un breve periodo. Alcuni oggetti in movimento possono ancora fargli del male, quindi fai attenzione.

②



TREVLIGA PRYLAR FÖR SONIC

- ① **Superring** — Den här trevliga monitorn är värd tio (10) guldringar.
- ② **Osårbarhet** — När Sonic aktiverar en sådan här ikon blir han osårbar för en kort stund och då kan inga fulingar skada honom. Men det finns fortfarande rörliga föremål som är farliga, så var försiktig.

POWER-UPS VOOR SONIC

- ① **Super Ring** — Deze power-up ikoon is tien (10) Gouden Ringen waard.
- ② **Onzichtbaarheid** — Geen enkele Badnik kan Sonic verwonden wanneer hij deze ikoon in werking stelt en even onzichtbaar wordt. Let echter op want bepaalde voorwerpen kunnen Sonic nog wel verwonden.

SONIC-VOIMANLISÄT

- ① **Superrengas** — Tämä voimanlisiä-monitori on kymmenen (10) kultarenkaan arvoinen.
- ② **Voittamattomuus** — Yksikään peijakas ei voi vahingoittaa Sonicia, kun hän aktivoi tämän kuvan ja tulee voittamattomaksi lyhyeksi ajaksi. Jotkin liikkuvat esineet voivat silti vahingoittaa häntä, joten pidä varasi.

③ **Flame Shield** — Protects Sonic and Tails from a fire attack. When this shield is activated, Sonic can perform a mid-air "Fireball Spin Dash" by leaping into the air and pressing the A, B or C button.

④ **Water Shield** — Sonic and Tails can breathe underwater and bounce like a ball. Sonic can also defeat most Badniks by bouncing on their heads when he is surrounded by the Water Shield bubble.

③ **Flammenschild** — Schützt Sonic und Tails vor einer Feuerattacke. Wenn dieser Schild aktiviert ist, kann Sonic einen "Feuerball-Drehschwung" in der Luft ausführen, indem Sie ihn hochspringen lassen und die Taste A, B oder C drücken.

④ **Wasserschild** — Mit Hilfe dieses Wasserschildes können Sonic und Tails unter Wasser atmen und wie eine Kugel abprallen. Sonic kann auch die meisten Badniks schlagen, indem er auf ihre Köpfe springt, wenn er von der Wasserschild-Blase umgeben ist.

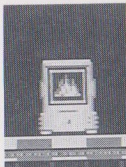
③ **Bouclier de flamme** — Il protège Sonic et Tails contre une attaque de feu. Quand ce bouclier est en service, Sonic peut exécuter le "Bond Boule de feu vrillée" en sautant en l'air et en appuyant sur le bouton A, B ou C.

④ **Bouclier Aquatique** — Sonic et Tails peuvent respirer sous l'eau et rebondir comme une balle. Sonic peut vaincre la plupart des Badniks en bondissant sur leur tête quand il est entouré d'une bulle Bouclier Aquatique.

③ **Escudo de llamas** — Protege a Sonic y a Tails de los ataques con fuego. Cuando este escudo es activado, Sonic puede realizar una "carrera con giro de bola de fuego" en el aire saltando al aire y presionando el botón A, B o C.

④ **Escudo de agua** — Sonic y Tails pueden respirar bajo el agua y rebotar como una pelota. Sonic también puede derrotar a la mayoría de los Badniks botando sobre sus cabezas cuando se encuentra rodeado por la burbuja del escudo de agua.

③



③ **Schermo per le fiamme** — Protegge Sonic e Tails da un attacco a fuoco. Quando è attivato questo schermo, Sonic può effettuare una "Fireball Rotante con Sfondamento" saltando a mezz'aria e premendo uno dei pulsanti A, B o C.

④ **Schermo per l'acqua** — Sonic e Tails possono respirare sott'acqua e rimbalzare come delle palle. Sonic può anche sconfiggere la maggior parte dei Badnik rimbalzando sulle loro teste quando è circondato dalla bolla dello Schermo per l'acqua.

③ **Flammsköld** — Skyddar Sonic och Tails från eldanfall. När denna sköld är aktiverad kan Sonic utföra ett "flygande, snurrande eldklot" från luften genom att hoppa upp i luften och trycka på A-, B- eller C-knappen.

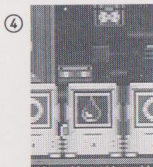
④ **Vattensköld** — Sonic och Tails kan andas under vattnet och studsa fram som bollar. Sonic kan även besegra de flesta fulingar genom att studsa i huvudet på dem när han är omgiven av en vattensköldsbulbba.

③ **Vlammenschild** — Beschermt Sonic en Tails tegen vuuraanvallen. Sonic kan met dit schild in werking, een vliegende "Fireball Spin Dash" uitvoeren door in de lucht te springen en op toets A, B of C te drukken.

④ **Waterschild** — Sonic en Tails kunnen onder water ademen en als een bal kaatsen. Sonic kan tevens de meeste Badniks aan door op hun hoofden te kaatsen wanneer hij door de waterschild-bel is omringd.

③ **Liekkisuoja** — Tämä suojaa Sonicia ja Tailsia tulihyökkäyksiltä. Kun tämä suoja on aktivoituna, Sonic voi tehdä ilmalennon aikana "tulipallo-kiertosyoösyn" hyppäämällä ilmaan ja painamalla A-, B- tai C-näppäintä.

④ **Vesisuoja** — Sonic ja Tails voivat hengittää veden alla ja pomppia kuin pallo. Sonic voi myös päihittää useimmat peijakkaat pomppimalla niiden pään päällä, kun hän on vesisuojuakuplan ympäröimä.



⑤ **Lightning Shield** — When activated, Gold Rings will gravitate towards Sonic or Tails. This shield will also protect Sonic and Tails from electric attacks and energy ball attacks from Badniks. While this shield is active, Sonic can double jump in mid-air (quickly press the A, B or C button twice).

⑥ **1-Up** — This power-up contains Sonic or Tail's picture and is worth one extra life.

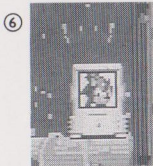
⑦ **Robotnik** — Danger! Activating this power-down icon causes the same amount of damage to Sonic or Tails as an attack from a Badnik. Sonic or Tails will either lose their Gold Rings, or without Gold Rings, lose a life.



⑤ **Blitzschild** — Im aktivierten Zustand zieht dieser Schild Goldringe an. Außerdem schützt er Sonic und Tails vor elektrischen und Energiekugel-Attacken von Badniks. Während dieser Schild wirksam ist, kann Sonic einen Doppelsprung in der Luft ausführen (Taste A, B oder C schnell zweimal drücken).

⑥ **1-Up** — Dieses Extra enthält Sonics oder Tails' Bild und verschafft ihnen ein zusätzliches Leben.

⑦ **Robotnik** — Gefahr! Die Aktivierung dieses Symbols fügt Sonic oder Tails den gleichen Schaden zu wie eine Attacke von einem Badnik. Sonic oder Tails verlieren entweder ihre Goldringe oder ein Leben, falls sie keine Goldringe besitzen.



⑤ **Bouclier Eclair** — Quand il est en service, les Anneaux d'Or gravitent vers Sonic ou Tails. Ce bouclier protégera aussi Sonic et Tails contre les attaques électriques et les attaques à balles d'énergie, lancées par les Badniks. Pendant que ce bouclier est actif, Sonic peut sauter deux fois plus haut (appuyez deux fois rapidement sur le bouton A, B ou C).

⑥ **1-Up** — Ce supplément d'énergie contient l'image de Sonic ou de Tails et il vaut une vie supplémentaire.

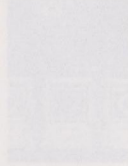
⑦ **Robotnik** — Attention ! Toucher cet écran provoque les mêmes dégâts sur Sonic ou Tails qu'une attaque d'un Badnik. Sonic ou Tails perd alors soit tous ses Anneaux d'Or, soit une vie s'il ne possède aucun Anneau d'Or.



⑤ **Escudo de rayos** — Cuando esté activado, anillos de oro gravitarán hacia Sonic o Tails. Este escudo también protegerá a Sonic y Tails de los ataques eléctricos y de los ataques de bolas de energía de los Badniks. Mientras este escudo sea activo, Sonic podrá saltar doblemente en el aire (presione rápidamente el botón A, B o C dos veces).

⑥ **1-Up** — Este aumento de potencia contiene la fotografía de Sonic o de Tails y vale una vida extra.

⑦ **Robotnik** — ¡Peligro! La activación de este icono de disminución de potencia causará a Sonic o a Tails el mismo daño que el ataque de un Badnik. Sonic o Tails perderá sus anillos de oro o si no tiene anillos de oro, perderá una vida.

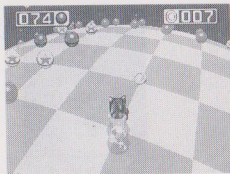


- ⑤ **Schermo per i fulmini** — Quando è attivato, Sonic o Tails attrarranno gli Anelli d'Oro. Questo schermo proteggerà Sonic e Tails anche dagli attacchi elettrici e dagli attacchi con palle di energia da parte dei Badnik. Quando questo schermo è attivo, Sonic può fare dei salti doppi in aria (premi rapidamente per due volte uno dei pulsanti A, B o C).
- ⑥ **1-Up** — Questo rinforzo contiene la foto di Sonic o di Tails e vale una vita extra.
- ⑦ **Robotnik** — Pericolo! Attivando questa icona anti-rinforzo, Sonic o Tails subisce gli stessi danni che subirebbe in seguito ad un attacco di un Badnik. Sonic o Tails perderà quindi gli Anelli posseduti oppure, in mancanza di Anelli, perderà una vita.
- ⑤ **Blixtsköld** — När skölden är aktiverad dras guldringar mot Sonic eller Tails. Denna sköld skyddar även Sonic och Tails från fulingarnas elattacker och energiklotsattacker. När skölden är aktiv kan Sonic dubbelhoppa i luften (tryck kvickt på A-, B- eller C-knappen två gånger).
- ⑥ **1-Up** — Den här trevliga prylen är försedd med en bild på Sonic eller Tails och är värd ett extraliv.
- ⑦ **Robotnik** — Fara! Om du aktiverar den här otrevliga ikonon drabbas Sonic eller Tails av lika svåra skador som när de blir anfallna av en fuling. Sonic eller Tails blir av med alla sina guldringar, och om de inte har några guldringar mister de ett liv.
- ⑤ **Flittschild** — Met dit schild in werking trekt Sonic of Tails Gouden Ringen aan. Dit schild beschermt Sonic en Tails tevens tegen elektrische aanvallen en aanvallen met energieballen van Badniks. Sonic kan tevens met dit schild in werking een dubbele sprong in de lucht maken (druk kort tweemaal op toets A, B of C).
- ⑥ **1-Up** — Deze versterkende power-up bevat een foto van Sonic of Tail en is een extra leven waard.
- ⑦ **Robotnik** — Gevaar! Deze verzwakkende power-down verwondt Sonic of Tails op eenzelfde wijze als een aanval van een Badnik. Sonic of Tails zal Gouden Ringen verliezen, of indien hij geen Gouden Ringen heeft zelfs een leven.
- ⑤ **Salamasuoja** — Kun tämä on aktivoitu, kultarenkaat hakeutuvat kohti Sonicia tai Tailsia. Tämän lisäksi salamasuoja suojelee Sonicia ja Tailsia peijakkaiden sähköhyökkäyksiltä ja energiapallohyökkäyksiltä. Kun tämä suoja on päällä, Sonic voi tehdä kaksinkertaisen hypyn kesken ilmalentoa (paina nopeasti A-, B- tai C-näppäintä kaksi kertaa).
- ⑥ **1-Up** — Tässä voimanlisässä on Sonicin tai Tailsin kuva ja se on yhden lisäelämän arvoinen.
- ⑦ **Robotnik** — Vaara! Tämän voimanimun aktivoiminen aiheuttaa Sonicille tai Tailsille samat vauriot kuin peijakkaan hyökkäys. Sonic tai Tails menettää joko kultarenkaansa, tai jos hänellä ei ole kultarenkaita, niin henkensä.

THE SPECIAL STAGE

Within every Act, you'll discover at least one hidden room containing a giant Gold Ring. When Sonic or Tails leap into the ring, they'll teleport into the Special Stage.

Use the D-Button to dodge the red energy spheres and grab the blue ones. When the blue spheres transform into Gold Rings, grab them! To make Gold Rings appear, look for square formations of blue spheres, then grab the spheres along the outer edge of the square. All of the blue spheres that make up the square will turn into Gold Rings. White Star Spheres are bumpers which Sonic and Tails bounce off of. Press the A, B or C button to jump up. Once you've collected all of the blue spheres, a Chaos Emerald will appear.



DIE SPECIAL STAGE

In jedem Akt werden Sie mindestens einen versteckten Raum entdecken, der einen riesigen Goldring enthält. Wenn Sonic oder Tails in diesen Ring hineinspringen, werden sie in die Special Stage teleportiert.

Benutzen Sie die Richtungstaste, um den roten Energiekugeln auszuweichen und sich die blauen zu schnappen. Wenn sich die blauen Kugeln in Goldringe verwandeln, greifen Sie danach! Um Goldringe erscheinen zu lassen, halten Sie nach quadratischen Formationen von blauen Kugeln Ausschau, und schnappen Sie sich die Kugeln am äußeren Rand des Quadrats. Daraufhin verwandeln sich alle blauen Kugeln, die das Quadrat bilden, in Goldringe. Weiße Sternenkugeln sind Bumper, von denen Sonic und Tails abprallen. Drücken Sie die Taste A, B oder C, um hochzuspringen. Sobald Sie alle blauen Kugeln eingesammelt haben, erscheint ein Chaos-Edelstein.

LA PHASE SPÉCIALE

Au cours de chaque Acte, vous découvrirez au moins une salle cachée contenant un Anneau d'Or géant. Quand Sonic ou Tails saute dans l'anneau, il est téléporté vers une Phase Spéciale.

Utilisez le Bouton D pour éviter les sphères d'énergie rouges et saisir les bleues. Quand les sphères bleues se transforment en Anneaux d'Or, saisissez-les ! Pour faire apparaître les Anneaux d'Or, recherchez des formations carrées de sphères bleues, puis saisissez les sphères le long de l'arête extérieure du carré. Toutes les sphères bleues qui forment le carré se transformeront en Anneaux d'Or. Les sphères à Etoile Blanche sont des bumpers contre lesquels rebondissent Sonic et Tails. Appuyez sur le bouton A, B ou C pour sauter. Une fois que vous aurez rassemblé toutes les sphères bleues, une Émeraude du Chaos apparaîtra.

EL ESCENARIO ESPECIAL

Dentro de cada acto, descubrirá por lo menos una habitación oculta que contiene un anillo de oro gigante. Cuando Sonic o Tails salte sobre el anillo, se verán transportados hasta el escenario especial.

Utilice el Botón D para esquivar las esferas de energía rojas y coger las azules. Cuando las esferas azules se transformen en anillos de oro, ¡cójalos! Para hacer que aparezcan anillos de oro, busque las formaciones cuadradas de las esferas azules, luego coja las esferas a lo largo del extremo exterior del cuadrado. Todas las esferas azules que componen el cuadrado se convertirán en anillos de oro. Las esferas de estrellas blancas son rebotadores de los cuales saltan Sonic y Tails. Presione el botón A, B o C para saltar. Cuando haya recogido todas las esferas azules, aparecerá una esmeralda del caos.

LO STAGE SPECIALE

All'interno di ogni Atto, scoprirai almeno una stanza nascosta contenente un Anello Gigante. Quando Sonic o Tails salta nell'anello, verrà teletrasportato nello Stage Speciale.

Usa il Pulsante-D per scansare le sfere rosse di energia prendendo quelle blu. Quando le sfere blu si trasformano in Anelli d'Oro, prendile! Per far apparire gli Anelli d'Oro, cerca le sfere blu che si dispongono in formazione a quadrato, quindi afferra le sfere sul bordo del quadrato. Tutte le sfere blu che formano il quadrato si trasformeranno in Anelli d'Oro. Le Sfere Bianche Stellate sono respingenti che fanno rimbalzare Sonic e Tails. Premi uno dei pulsanti A, B o C per saltare in alto. Una volta raccolte tutte le sfere blu, apparirà uno smeraldo del Caos.

SPECIALNIVÅN

Inom varje akt finns det minst ett hemligt rum som innehåller en jättestor guldring. När Sonic eller Tails hoppar igenom ringen teleporteras de till specialnivån.

Använd D-knappen för att hålla undan för de röda energikloten och grabba tag i de blå kloten. När de blå kloten förvandlas till guldringar så lägg vantarna på dem! Om du vill ha ännu fler guldringar så håll utkik efter fyrkantiga grupper av blå klot och grabba sedan tag i kloten i utkanten av fyrkanten. Då förvandlas alla de blå kloten i fyrkanten till guldringar. De vita stjärnkloten är bumper som Sonic och Tails kan använda att studsas på. Tryck på A-, B- eller C-knappen för att hoppa upp. När du lyckats samla ihop alla de blå kloten dyker en kaos-smaragd upp.

HET SPECIALE NIVEAU

In iedere Akte vindt je tenminste één verborgen kamer met een gigantische Gouden Ring. Indien Sonic of Tails in de ring springt, worden zij naar het Speciale Niveau geteleporteerd.

Gebruik de R-toets om de rode energie-sferen te ontwijken en de blauwe te grijpen. Grijp ze nadat de blauwe sferen in Gouden Ringen zijn veranderd! Voor het verschijnen van Gouden Ringen moet je vierkanten van blauwe sferen zoeken, grijp de sferen aan de buitenrand van het vierkant. Alle blauwe sferen die een vierkant maken, veranderen in Gouden Ringen. Witte ster-sferen zijn bumpers waarmee Sonic en Tails kunnen kaatsen. Druk op de toets A, B of C om omhoog te springen. Een Chaos-Smaragd verschijnt nadat je alle blauwe sferen hebt verzameld.

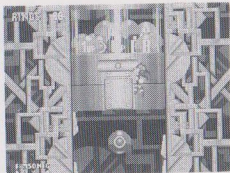
ERIKOISTASO

Jokaisesta näytöksestä löydät vähintään yhden salahuoneen, jossa on jättiläismäinen kultarengas. Kun Sonic tai Tails hyppää renkaaseen, he teleportoituvat erikoistasolle.

Käytä suuntanäppäintä väistääksesi punaiset energiakehät ja nappaa kiinni siniset kehät. Kun siniset kehät muuttuvat kultarenkaiksi, nappaa ne kiinni! Saadaksesi kultarenkaat ilmestymään, etsi sinisten kehien muodostamia nelikulmioita. Nappaa sitten nelikulmion ulkoreunalla olevat kehät. Kaikki nelikulmion muodostavat siniset kehät muuttuvat kultarenkaiksi. Valkoiset tähtikehät ovat puskureita, joista Sonic ja Tails kimpoavat. Paina A-, B- tai C-näppäintä hypätäksesi ylös. Kun olet kerännyt kaikki siniset kehät, kaaossmaragdi ilmestyy näkyviin.

THE BONUS STAGE'S GUMBALL MACHINE

Grab extra 1-Ups, bonus power-ups, and Gold Rings by turning the crank of this special Gumball Machine. To find this Bonus Stage, collect 50 or more Gold Rings during a single Act, activate a Starpost and then leap into the tiny stars that appear.



DER KAUGUMMIAUTOMAT DER BONUS-RUNDE

Schnappen Sie sich zusätzliche 1-Ups, Extras und Goldringe, indem Sie die Kurbel dieses besonderen Kaugummiautomaten drehen. Um in diese Bonus-Runde zu gelangen, müssen Sie mindestens 50 Goldringe während eines einzigen Aktes einsammeln, einen Sternepfosten aktivieren und dann in die nun erscheinenden winzigen Sterne hineinspringen.

PHASE DE BONUS LA MACHINE "À BOULES DE GOMME"

Capturez les 1-Up supplémentaires, les extras de bonus et les Anneaux d'Or en tournant la manivelle de cette étrange Machine à boules de gomme. Pour trouver la Phase de Bonus, rassemblez 50 Anneaux d'Or ou plus pendant un seul Acte, activez Starpost et sautez dans les minuscules étoiles qui apparaissent.

LA MÁQUINA DE LAS BOLAS DE GOMA DEL ESCENARIO DE EXTRAS

Recoja 1-Up extras, aumentos de potencia, y anillos de oro girando la manivela de esta maquina de bolas de goma especial. Para encontrar este escenario de extras, junte 50 o más anillos de oro durante un único acto, active una posición de salida y luego salte hacia las diminutas estrellas que aparecen.

LA MACCHINETTA DELLE PALLINE DELLO STAGE DI BONUS

Rifornisciti di 1-Up extra, rinforzi Bonus e Anelli d'Oro girando la manovella di questa speciale macchinetta. Per trovare questo Stage di Bonus, raccogli 50 Anelli d'Oro o più nel corso di un singolo Atto, attiva uno Starpost e salta nelle stelline che compaiono.

TUGGUMMIAUTOMATEN PÅ BONUSNIVÅN

Samla ihop extraliv, trevliga bonusprylar och guldringar genom att vrida på den här speciella tuggummiautomatens handtag. Till bonusnivån kommer du genom att samla ihop minst 50 guldringar under en enda akt, aktivera en stjärnstolpe och sedan hoppa in bland de små stjärnor som dyker upp.

DE GUMMIEBALMACHINE VAN HET BONUSNIVEAU

Pak extra 1-Ups, bonus versterkende power-ups en Gouden Ringen door de slinger van deze Gummiebal-machine te draaien. Je kunt in dit Bonusniveau komen door 50 of meer Gouden Ringen in één Akte te verzamelen, een Starpost te activeren en vervolgens in de kleine sterretjes te springen die verschijnen.

BONUSTASON KUMIPALLOKONE

Nappaa ylimääräisiä lisäelämiä, bonus-voimanlisiä ja kultarenkaita kääntämällä tämän erikoisen kumipallokoneen kampea. Löytääksesi tämän bonustason sinun on kerättävä vähintään 50 kultarengasta yhden näytöksen aikana, aktivoitava tähtiposti ja sitten hypättävä ilmestyviin pikkuruisiin tähtiin.



THE BONUS STAGE'S POWER-UPS

- ① **Barrier Shield** — Grab a 'B' gumball and Sonic or Tails will be rewarded with a random type of shield.
- ② **Spring Barrier** — Each time Sonic or Tails bounce off the catapults below the Gumball Machine, they disappear. Grabbing a 'REP' gumball will replace the catapults. When Sonic or Tails fall past the catapults, they'll automatically exit the Bonus Stage.

DIE EXTRAS DER BONUS- RUNDE

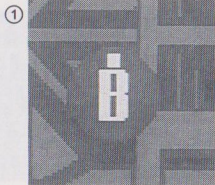
- ① **Barrierenschild** — Wenn Sie sich eine 'B'-Kaugummikugel schnappen, werden Sonic oder Tails mit einem Schild von beliebiger Art belohnt.
- ② **Federbarriere** — Jedesmal, wenn Sonic oder Tails von den Katapulten unter dem Kaugummiautomaten abprallen, verschwinden diese. Durch Ergreifen einer 'REP'-Kaugummikugel werden die Katapulte wieder ersetzt. Wenn Sonic oder Tails an den Katapulten vorbeifallen, verlassen sie automatisch die Bonus-Runde.

LES EXTRAS DE LA PHASE DE BONUS

- ① **Bouclier Barrière** — Saisissez une boule de gomme 'B' et un bouclier sera attribué à Sonic ou Tails.
- ② **Barrière Ressort** — Chaque fois que Sonic ou Tails rebondit sur les catapultes en dessous de la Machine à boules de gomme, elles disparaissent. Saisir une boule de gomme 'REP' remplacera les catapultes. Quand Sonic ou Tails tombe des catapultes, il doit automatiquement abandonner la Phase de Bonus.

AUMENTOS DE POTENCIA EN EL ESCENARIO DE EXTRAS

- ① **Escudo de barrera** — Coja una bola de goma 'B' y Sonic o Tails se verá recompensado con un escudo de tipo fortuito.
- ② **Barrera de rebote** — Cada vez que Sonic o Tails salte de las catapultas por debajo de la máquina de bolas de goma, las catapultas desaparecerán. Recogiendo una bola de goma 'REP', aparecerán de nuevo. Cuando Sonic o Tails caigan más allá de las catapultas, saldrán automáticamente del escenario de extras.



I RINFORZI DELLO STAGE DI BONUS

- ① **Schermo barriera** — Afferra le palline con la 'B' e Sonic o Tails riceverà uno schermo scelto a caso.
- ② **Barriera a molla** — Ogni volta che Sonic o Tails rimbalza fuori dalle catapulte sotto la Macchinetta, esse scompaiono. Prendendo una pallina con la scritta 'REP' verranno sostituite le catapulte. Quando Sonic o Tails cade oltre le catapulte, uscirà automaticamente dallo Stage di Bonus.

TREVLIGA PRYLAR PÅ BONUSNIVÅN

- ① **Barriärsköld** — Plocka upp en tuggummikula med ett 'B' på så får Sonic eller Tails en sköld av någon typ som belöning.
- ② **Fjäderstoppare** — Varje gång Sonic eller Tails studsar på en av katapulterna under tuggummiautomaten försvinner den katapulten. Om du plockar upp en tuggummikula märkt med 'REP' dyker katapulterna upp igen. Om Sonic eller Tails ramlar ner förbi katapulterna ramlar de automatiskt ut från bonusnivån.

DE VERSTERKENDE POWER-UPS VAN HET BONUSNIVEAU

- ① **Barrièreschild** — Pak een 'B' gummiebal en Sonic of Tails wordt met een willekeurig gekozen schild beloond.
- ② **Veerbarrière** — Iedere keer dat Sonic of Tails een katapult weerkaatst onder de gummiebalmachine, verdwijnen ze. De katapulten worden vervangen, door een 'REP' gummiebal te pakken. Wanneer Sonic of Tails achter de katapulten vallen, verlaten ze automatisch het Bonusniveau.

BONUSKIERROKSEN VOIMANLISÄT

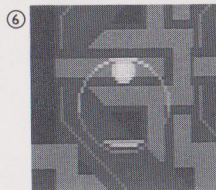
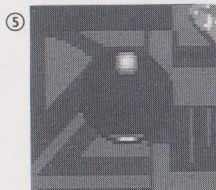
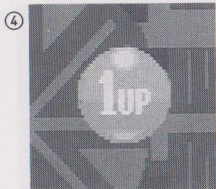
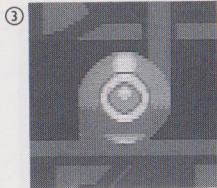
- ① **Suojaeste** — Nappaa 'B'-merkinnällä varustettu kumipallo, jolloin Sonic tai Tails saa palkinnoksi suojan, jonka tyyppi määräytyy satunnaisesti.
- ② **Jousieste** — Joka kerta kun Sonic tai Tails pompahtaa kumipallokoneen alapuolella olevista katapulteista, ne katoavat. Kun nappaat 'REP'-merkinnällä varustetun kumipallon, katapultit palautuvat ennalleen. Kun Sonic tai Tails putoaa katapulttien ohitse, he poistuvat automaattisesti bonustasolta.

- ③ **Super Ring** — These gumballs are worth 10 Gold Rings.
- ④ **1-Up** — Earn an extra life.
- ⑤ **Bumper Gumballs** — Bounce off of these gumballs.
- ⑥ **Clear Gumballs** — The joke is on you! Nothing happens if Sonic or Tails grabs a clear gumball in The Bonus Stage.

- ③ **Super-Ring** — Diese Kaugummikugeln sind 10 Goldringe wert.
- ④ **1-Up** — Diese bringen ein zusätzliches Leben ein.
- ⑤ **Bumper-Kaugummikugeln** — Lassen Sie sich von diesen Kaugummikugeln abprallen.
- ⑥ **Durchsichtige Kaugummikugeln** — Ätsch! Nichts geschieht wenn sich Sonic oder Tails eine durchsichtige Kaugummikugel in der Bonus-Runde schnappt.

- ③ **Super Anneau** — Ces boules de gomme valent 10 Anneaux d'Or.
- ④ **1-Up** — Vous obtenez une vie supplémentaire.
- ⑤ **Boules de gomme pare-chocs** — Rebondissez en évitant ces boules de gomme.
- ⑥ **Boules de gomme claires** — Vous avez été attrapé ! Rien ne se passe en effet si Sonic ou Tails attrape une boule de gomme transparente pendant la Phase de Bonus.

- ③ **Superanillo** — Estas bolas de goma valen 10 anillos de oro.
- ④ **1-Up** — Gana una vida extra.
- ⑤ **Bolas de goma rebotantes** — Salte de estas bolas de goma.
- ⑥ **Bolas de goma claras** — ¡Se ha creído la broma! No pasa nada si Sonic o Tails cogen una bola de goma clara en el escenario de extras.



- ③ **Super Anello** — Queste palline valgono 10 Anelli d'Oro.
- ④ **1-Up** — Fa guadagnare una vita extra.
- ⑤ **Palline respingenti** — Rimbalza alla larga da queste palline.
- ⑥ **Palline chiare** — È uno scherzo! Se Sonic o Tails prende una pallina chiara nello Stage di Bonus non capita niente.
- ③ **Superring** — De här tuggummikulorna är värda 10 guldringar.
- ④ **1-Up** — Tjäna ett extraliv.
- ⑤ **Bumper-tuggummikulor** — Använd de här tuggummikulorna till att studsas på.
- ⑥ **Genomskinliga tuggummikulor** — Där fick du fikon! När Sonic eller Tails plockar upp en genomskinlig tuggummikula på bonusnivån händer ingenting alls.
- ③ **Superring** — Deze gummieballen zijn 10 Gouden Ringen waard.
- ④ **1-Up** — Voor een extra leven.
- ⑤ **Bumpergummieballen** — Weerkaatsing van gummieballen.
- ⑥ **Doorzichtige gummieballen** — Gefopt! Er gebeurt niets wanneer Sonic of Tails een doorzichtige gummiebal in het Bonusniveau grijpt.
- ③ **Superrengas** — Nämä kumipallot ovat 10 kultarenkaan arvoisia.
- ④ **1-Up** — Ansaitset lisäelämän.
- ⑤ **Puskurikumipallot** — Pomppaa näistä kumipalloista.
- ⑥ **Pelkät kumipallot** — Joudut naurunalaiseksi! Mitään ei tapahdu, jos Sonic tai Tails nappaa pelkän kumipallon bonustasolla.

**THE FLOATING ISLAND
ONE-PLAYER MODE
— A GUIDED TOUR —**

ANGEL ISLAND

Welcome to the Floating Island. Things will really heat up once Dr. Robotnik sets fire to this area of the island. Beware of the Flying Battery blimp.

HYDROCITY

Keep Sonic's lungs filled with air as you explore the under-water regions of the island.

**DIE "SCHWEBENDE INSEL"
EIN-PERSONEN-MODUS
— EINE FÜHRUNG —**

ENGELINSEL

Willkommen auf der "Schwebenden Insel". Es geht wirklich heiß her, wenn Dr. Robotnik diese Gegend der Insel in Brand steckt. Hüten Sie sich vor dem Blimp in Form einer fliegenden Batterie.

HYDROCITY

Halten Sie Sonics Lunge mit Luft gefüllt, wenn Sie die Unterwasserregionen der Insel erforschen.

**L'ÎLE FLOTTANTE
MODE UN JOUEUR
— VISITE GUIDÉE —**

ÎLE DES ANGES

Bienvenue sur l'île Flottante où la situation va vraiment se compliquer quand le Dr Robotnik va mettre le feu à cette région. Faites attention au Patrouilleur volant.

HYDROCITÉ

Maintenez les poumons de Sonic remplis d'oxygène pendant qu'il explore ces régions sous-marines de l'île.

**LA ISLA FLOTANTE
MODALIDAD PARA UN
JUGADOR
— GUÍA TURÍSTICA —**

ISLA DEL ÁNGEL

Bienvenido a la isla flotante. Las cosas van a ponerse verdaderamente calientes una vez que el Dr. Robotnik prenda fuego a esta parte de la isla. Tenga cuidado con la batería de objetos voladores.

HIDROCIUDAD

Mantenga los pulmones de Sonic llenos de aire cuando explore las regiones submarinas de la isla.



**L'ISOLA GALLEGGIANTE
MODALITÀ AD UN
GIOCATORE
— UNA VISITA GUIDATA —**

ISOLA DEGLI ANGELI

Benvenuto sull'Isola Galleggiante. Vedrai che la situazione si farà calda quando il Dr. Robotnik darà fuoco a quest'area dell'isola. Fai attenzione al dirigibile della Batteria Volante.

HYDROCITY

Tieni i polmoni di Sonic pieni d'aria mentre esplori le regioni sottomarine dell'isola.



**DEN SVÄVANDE ÖN
SPEL FÖR EN SPELARE
— EN GUIDAD TUR —**

ÄNGLARNAS Ö

Välkommen till Svävande Ön. Sonic och Tails får sina fiskar varma när Dr. Robotnik sätter eld på den här delen av ön. Se upp för det flygande batteri-luftskeppet.

VATTENSTADEN

Se till att Sonic har ordentligt med luft i lungorna när du utforskar öns undervattensregioner.

**HET DRIJVENDE EILAND
FUNKTIE VOOR ÉÉN
SPELER**

— EEN RONDLEIDING —

ENGELENEILAND

Welkom op het Drijvende Eiland. De gemoederen worden werkelijk verhit wanneer Dr. Robotnik dit gebied van het eiland in vuur en vlam zet. Let op het Vliegende Batterij Luchtschip.

WATERSTAD

Zorg dat Sonic's longen vol met lucht blijven wanneer je de onderwatergebieden van het eiland verkent.

**LEIJUVA SAARI
YHDEN PELAAJAN MUOTO
— OPASTETTU KIERROS —**

ENKELISAARI

Tervetuloa Leijuvulle Saarelle. Tunnelma käy todella hiostavaksi, kun tohtori Robotnik sytyttää saaren tämän osan palamaan. Varo Lentävä Patteri -ilmalaivaa.

VESIKAUPUNKI

Pidä Sonicin keuhkot täynnä ilmaa tutkiessasi saaren vedenalaisia osia.

MARBLE GARDEN

Use Sonic's Spin Dash Attack to crash through marble barriers and propel Sonic up steep hills as he explores this ancient city.

CARNIVAL NIGHT

Night life on the Floating Island is exciting. Bounce and flip your way across this colorful Zone which is filled with anti-gravity platforms.

MARMORGARTEN

Benutzen Sie Sonics Spin-Dash-Attacke, um Marmorbarrieren zu durchbrechen und Sonic steile Hänge hinaufzutreiben, während er diese alte Stadt erkundet.

KARNEVALNACHT

Das Nachtleben auf der "Schwebenden Insel" ist aufregend. Bahnen Sie sich Ihren Weg abprallend und flippend durch diese farbenprächtige Zone, die mit Antischwerkraft-Plattformen angefüllt ist.

JARDIN DE MARBRE

Utilisez l'attaque "Spin Dash" pour traverser des barrières de marbre et propulser Sonic sur des pentes raides, rencontrées pendant l'exploration de cette ancienne cité.

NUIT DE CARNAVAL

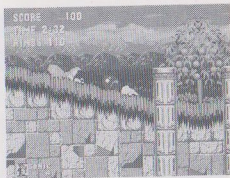
La vie nocturne est passionnante sur l'Île Flottante. Bondissez et progressez à travers cette Zone colorée, remplie de plates-formes anti-pesanteur.

JARDÍN DE MÁRMOL

Utilice el ataque de carrera con giro de Sonic para lanzarse y traspasar las barreras de mármol y propulsar a Sonic por colinas empinadas cuando él explora esta ciudad antigua.

NOCHE DE CARNAVAL

Las vida nocturna de la isla flotante es excitante. Ábrase camino saltando y rebotando a través de esta colorida zona repleta de plataformas anti-gravedad.



GIARDINO DI MARMO

Usa l'Attacco Rotante di Sfondamento di Sonic per procedere devastando le barriere di marmo e per spingerlo su per le salite più ripide, portandolo ad esplorare questa antica città.

NOTTE DI CARNEVALE

La vita notturna sull'Isola Galleggiante è eccitante. Rimalza e salta attraverso questa coloratissima Zona piena di piattaforme antigravitazionali.

MARMORTRÄDGÅRDEN

Använd Sonics snurrande framrusringsattacker för att slå dig igenom marmorhindren och för att rulla uppför branta backar när Sonic utforskar den här antika staden.

KARNEVALNATT

Nattlivet är spännande på Svävande Ön. Studsa och flippa dig genom den här färggranna zonen som är full av anti-gravitationsplattformar.

MARMERTUIN

Stort je door de marmeren barrières door Sonic draaiend weg te schieten om aan te vullen, en breng Sonic omhoog over steile heuvels wanneer hij deze oude stad verkent.

CARNAVALSNACHT

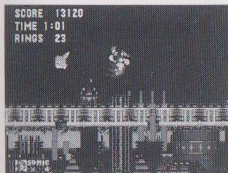
Het nachtleven op het Drijvende Eiland is opwindend. Kaats en flipper je weg door deze kleurrijke Zone die gevuld is met anti-zwaartekracht platformen.

MARMORIPUUTARHA

Käytä Sonicin kiertosyöksyhyökkäystä syöksyäksesi rytisten marmoriesteiden läpi ja saadaksesi Sonicin nousemaan jyrkkiä mäkiä hänen tutkiessaan tätä muinaista kaupunkia.

KARNEVAALIYÖ

Leijuvan Saaren yöelämä on jännittävää. Pompi ja lennähdä läpi tämän värikkään vyöhykkeen, joka on täynnä antipainovoima-tasanteita.



ICECAP ZONE

Things will get pretty chilly as Sonic and Tails slide their way through this arctic wasteland. Be sure to smash open blocks of ice to reveal power-ups and hidden passageways.

LAUNCH BASE

You're getting close to where Dr. Robotnik is repairing his Death Egg ship. This is your last chance to stop the Doc's evil scheme.

EISKAPPEN-ZONE

Es wird ziemlich kalt, während Sonic und Tails durch diese arktische Öde schlittern. Brechen Sie unbedingt die Eisblöcke auf, um Extras und versteckte Durchgänge freizulegen.

ABSCHUSSBASIS

Sie nähern sich dem Ort, wo Dr. Robotnik sein Todesei-Schiff repariert. Dies ist Ihre letzte Chance, den teuflischen Plan des Doktors zu vereiteln.

ZONE CALOTTE GLACIAIRE

Les choses vont se compliquer quand Sonic et Tails devront traverser ce terrain glacial et désertique. Veillez à fracasser les blocs de glace pour découvrir des suppléments d'énergie et des passages dissimulés.

BASE DE LANCEMENT

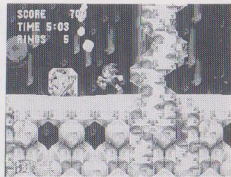
Vous êtes tout près de l'endroit où le Dr. Robotnik répare son vaisseau. C'est votre dernière chance d'arrêter son dessein diabolique.

ZONA CUBIERTA DE HIELO

Las cosas se van a poner verdaderamente escalofrantes cuando Sonic y Tails se deslicen abriéndose camino por estas desoladas tierras. Asegúrese de abrir bloques de hielo rompiéndolos para descubrir aumentos de potencia y galerías ocultas.

BASE DE LANZAMIENTO

Se está acercando al lugar donde se encuentra el Dr. Robotnik reparando su nave Death Egg. Esta es su última oportunidad para parar el esquema del diabólico doctor.



ZONA ICECAP

La situazione si raffredda quando Sonic e Tails si muovono scivolando in questa desolata landa polare. Fai in modo di spaccare i blocchi di ghiaccio per scoprire rinforzi e passaggi segreti.

BASE DI LANCIO

Ti stai avvicinando al posto dove il Dr. Robotnik sta riparando la sua nave Uovo Mortale. È la tua ultima possibilità di arrestare il malvagio piano del Dottore.

ISBERGSZONEN

Det går kalla kårar längs ryggraden på Sonic och Tails när de glider omkring i det här arktiska ödelandskapet. Glöm inte att slå sönder isblock som gömmer på trevliga prylar och lönngångar.

STARTRAMPEN

Nu är du i närheten av det ställe där Dr. Robotnik håller på att reparera sitt rymdskepp Dödsägget. Det här är din sista chans att sätta stopp för doktors ondskefulla planer.

IJSDOPZONE

Het wordt er niet warmer op wanneer Sonic en Tails over hun weg door het koude, droge land glijden. Sla blokken ijs in stukjes want misschien liggen er versterkende power-ups of vindt je verborgen doorgangen.

AFVUURBASIS

Je komt dichter en dichter bij de plaats waar Dr. Robotnik zijn Death Egg schip repareert. Dit is je laatste kans om de valse plannen van de Dokter in het honderd te sturen.

JÄÄPEITEVYÖHYKE

Tunnelma käy perin jäätäväksi, kun Sonic ja Tails liukastelevat tämän arktisen erämaan halki. Älä unohda tärkeää jäälohkareita paljastaaksesi voimallisia ja salakäytäviä.

LAUKAISUTUKIKOHTA

Lähestyt aluetta, jossa tohtori Robotnik korjaa Kuoleman Muna -alustaan. Tämä on viimeinen tilaisuutesi estää tohtoria toteuttamasta häijyä juontansa.

TWO PLAYER MODE

Get ready for the new and improved two-player action in *Sonic The Hedgehog 3*. Even if you've mastered this game's six one-player Zones, in two-player, split-screen mode there are five totally unique Zones, and three different game play modes.

TWO-PLAYER GAME PLAY MODES

Grand Prix Mode — Experience all five of the two-player Zones as you compete against a second player and race against time.

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

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

ZWEI-PERSONEN-MODUS

Machen Sie sich auf die neue und verbesserte Zwei-Spieler-Aktion in *Sonic The Hedgehog 3* gefaßt. Wenn Sie die sechs Ein-Spieler-Zonen dieses Spiels gemeistert haben, warten im Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm fünf vollkommen neuartige Zonen und drei verschiedene Spielarten auf Sie.

ZWEI-PERSONEN-SPIELARTEN

Grand Prix Mode — Erleben Sie alle fünf der Zwei-Spieler-Zonen, während Sie gegen einen zweiten Spieler antreten und ein Rennen gegen die Uhr austragen.

Match Race — Dies ist ein Rennen gegen die Uhr, bei dem Sie in jeder der gewählten Zwei-Spieler-Zonen gegen einen zweiten Spieler antreten.

Time Attack — Dies ist ein Ein-Spieler-Übungsmodus, der Ihnen hilft, sich für einen Zwei-Spieler-Wettkampf vorzubereiten. Sie können jede der fünf Zwei-Spieler-Zonen wählen und darin üben. Arbeiten Sie auf das Ziel hin, sich so schnell wie möglich zu bewegen.

MODE DEUX JOUEURS

Préparez-vous à une action nouvelle et encore améliorée à deux joueurs dans le *Sonic The Hedgehog 3*. Même si vous avez maîtrisé les six Zones à un joueur de ce jeu, vous devrez passer par cinq Zones très particulières et trois modes de jeu différents pendant le mode deux joueurs à écran divisé.

MODES DE JEU À DEUX JOUEURS

Mode Grand Prix — Faites l'expérience de chacune des cinq Zones à deux joueurs en rivalisant contre un autre joueur ou contre le temps.

Course de champion — Il s'agit d'une course contre la montre où vous rivalisez contre un autre joueur dans une des cinq Zones à deux joueurs que vous avez choisie.

Attaque horaire — Il s'agit d'un mode d'entraînement pratiqué seul qui vous permet de vous préparer à une compétition à deux joueurs. Sélectionnez une des cinq Zones à deux joueurs et entraînez-vous. Le but est d'apprendre à vous déplacer le plus vite possible.

MODALIDAD PARA DOS JUGADORES

Prepárese para la nueva y mejorada acción de la modalidad para dos jugadores de *Sonic The Hedgehog 3*. Incluso si usted ha dominado las seis zonas para un jugador de este juego, en el modo de pantalla dividida para dos jugadores hay cinco zonas totalmente únicas, y tres modos de juego diferentes.

MODOS DE JUEGO PARA DOS JUGADORES

Modo Gran Prix — Experimente las cinco zonas del juego para dos jugadores a la vez que compite con un segundo jugador y juega contrareloj.

Match Race — Esta es una carrera contrareloj a la vez que compite contra un segundo jugador en cualquiera de las zonas de dos jugadores que seleccione.

Time Attack — Este es un modo de práctica para un solo jugador que le ayudará a prepararse para una competición de dos jugadores. Seleccione y practique en cualquiera de las cinco zonas para dos jugadores. Su objetivo será el moverse lo más rápidamente posible.

MODALITÀ CON DUE GIOCATORI

Preparati per una nuova e sempre più bella azione a due giocatori in *Sonic The Hedgehog 3*. Anche se vi siete impadroniti delle sei Zone ad un giocatore, nella modalità con lo schermo diviso a due giocatori ci sono cinque Zone assolutamente uniche e tre diverse modalità di gioco.

MODALITÀ DI GIOCO PER DUE GIOCATORI

Grand Prix Mode — Sperimenta tutte le cinque Zone per due giocatori gareggiando con un secondo giocatore e correndo contro il tempo.

Match Race — È una corsa contro il tempo, nella quale competi contro il secondo giocatore in una qualsiasi delle Zone per due giocatori da te selezionate.

Time Attack — Questa è una modalità di allenamento per un giocatore, che ti permetterà di prepararti per le competizioni a due. Seleziona e allenati in una qualsiasi delle cinque Zone per due giocatori. Il tuo obiettivo è di riuscire a muoverti il più velocemente possibile.

SPEL FÖR TVÅ SPELARE

Gör dig redo för det nya och ännu häftigare spelet för två spelare i *Sonic The Hedgehog 3*. Även om du redan bemästrat de sex zonerna för en spelare i det här spelet finns det fem helt unika zoner och tre olika spelsätt med delade skärmar i läget för två spelare.

DE OLIKA SPELSÄTTEN FÖR TVÅ SPELARE

Grand Prix Mode — Prova på alla fem tvåspelarzonerna medan du tävlar mot den andra spelaren och samtidigt kämpar mot klockan.

Match Race — Det här är en kamp mot klockan samtidigt som du tävlar mot den andra spelaren i vilken av tvåspelarzonerna du vill.

Time Attack — Det här är ett övningsläge för en spelare där du kan träna upp dig inför matcher med två spelare. Välj vilken som helst av de fem tvåspelarzonerna och träna där. Målet är att röra sig så fort som möjligt.

FUNKTIE VOOR TWEE SPELERS

Ben je klaar voor de nieuwe en nu nog spannendere strijd in *Sonic The Hedgehog 3*. Heb je jezelf door de zes Zones met de funktie voor één speler weten te slaan? Nou, ga dan verder met de funktie voor twee spelers en het gedeelde scherm. Je vindt dan nog eens vijf geheel unieke Zones en drie verschillende spelfuncties!

SPELFUNKTIES VOOR TWEE SPELERS

Grand Prix funktie — Ervaar alle vijf de Zones voor twee spelers met een strijd tegen een tweede speler en een race tegen de tijd.

Wedstrijdrace — Het is een race tegen de tijd in een strijd tegen een tweede speler in iedere Zone voor twee spelers die je kiest.

Tijdaanval — Dit is een oefening voor één speler. Je kunt jezelf hier goed voor een competitie voorbereiden. Kies en oefen een van de vijf Zones voor twee spelers. Vergeet je doel niet; je wilt jezelf zo snel mogelijk verplaatsen.

KAHDEN PELAAJAN MUOTO

Valmistaudu uuteen ja parannettuun kahden pelaajan toimintaan *Sonic The Hedgehog 3*:ssa. Vaikka hallitsisitkin jo tämän pelin kuusi yhden pelaajan vyöhykettä, kahden pelaajan jaetun ruudun muodolla on viisi täysin ainutlaatuista vyöhykettä ja kolme erilaista pelimuotoa.

KAHDEN PELAAJAN PELIMUODOT

Grand Prix-muoto — Koe kaikki viisi kahden pelaajan vyöhykettä kilpaillessasi toista pelaajaa ja aikaa vastaan.

Ottelukilpa — Kyseessä on kilpa aikaa vastaan samalla kun kamppaillet toista pelaajaa vastaan millä tahansa valitsemallasi kahden pelaajan vyöhykkeellä.

Aikahyökkäys — Tämä on yhden pelaajan harjoittelumuoto, jonka avulla voit valmistautua kahden pelaajan kisaan. Valitse mikä tahansa viidestä kahden pelaajan vyöhykkeestä harjoittelaksesi sillä. Päämääränäsi on liikkua niin nopeasti kuin suinkin mahdollista.

CHOOSE YOUR CHARACTER WÄHLEN SIE IHRE SPIELFIGUR

In two-player mode, you can control Sonic, Tails or Knuckles, then compete head-to-head against a second player. Using Controller 1 and 2, each player must use the D-Button to select his/her character at the start of the game.

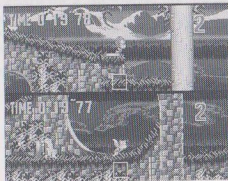
THE FLOATING ISLAND — TWO-PLAYER MODE —

AZURE LAKE

Race around 360 degree loops and leap into the air as you run off of ramps in this waterfront region.

BALLOON PARK

You'll have a lot to celebrate after completing this Zone. Jump onto the top of large colorful balloons and you'll shoot Sonic, Tails, or Knuckles upwards.



Im Zwei-Personen-Modus können Sie entweder Sonic, Tails oder Knuckles steuern und dann gegen einen zweiten Spieler antreten. Am Anfang des Spiels muß jeder Spieler an den Control Pads 1 und 2 mit Hilfe der jeweiligen Richtungstaste seine Spielfigur wählen.

DIE SCHWEBENDE INSEL — ZWEI-PERSONEN- MODUS —

AZURSEE

Drehen Sie in dieser Uferregion 360-Grad-Loopings und springen Sie von Rampen in die Luft.

BALLONPARK

Sie werden eine Menge zu feiern haben, nachdem Sie diese Zone absolviert haben. Wenn Sie auf große farbenfrohe Ballons springen, werden Sonic, Tails oder Knuckles nach oben katapultiert.

CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

En mode Deux joueurs, vous pouvez contrôler Sonic, Tails ou Knuckles, puis affronter un autre joueur en face à face. En se servant de la manette de commande 1 et 2, chaque joueur doit utiliser le Bouton D pour sélectionner son personnage au début du jeu.

L'ÎLE FLOTTANTE — MODE DEUX JOUEURS —

LAC D'AZUR

Foncez sur des boucles à 360 degrés et élevez-vous dans l'air en vous échappant des rampes de lancement dans cette région aquatique.

PARC DES BALLONS

Vous pourrez vous réjouir quand vous aurez achevé cette Zone. Sautez sur le dessus de grands ballons colorés et vous allez retrouver Sonic, Tails ou Knuckles.

ELIJA SU PERSONAJE

En la modalidad para dos jugadores, puede controlar a Sonic, Tails o Knuckles, luego compita mano a mano contra un segundo jugador. Utilizando los mandos de control 1 y 2, cada jugador deberá utilizar el Botón D para seleccionar su personaje al comienzo del juego.

LA ISLA FLOTANTE — MODALIDAD PARA DOS JUGADORES —

LAGO AZURE

Corra alrededor de curvas de 360 grados y salte por los aires según sale de las rampas en esta región de la costa.

PARQUE DE LOS GLOBOS

Después de completar esta zona tendrá muchas cosas que celebrar. Salte sobre los grandes y coloridos globos y disparará a Sonic, Tails o Knuckles hacia arriba.

SCEGLI IL PERSONAGGIO

Nella modalità a due giocatori, puoi controllare Sonic, Tails o Knuckles e poi competere direttamente contro un secondo giocatore. Per mezzo dei Control Pad 1 e 2, all'inizio della partita ciascun giocatore deve usare il Pulsante-D per selezionare il suo personaggio.

L'ISOLA GALLEGGIANTE — MODALITÀ A DUE GIOCATORI —

LAGO AZZURRO

Corri nei giri della morte e salta in aria quando esci dalle rampe, in questa regione che si affaccia sul lago.

BALLOON PARK

Avrai un sacco di cose da festeggiare dopo aver completato questa Zona. Salta in cima ad un grosso pallone colorato e spedirai Sonic, Tails o Knuckles in aria.

VÄLJ FIGUR

I tvåspelarläget kan du styra Sonic, Tails eller Knuckles och sedan utmana en annan spelare. Var och en av spelarna väljer sin figur i början av spelet med hjälp av D-knappen på kontrollplatta 1 respektive 2.

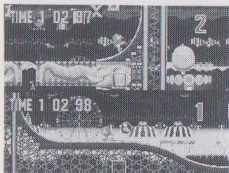
SVÄVANDE ÖN — FÖR TVÅ SPELARE —

BLÅ SJÖN

Snurra runt i loopingarna och hoppa rakt ut i luften från ramperna i de här kuststrakterna.

BALLONGPARKEN

När du klarat av den här zonen är det värt att fira ordentligt. Hoppa upp på en av de stora, färgglada ballongerna så far Sonic, Tails eller Knuckles iväg uppåt.



KIES JE KARAKTER

Met de functie voor twee spelers, kun je Sonic, Tails of Knuckles kiezen en dan je strijd tegen een tweede speler aangeven. Gebruik Controller 1 en 2. Iedere speler moet zijn R-toets gebruiken om zijn/haar karakter bij het begin van het spel te kiezen.

HET DRIJVENDE EILAND — FUNKTIE VOOR TWE SPELERS —

AZUREMEER

Race de 360 graden banen in het rond en spring in de lucht wanneer je de stroken in dit watergebied raakt.

BALLONPARK

Je hebt heel wat te vieren nadat je je door deze Zone hebt geworsteld. Spring op een van de grote, gekleurde ballonnen en je schiet Sonic, Tails of Knuckles omhoog.

VALITSE HAHMOSI

Kahden pelaajan muodolla voit ohjata Sonicia, Tailsia tai Nyrkkirautaa ja käydä sitten vastustusten toisen pelaajan kanssa. Kumminkin pelaajan on käytettävä ohjaimen 1 tai 2 suuntanäppäintä valitakseen hahmonsia pelin alussa.

LEIJUVA SAARI — KAHDEN PELAAJAN MUOTO —

TAIVAANSININEN JÄRVI

Kaahaa 360 asteen silmukoiden läpi ja hyppää ilmaan juostessasi luiskia pitkin tällä ranta-alueella.

ILMAPALLOPUISTO

Sinulla on hyvä syy juhlia selvitettyäsi tämän vyöhykkeen. Hyppää suurten, värikkäiden ilmapallojen päälle saadaksesi Sonicin, Tailsin tai Nyrkkiraudan nousemaan yläilmoihin.

CHROME GADGET

Ride moving platforms, bounce along bumper walls and use the fans to blow your character upwards.

DESERT PALACE

Trek across a desert which is lined with dry sand. You'll have to leap off of falling platforms and avoid sinking in pools of quicksand.

ENDLESS MINE

While visiting this old mine shaft, use your Spin Dash Attack to smash rocks in order to clear your path.

CHROMAPPARAT

Fahren Sie auf beweglichen Plattformen, prallen Sie von Bumper-Wänden ab und benutzen Sie die Ventilatoren, um Ihre Spielfigur nach oben zu putzen.

WÜSTENPALAST

Ziehen Sie durch eine mit trockenem Sand angefüllte Wüste. Sie müssen von fallenden Plattformen springen und darauf achten, daß Sie nicht in Löchern mit Treibsand versinken.

ENDLOSE MINE

Benutzen Sie Ihre Spin-Dash-Attacke zum Zerschmettern von Felsen, um sich Ihren Weg durch diesen alten Grubenschacht zu bahnen.

GADGET CHROMÉ

Montez sur les plates-formes mobiles, rebondissez contre les parois et utilisez les ventilateurs pour catapulter votre personnage vers le haut.

PALAIS DU DÉSERT

Traversez le désert formé de dunes redoutables. Vous aurez à sauter depuis des plates-formes mouvantes et à éviter de vous enfoncer dans des sables mouvants.

MINE SANS FOND

Pendant que vous visitez cet ancien puit de mine, utilisez l'attaque Spin Dash pour concasser les roches et vous frayer un chemin.

ARTEFACTO DE CROMO

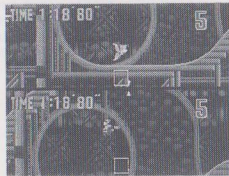
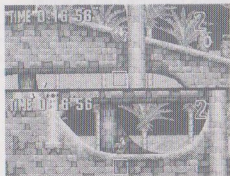
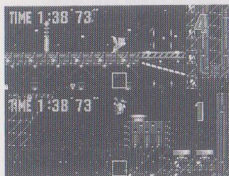
Cabalgue sobre plataformas móviles, rebote contra las paredes rebotadoras y utilice los abanicos para despedir a sus personajes hacia arriba con el aire.

PALACIO DEL DESIERTO

Camine a través del desierto de arena seca. Tendrá que saltar de plataformas que se desmoronan y evitar hundirse en pozos de arenas movedizas.

MINA INFINITA

Cuando visite esta vieja mina, utilice su ataque de carrera con giro para romper rocas y abrirse camino.



CHROME GADGET

Sali sulle piattaforme mobili, rimbalza contro i muri respingenti e usa i ventilatori per soffiare il tuo personaggio verso l'alto.

IL PALAZZO NEL DESERTO

Attraversa questa zona desertica sulla sabbia. Dovrai scendere saltando da piattaforme in caduta ed evitare le sabbie mobili.

LA MINIERA SENZA FINE

Visitando questo vecchio pozzo minerario, usa l'Attacco Rotante con Sfondamento sgretolando la roccia per poterti aprire il percorso.

KROM-MOJÄNGEN

Rid på de rörliga plattformarna, studsa fram längs bumperväggarna och låt fläktarna blåsa din figur uppåt.

ÖKENPALATSET

Färdas tvärs över en öken som är full av torr sand. Du måste hoppa ifrån de fallande plattformarna och akta dig så att du inte sjunker ner i pölarna med kvicksand.

DEN ÄNDLÖSA GRUVAN

Använd dina snurrande framrusningsattacker för att krossa stenbumlingar som är i vägen i det här gamla gruvschaktet.

CHROOM-APPARAATJE

Berijd bewegende platformen, kaats tegen bumpermuren en gebruik de ventilatoren om je karakter omhoog te blazen.

WOESTIJNPALEIS

Trek door een woestijn met krukdroog zand. Je zult van vallende platformen moeten springen. Zorg dat je niet in plassen drijfzand wegzakt.

MIJNEN ZONDER EINDE

Val aan door draaiend weg te schieten wanneer je deze oude mijn bezoekt, en maak je weg vrij door rotsen in stukjes te breken.

KROMIVEMPAIN

Nouse liikkuville tasanteille, pompi puskuriseiniä pitkin ja käytä tuulettimia puhaltaaksesi hahmosi ylöspäin.

AUTIOMAAPALATSI

Vaella halki kuivan hiekan täyttämän autiomaan. Sinun on hypättävä putoavilta tasanteilta ja varottava vajoamasta lentohiekkaan.

LOPPUMATON KAIVOS

Kun vieraillet tässä vanhassa kaivoskuilussa, selvitä tiesi käyttämällä kiertosyökyshyökkäystäsi lohcareiden murskaamiseen.

SONIC SUPER PLAY TIPS

- Grab Gold Rings. They will provide protection from Badniks and obstacles, help you earn extra lives and enter The Bonus Stage.
- When Sonic loses the Gold Rings he's holding, quickly help him re-grab as many of them as possible. Earning 100 Gold Rings will earn you one extra life. Having 50 Gold Rings when you activate a Starpost allows Sonic to enter the Bonus Stage.

SONIC SUPER-SPIELTIPS

- Sammeln Sie Goldringe ein, denn sie bieten nicht nur Schutz vor Badniks und Hindernissen, sondern helfen Ihnen auch, zusätzliche Leben zu gewinnen und in die Bonus-Runde zu gelangen.
- Wenn Sonic die in seinem Besitz befindlichen Goldringe verliert, helfen Sie ihm schnell, möglichst viele davon wieder zu ergreifen. 100 Goldringe bringen Ihnen ein zusätzliches Leben ein. Wenn Sie 50 Goldringe besitzen und einen Sternepfosten aktivieren, kann Sonic die Bonus-Runde betreten.

CONSEILS DE JEU SONIC

- Saisissez les Anneaux d'Or. Ils vous protégeront contre les Badniks et les obstacles, ils vous aideront à gagner des vies supplémentaires et à entrer dans la Phase de Bonus.
- Quand Sonic perd les Anneaux d'Or en sa possession, aidez-le vite à en ressaisir le plus possible. Posséder 100 Anneaux d'Or vous donnera droit à une vie supplémentaire. Si vous en possédez 50 quand vous activez un Starpost, Sonic pourra pénétrer dans la Phase de Bonus.

CONSEJOS PARA EL SUPERJUEGO SONIC

- Recoja anillos de oro. Le ofrecerán protección contra los Badniks y obstáculos, le ayudarán a ganar vidas extra y entrar en el escenario de extras.
- Cuando Sonic pierda los anillos de oro que lleva, ayúdele rápidamente a recoger todos los que pueda. Obteniendo 100 anillos de oro conseguirá una vida extra. Teniendo 50 anillos de oro cuando activa una posición de salida permite a Sonic entrar en el escenario de extras.

SUPER CONSIGLI DI GIOCO DI SONIC

- Prendi gli Anelli d'Oro. Ti offriranno la protezione dai Badnik e dagli ostacoli, ti aiuteranno a guadagnare delle vite extra e ad entrare nello Stage di Bonus.
- Quando Sonic perde gli Anelli d'Oro in suo possesso, aiutalo a riprenderne altri il più velocemente possibile. Aggiudicandoti 100 Anelli d'Oro guadagnerai una vita Extra. Con 50 Anelli d'Oro, quando attivi uno Starpost permetti a Sonic di accedere ad uno Stage di Bonus.

SONICS SUPERSPELTIPS

- Samla guldringar. De skyddar mot fulingar och hinder, och hjälper dig att tjäna extraliv och att komma in på bonusnivån.
- Om Sonic råkar tappa alla guldringarna han har i handen så hjälp honom kvickt att plocka upp så många som möjligt av dem igen. Om du samlar ihop 100 guldringar får du ett extraliv. Om Sonic har 50 guldringar när han aktiverar en stjärnstolpe får han lov att komma in på bonusnivån.

SONIC SUPER SPELTIPS

- Pak Gouden Ringen: ze beschermen je tegen Badniks en obstakels, helpen je met het verdienen van extra levens en kunnen je in het Bonusniveau doen belanden.
- Wanneer Sonic de Gouden Ring die hij draagt verliest, moet je hem zo snel mogelijk helpen opnieuw ringen op te pakken. 100 Gouden Ringen levert je een extra leven op. Met 50 Gouden Ringen en een Starpost ingeschakeld, mag Sonic naar het Bonusniveau.

SONICIN SUPERPELIVINKIT

- Nappaa kultarenkaita. Ne tarjoavat suojaa peijakkailta ja esteiltä, auttavat sinua ansaitsemaan lisäelämiä sekä pääsemään bonustasolle.
- Kun Sonic menettää hallussaan pitämänsä kultarenkaat, auta häntä nopeasti nappaamaan takaisin niin monta rengasta kuin vain mahdollista. Keräämällä 100 kultarengasta ansaitset yhden ylimääräisen elämän. Jos sinulla on 50 kultarengasta aktivoitessasi tähtipostin, Sonic pääsee bonustasolle.

- Always be on the lookout for hidden rooms and passageways. Look for different patterns in the walls. Sonic can smash open some solid walls by performing a Spin Dash Attack. You can also use this move to smash open rock formations.
- Beware of Badniks that shoot energy weapons. Even if you keep your distance from the Badnik, their weapon can reach you and cause you to lose a life. If you must get past a series of Badniks, spend a few moments watching them and learn how they move. Be sure to time your attack perfectly.
- Halten Sie stets Ausschau nach versteckten Räumen und Durchgängen. Suchen Sie die Wände nach unterschiedlichen Mustern ab. Sonic kann mit seiner Spin-Dash-Attacke einige feste Wände durchbrechen. Sie können diese Spezialbewegung auch benutzen, um Felsen aufzubrechen.
- Hüten Sie sich vor Badniks, die mit Energiewaffen schießen. Selbst wenn Sie Abstand von dem Badnik halten, besteht trotzdem die Gefahr, daß Sie von seiner Waffe getroffen werden und ein Leben verlieren. Wenn Sie einen Haufen von Badniks passieren müssen, nehmen Sie sich etwas Zeit, um sie zu beobachten und ihre Bewegungen zu studieren. Achten Sie unbedingt darauf, daß Ihre Attacke zeitlich genau abgestimmt ist.
- Soyez toujours à la recherche des salles cachées ou des passages dissimulés. Pour cela, observez bien les dessins différents sur les parois. Sonic pourra faire voler en éclats certaines parois résistantes en lançant une attaque Spin Dash. Il peut aussi utiliser cette tactique pour concasser des formations rocheuses.
- Faites attention aux Badniks qui lancent des armes à énergie. Même si vous gardez vos distances par rapport à un Badnik, son arme peut vous atteindre et entraîner la perte d'une vie. Si vous devez passer en face d'un groupe de Badniks, consacrez quelques instants à les observer et à étudier leurs mouvements. Veillez à synchroniser parfaitement votre attaque.
- Esté siempre a la expectativa de las habitaciones ocultas y galerías. Fijese en los diversos patrones de las paredes. Sonic puede romper y abrir algunas paredes sólidas realizando su ataque de carrera con giro. También puede utilizar este movimiento para romper y abrir rocas con información.
- Tenga cuidado con los Badniks que disparan proyectiles de energía. Sus proyectiles pueden alcanzarle y hacerle perder una vida. Si se ve forzado a pasar a través de una serie de Badniks, emplee unos momentos observándolos y aprenda sus movimientos. Asegúrese de sincronizar su ataque perfectamente.

- Stai sempre all'erta per trovare le stanze nascoste ed i passaggi segreti. Fai attenzione ai diversi motivi sulle pareti. Sonic può buttar giù alcuni muri solidi effettuando un Attacco Rotante con Sfondamento. Puoi usare questa mossa anche per sfondare delle pareti rocciose.
- Fai attenzione ai Badnik che sparano armi energetiche. Pur restando a distanza dai Badnik, le loro armi possono raggiungerti facendoti perdere una vita. Se devi superare una serie di Badnik, spendi qualche momento per osservarli e per capire come si muovono. Fai in modo di scegliere perfettamente il momento in cui attaccare.
- Håll alltid ögonen öppna efter hemliga rum och lönngångar. Håll utkik efter olika mönster i väggarna. Sonic kan spränga hål i somliga hårda väggar genom att göra en snurrande framrutschningsattack. Samma rörelse duger även bra för att spränga upp högar av klippblock.
- Se upp för fulingar som skjuter med energivapen. Även om du håller dig på avstånd från fulingen är du fortfarande inom skotthåll och det kan kosta dig ett liv. Om du blir tvungen att ta dig förbi en grupp fulingar så ägna först ett par ögonblick åt att studera dem och se hur de rör sig. Var noga med att tima ditt anfall exakt.
- Let altijd op en zoek verborgen kamers en doorgangen. Zoek verschillende patronen in de muur. Sonic kan met zijn draaiende wegschiet aanval bepaalde rotsvaste muren doorbreken. Je kunt deze aanvalstechniek tevens gebruiken om rotsformaties te openen.
- Vergeet nooit dat Badniks energiewapens afvuren. Zelfs op afstand kunnen de wapens van de Badniks je raken waardoor je een leven verliest. Als je echt voorbij een groep Badniks moet, bekijk ze dan eerst even en bestudeer hun bewegingen en gedrag. Time je aanval nauwkeurig.
- Pysy aina silmä kovana salahuoneiden ja -käytävien varalta. Kiinnitä huomiosi erilaisiin seinäkuvioidiin. Sonic pystyy murskaamaan auki joitakin kiinteitä seinä tekemällä kiertosyöksyhyökkäyksen. Voit käyttää tätä liikettä myös raivataksesi tiesi lohkaremuodostelmien läpi.
- Varo energia-aseilla ampuvia peijakkaita. Vaikka pitäisitkin kunnan välimatkan peijakkaaseen, sen ase saattaa kantaa sinuun asti, jolloin voit menettää elämän. Jos sinun täytyy päästä peijakasryhmittymän ohitse, tarkkaile niitä jonkin aikaa oppiaksesi, kuinka ne liikkuvat. Pidä huolta, että ajoitat hyökkäyksesi täydellisesti.

MORE SONIC SUPER PLAY TIPS

- Don't forget, in *Sonic The Hedgehog 3*, Tails has the ability to help Sonic. When caught in a difficult situation, use Control Pad 2 to take control of Tails. Press the A, B or C button twice (on Control Pad 2) to make Tails fly.
- Always look for ways to improve your point score. Defeating Badniks, collecting Gold Rings and getting through each Act as quickly as possible (for a Time Bonus) are all excellent ways to boost your score.

WEITERE SONIC SUPER-SPIELTIPS

- Vergessen Sie nicht, daß in *Sonic The Hedgehog 3* Tails die Fähigkeit besitzt, Sonic zu helfen. Wenn Sie in einer schwierigen Lage stecken, benutzen Sie Control Pad 2, um Tails damit zu steuern. Drücken Sie die Taste A, B oder C (am Control Pad 2) zweimal, um Tails fliegen zu lassen.
- Suchen Sie immer nach Möglichkeiten, Ihren Punktestand zu verbessern. Das Schlagen von Badniks, das Einsammeln von Goldringen und das Bewältigen jedes Aktes in möglichst kurzer Zeit sind alles ausgezeichnete Methoden, Ihren Punktestand zu erhöhen.

D'AUTRES CONSEILS DE JEU SONIC

- N'oubliez pas que, dans *Sonic The Hedgehog 3*, Tails est capable d'aider Sonic. Quand vous êtes dans une situation délicate, utilisez la manette de commande 2 pour contrôler Tails. Appuyez deux fois sur le bouton A, B ou C (de la manette 2) pour faire voler Tails.
- Essayez toujours d'améliorer les points de votre score. Battre les Badniks, rassembler des Anneaux d'Or et achever chaque Acte le plus rapidement possible (pour un Bonus Horaire) sont d'excellents moyens d'accroître votre score.

MÁS CONSEJOS PARA EL SUPERJUEGO SONIC

- No se olvide, en *Sonic The Hedgehog 3*, Tails posee la habilidad de poder ayudar a Sonic. Cuando se encuentre en una situación difícil, utilice el mando de control 2 para controlar a Tails. Presione el botón A, B o C dos veces (en el mando de control 2) para hacer que Tails vuele.
- Busque siempre la forma de mejorar su puntuación. Vencer Badniks, recoger anillos de oro y pasar a través de cada acto lo más rápidamente posible (para extras de tiempo) son formas excelentes de aumentar su puntuación.

ALTRI SUPER CONSIGLI DI GIOCO DI SONIC

- Non dimenticarti; in *Sonic The Hedgehog 3*, Tails è in grado di aiutare Sonic. Quando ti trovi in una situazione difficile, usa il Control Pad 2 per prendere il controllo di Tails. Premi due volte uno dei pulsanti A, B, o C (sul Control Pad 2) per far volare Tails.
- Cerca sempre dei nuovi sistemi per aumentare il punteggio. Un po' di modi per aumentarlo esplosivamente possono essere lo sconfiggere i Badnik, il raccogliere Anelli d'Oro e l'attraversare ciascun Atto il più rapidamente possibile (per il Bonus sul tempo).

FLER AV SONICS SUPERSPELTIPS

- Glöm inte att i *Sonic The Hedgehog 3* kan Tails hjälpa Sonic. Om du hamnar i en knipa så använd kontrollplatta 2 för att styra Tails. Tryck två gånger på A-, B- eller C-knappen (på kontrollplatta 2) så börjar Tails flyga.
- Håll alltid ögonen öppna efter olika sätt att höja dina poäng. Att besegra fulingar, att samla guldringar och att klara sig genom varje akt så snabbt som möjligt (så att du får tidsbonus) är alla utmärkta sätt att öka på poängsumman.

MEER SONIC SUPER SPEELTIPS

- Vergeet niet dat in *Sonic The Hedgehog 3* Tails in staat is om Sonic te helpen. Zet Tails aan het werk met Bedieningspaneel 2 wanneer Sonic in moeilikheden is. Druk tweemaal op toets A, B of C (van Bedieningspaneel 2) om Tails te laten vliegen.
- Zoek altijd naar nieuwe manieren om je score te verbeteren. Verslaan van Badniks, verzamelen van Gouden Ringen en je zeer snel door een Akte werken (voor een Tijdsbonus) zijn onder andere uitstekende manieren om die score goed te verhogen!

LISÄÄ SONICIN SUPERPELIVINKKEJÄ

- Älä unohtaa, että *Sonic The Hedgehog 3*:ssa Tailsilla on kyky auttaa Sonicia. Jos juutut vaikeaan tilanteeseen, käytä ohjauslaippaa 2 ohjatakseksi Tailsia. Paina A-, B- tai C-näppäintä kaksi kertaa (ohjauslaipalla 2) saadaksesi Tailsin lentämään.
- Koeta aina keksiä uusia tapoja parantaa pisteitäsi. Peijakkaiden päihittäminen, kultarenkaiden kerääminen ja kunkin näytöksen selvittäminen mahdollisimman lyhyessä ajassa (aikabonusta varten) ovat kaikki erinomaisia tapoja pisteidesi kerryttämiseen.

- Prepare yourself to travel underwater in the various Zones. Remember, Sonic can't last too long under water without breathing, so jump into giant air bubbles that rise from the ground. If you wait too long, Sonic will drown (lose a life.) Activating a Water Shield allows Sonic to breath underwater until the shield breaks.
- Learn to use Sonic's new power-up moves and shields. They will prove to be extremely valuable as you help Sonic and Tails trek across The Floating Island in search of Dr. Robotnik.
- Machen Sie sich darauf gefaßt, sich in den verschiedenen Zonen auch unter Wasser fortzubewegen. Denken Sie daran, daß Sonic nicht allzulange unter Wasser bleiben kann, ohne Luft zu holen. Springen Sie daher in riesige Luftblasen hinein, die vom Boden hochsteigen. Wenn Sie zu lange warten, ertrinkt Sonic (Verlust eines Lebens). Durch Aktivieren eines Wasserschildes ist Sonic in der Lage, unter Wasser zu atmen, bis der Schild bricht.
- Lernen Sie, Sonics neue energiegeladenen Bewegungen und Schilde zu benutzen, denn diese werden sich als äußerst wertvoll erweisen, während Sie Sonic und Tails helfen, auf ihrer Suche nach Dr. Robotnik durch die Schwebende Insel zu ziehen.
- Préparez-vous à voyager sous l'eau dans différentes Zones. Souvenez-vous que Sonic ne peut pas rester indéfiniment sous l'eau ; sautez donc dans des bulles d'air géantes qui s'élèvent du sol. Si vous attendez trop longtemps, Sonic se noyera (et perdra une vie). La mise en service d'un Bouclier Aquatique permet à Sonic de respirer sous l'eau jusqu'à ce que ce bouclier éclate.
- Apprenez à vous servir des mouvements et boucliers renforcés de Sonic. Ils seront extrêmement précieux quand vous aiderez Sonic et Tails à traverser l'Île Flottante à la recherche du Dr Robotnik.
- Prepárese para viajar bajo el agua en varias zonas. Recuerde, Sonic no puede permanecer demasiado tiempo bajo el agua sin respirar, o sea que láncese sobre las grandes burbujas que se elevan del suelo. Si espera demasiado tiempo, Sonic se ahogará (perderá una vida.) La activación de un escudo de agua permitirá a Sonic respirar bajo el agua hasta que el escudo se rompa.
- Aprenda a utilizar los nuevos movimientos de aumento de potencia y escudos de Sonic. Comprobará que resultan extramadamente valiosos cuando ayuda a Sonic y a Tails a caminar a través de la isla flotante en busca del Dr. Robotnik.

- Nelle varie Zone, preparati a viaggiare sott'acqua. Ricordati, Sonic non può rimanere a lungo sott'acqua senza respirare, quindi salta nelle enormi bolle d'aria che si levano dal fondo. Se aspetti troppo a lungo, Sonic affogherà (perdendo una vita). Attivando uno Schermo per l'Acqua si permette a Sonic di respirare sott'acqua finché lo schermo non si infrange.
- Impara ad usare le nuove mosse e protezioni offerti dai rinforzi. Si dimostreranno estremamente preziosi mentre aiuterete Sonic e Tails ad attraversare l'Isola Galleggiante in cerca del Dr. Robotnik.
- Var beredd på att färdas under vattnet i de olika zonerna. Kom ihåg att Sonic inte klarar sig särskilt länge under vattnet utan att andas, så hoppa in i jätteluftbubblorna som stiger upp från botten. Om du väntar för länge drunknar Sonic och blir av med ett liv. Om du aktiverar en vattensköld kan Sonic andas under vattnet tills skölden går sönder.
- Lär dig använda Sonics nya rörelser och sköldar. De kommer att bli till ovärderlig hjälp när du hjälper Sonic och Tails att ta sig fram över Svävande Ön på jakt efter Dr. Robotnik.
- Bereid je voor om onder water door diverse Zones te reizen. Onthoud dat Sonic niet al te lang zonder te ademen onder water kan blijven en spring dus in de gigantische luchtbelllen die uit de grond komen. Als je te lang wacht, zal Sonic verdrinken en dus een leven verliezen. Met een Waterschild kan Sonic onder water ademen totdat het schild breekt.
- Leer Sonic's nieuwe versterkende power-up items en schilden te gebruiken. Ze zijn van onschatbare waarde wanneer je Sonic en Tails assisteert bij hun tocht over het Drijvende Eiland, op zoek naar Dr. Robotnik.
- Valmistaudu kulkemaan veden alla eri vyöhykkeillä. Muistathan, että Sonic ei kestä kovin kauan hengittämättä veden alla. Tämän vuoksi sinun on hypättävä pohjasta kohoaviin jättiläismäisiin ilmakupliin. Jos vitkastelet liian kauan, Sonic hukkuu (menettää elämän). Aktivoimalla vesisuojan Sonic voi hengittää veden alla, kunnes suoja hajoaa.
- Opettele käyttämään Sonicin uusia tehokkaita liikkeitä ja suojaia. Ne osoittautuvat äärimmäisen arvokkaiksi, kun autat Sonicia ja Leijuvan Saaren heidän etsiessään tohtori Robotnikia.

EVEN MORE SONIC SUPER PLAY TIPS

- Use Sonic's Spin Dash Attack to climb up steep hills.
- When an Act's end level marker appears, leap towards it before it lands and an extra power-up might appear.
- In the IceCap Zone and throughout the game, avoid having Tails get stuck in passageways or get caught in traps. Have Tails activate Starposts or enter into a Special Stage as quickly as possible.

NOCH MEHR SONIC SUPER-SPIELTIPS

- Benutzen Sie Sonics Spin-Dash-Attacke, um steile Hänge zu erklimmen.
- Wenn die Endstufenmarkierung eines Aktes erscheint, springen Sie darauf zu, bevor sie landet. Möglicherweise taucht dann ein zusätzliches Extra auf.
- Achten Sie während des ganzen Spiels und besonders in der Eiskappen-Zone darauf, daß Tails nicht in Durchgängen steckenbleibt oder in Fallen hineingerät. Lassen Sie Tails so schnell wie möglich einen Sternepfosten aktivieren oder eine Special Stage betreten.

ENCORE QUELQUES DERNIERS CONSEILS SONIC

- Servez-vous de l'attaque Spin Dash de Sonic pour escalader les collines escarpées.
- Quand le repère du niveau final d'un Acte apparaît, bondissez vers lui avant qu'il n'atterrisse et un supplément d'énergie peut parfois apparaître.
- Dans la Zone Calotte glaciaire et pendant tout le jeu, évitez que Tails ne soit coincé dans des couloirs ou pris dans des pièges. Faites en sorte que Tails active les Starpost ou qu'il passe à une Phase Spéciale le plus vite possible.

MÁS CONSEJOS AUN PARA EL SUPERJUEGO SONIC

- Utilice el ataque de carrera con giro de Sonic para escalar colinas empinadas.
- Cuando aparezca una marca de finalización de acto, salte hacia ella antes de que aterrice y quizá aparezca un aumento de potencia.
- En la zona cubierta de hielo y a través del juego, evite tener estancado a Tails en galerías o que quede atrapado en trampas. Haga que Tails active posiciones de salida o que entre en un escenario especial lo antes posible.

ANCORA ALTRI SUPER CONSIGLI DI GIOCO DI SONIC

- Usa l'Attacco Rotante con Sfondamento di Sonic per salire le salite più ripide.
- Quando appare il simbolo che indica la fine di un Atto, saltagli contro prima che atterri e potrebbe apparire un rinforzo extra.
- Nella Zona IceCap ed in tutto il gioco, evita che Tails resti incastrato nei passaggi o venga preso in trappola. Fai attivare a Tails gli Starpost oppure entra in uno Stage Speciale il più presto possibile.

ÄNNU FLER AV SONICS SUPERSPELTIPS

- Använd Sonics snurrande framrusningsattacker för att klättra uppför branta backar.
- När slutnivåmarkören för en akt uppenbar sig så hoppa mot den innan den hinner landa. Det kan hända att det även dyker upp en extra trevlig pryl.
- Akta dig så att inte Tails fastnar i lönngångar eller fallor i Isbergzonen eller på andra ställen i spelet. Låt Tails aktivera stjärnstolpar eller ta sig in på en specialnivå så snabbt som möjligt.

EN NOG MEER SONIC SUPER SPEELTIPS

- Beklim steile heuvels met gebruik van Sonic's draaiende wegschiet aanval.
- Wanneer een niveaumarkering voor het eind van een Akte verschijnt, spring je er naar toe voordat het landt. Een extra power-up verschijnt misschien.
- In de IJsdopzone en gedurende het hele spel moet je voorkomen dat Tails in doorgangen vast zit of in vallen verstrikt raakt. Laat Tails Starpost gebruiken om zo snel als mogelijk naar het Speciale Niveau te gaan.

VIELÄ LISÄÄ SONICIN SUPERPELIVINKKEJÄ

- Käytä Sonicin kiertosyöksyhyökkäystä noustaksesi jyrkkiä mäkiä.
- Kun näytöksen loppumerkki ilmestyy näkyviin, hyppää sitä kohti, ennen kuin se laskeutuu maahan, jolloin ylimääräinen voimanlisä saattaa ilmestyä esiin.
- Jääpeitevyöhykkeellä ja muutenkin pelin aikana vältä Tailsin juuttumista käytäviin tai joutumista ansoihin. Anna Tailsin aktivoida tähtipostit ja mennä erikoistasolle niin pian kuin suinkin mahdollista.

- Dr. Robotnik has created many diabolical traps which take advantage of Sonic's ultra-fast speed. Watch out for traps that Sonic cannot escape. If you fall into the wrong trap, you might have to reset the game (by pressing the RESET button) and start again at the beginning of the Zone you were last in. When Sonic is flashing (after being hit) don't let him travel too quickly.
- Dr. Robotnik hat viele teuflische Fallen aufgestellt, die sich Sonics ultrahohe Geschwindigkeit zunutze machen. Achten Sie auf Fallen, aus denen Sonic nicht entkommen kann. Falls Sie in eine dieser Fallen geraten, müssen Sie möglicherweise das Spiel zurückstellen (durch Drücken der RESET-Taste) und ab dem Anfang der zuletzt besuchten Zone wieder von vorn beginnen. Wenn Sonic blinkt (nachdem er einen Treffer abbekommen hat), achten Sie darauf, daß er sich nicht zu schnell fortbewegt.
- Le Dr Robotnik a créé de nombreux pièges diaboliques qui tirent parti de la vitesse ultrarapide de Sonic. Faites attention aux embûches que Sonic ne pourra pas éviter. Si vous tombez dans un mauvais piège, vous pourrez avoir à réinitialiser le jeu (en appuyant sur le bouton RESET) et à recommencer au début de la Zone où vous étiez en dernier lieu. Quand Sonic clignote (après avoir été touché), ne le faites pas voyager trop rapidement.
- El Dr. Robotnik ha creado muchas trampas diabólicas las cuales aprovechan la velocidad ultrarrápida de Sonic. Esté atento a las trampas de las que Sonic no pueda escapar. Si cae en la trampa equivocada, tal vez tenga que reponer el juego (presionando el botón RESET) y comenzar de nuevo desde el principio de la última zona en la que se encontraba. Cuando Sonic esté destellando, (después de haber sido golpeado) no lo deje viajar muy de prisa.

- Il Dr. Robotnik ha creato molte trappole diaboliche che sfruttano la ultra-velocità di Sonic. Fai attenzione alle trappole a cui Sonic non può scappare. Se cadi nella trappola sbagliata, potresti dover ripristinare il gioco (premendo il pulsante RESET) e ricominciare dall'inizio della Zona in cui ti trovavi in ultimo. Quando Sonic lampeggia (dopo essere stato colpito) non farlo correre troppo velocemente.

- Dr. Robotnik har skapat massor av djävulska fällor som utnyttjar Sonics supersnabbhet. Se upp för fällor som Sonic inte kan ta sig ur. Om du hamnar i fel sorts fälla kan det hända att du blir tvungen att återställa spelet (genom att trycka på RESET-knappen) och börja om från början igen i den zon där du senast befann dig. Låt inte Sonic röra sig för fort när han blinkar (efter att ha blivit skadad).

- Dr. Robotnik heeft veel diabolische vallen gemaakt die gebruik maken van Sonic's ultra-flitsende snelheid. Kijk uit voor vallen waaruit Sonic niet kan ontsnappen. Indien je in de verkeerde val valt, moet je het spel misschien opnieuw instellen (door op de RESET toets te drukken) en weer opnieuw starten bij het begin van de laatste Zone. Laat Sonic niet te snel reizen indien hij knippert (nadat hij is geraakt).

- Tohtori Robotnik on luonut monia pirullisia ansoja, jotka käyttävät hyväkseen Sonicin vinhaa vauhtia. Varo ansoja, joista Sonic ei pääse karkuun. Jos putoat väärään ansaan, saatat joutua nollaamaan pelin (painamalla RESET-näppäintä) ja aloittamaan viimeksi pelaamasi vyöhykkeen alusta. Kun Sonic vilkkuu (kun häneen on osuttu), älä anna hänen kulkea liian nopeasti.

DR. ROBOTNIC'S NEW BADNIKS



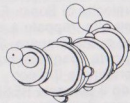
RhinoBot



Monkey Dude



Bloominator



Catakiller, Jr.



Turbo Spiker



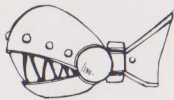
Bugernaut



Jawz



Blastoid



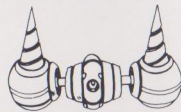
Mega Chopper



Pointdexter



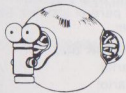
Mantis



Tunnelbot



Spiker



Bubbles



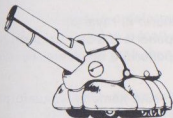
Batbot



Blaster



Clamer



Blastoid



TechnoSqueek



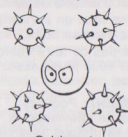
Flybot767



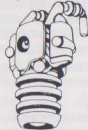
Penguinator



Star Pointer



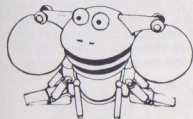
Orbinaut



Corkey



Snale Blaster



Ribot

HANDLING THIS CARTRIDGE

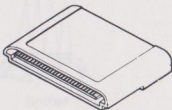
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

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 Kasette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von 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.

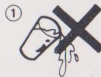
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

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 abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez 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 periodos 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.

VARNING: 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 projectietelevisies. 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-projectietelevisies.



TÄMÄN KASSETIN KÄSITTELY

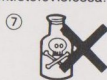
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjestelmää varten.

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 kuuman 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 projektiotelevisioissa.



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

©1993 SEGA ENTERPRISES, LTD.
Assembled in U.K. Printed in U.K. 672-1432-50