



SEGA  
GAME GEAR

SONIC™  
THE  
HEDGEHOG

672-0646-50

## **Crush Dr. Robotnik!**

Dr. Ivo Robotnik, the mad scientist, is snatching innocent animals and turning them into evil robots! Only one tough dude can put an end to the demented scientist's fiendish scheme. It's Sonic, the real cool hedgehog with the spiked haircut and power sneakers that give him super speed.

## **Zerstöre Dr. Robotnik!**

Dr. Ivo Robotnik, der verrückte Wissenschaftler, entführt unschuldige Tiere und verwandelt sie in böse Roboter! Nur ein harter Typ kann die teuflische Methode dieses wahnsinnigen Wissenschaftlers aufhalten. Es ist Sonic, der echt coole Igel mit der Stoppel-Frisur und Power-Schuhen, die ihm Super-Geschwindigkeit geben.

## **Ecrasez le Dr. Robotnik!**

Le Dr. Robotnik, le scientifique fou, attrape des animaux innocents et les transforme en méchants robots! Seul un dur peut mettre fin au projet diabolique du scientifique fou. C'est Sonic, le hérisson vraiment hardi au corps recouvert de piquants et avec des pattes de puissance lui conférant une vitesse ultra rapide.

## **¡Aplasta al Dr. Robotnik!**

El Dr. Ivo Robotnik, un científico loco, está robando animales inocentes y convirtiéndolos en malignos robots. Sólo alguien rudo puede poner fin al diabólico esquema del científico demente. Es Sonic, el imperturbable erizo con su corte de pelo espinoso y zapatos especiales de goma que le dan velocidad.



Help Sonic fight hordes of metal maniacs with the Super Sonic Spin Attack. Speed down rolling hills and leap over dangerous booby traps. Then splash through the chilling waters in an underground cavern. And if you're lucky, you can warp to the Special Stage where you jump from springs and bounce off bumpers as if you're in a real pinball machine! Your greatest challenge lurks in a flying blimp where you come face to face with Dr. Robotnik himself!

Spin 'til you're dizzy, save the animals and become the super hero. Be Sonic! Be atomic!

Du mußt Sonic helfen, Horden von Metall-Monstern mit seinem Super-Sonic-Spin-Angriff zu bekämpfen. Rase rollende Hügel hinunter und springe über gefährliche Fußangeln. Dann mußt Du durch das kalte Wasser einer unterirdischen Höhle schwimmen. Und, wenn Du Glück hast, kannst Du zur Spezialstufe kommen, in der Du von Federn springst und von Hindernissen zurückprallst, genau wie in einem echten Pinball-Automaten. Deine größte Herausforderung lauert in einem fliegenden Zeppelin, in dem Du Dr. Robotnik persönlich von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen wirst!

Drehe Dich, bis Dir schwindelig wird, rette die Tiere und werde der Superheld. Sei Sonic! Sei atomisch!

Aidez Sonic à combattre des hordes de maniaques métalliques avec l'attaque tournante super sonique. Descendez les collines onduleuses et franchissez les attrape-nigauds dangereux. Tombez ensuite dans les eaux glacées dans une caverne souterraine. Et si vous avez de la chance, vous pouvez dévier au niveau spécial où vous sautez des ressorts et des balles bondissantes comme si vous êtes dans un vrai flipper! Votre plus grand défi se cache dans un aéronef volant où vous vous trouvez face à face avec le Dr. Robotnik en personne!

Tournez jusqu'à ce que vous soyez pris d'étourdissement, sauvez les animaux et devenez le super héros. Soyez Sonic! Soyez atomique!

Ayuda a Sonic a combatir las hordas de maniacos metálicos ejecutando el ataque giratorio supersónico. Baja a toda velocidad por las pendientes de los cerros y salta sobre las peligrosas trampas explosivas. Atraviesa luego las heladas aguas de una caverna subterránea. Si tienes suerte, podrás pasar a la etapa especial donde serás impulsado por resortes y rebotarás en contra de parachoques, como si estuvieras en una verdadera máquina de bola loca. ¡Tu mayor desafío se presenta en un globo volador donde te encuentras cara a cara con el propio Dr. Robotnik!

Da vueltas hasta quedar mareado, salva a los animales y conviértete en el superhéroe. ¡Sé Sonic! ¡Sé atómico!



## Take Control!

For the best game play, learn the different button functions before you start.

### ① Directional Button (D-Button)

- Press right or left to move Sonic in those directions. Press and hold in either direction to speed up.
- When Sonic is standing still, press up or down to see the top or bottom section of the screen. (This won't work if Sonic is already at the highest or lowest point.)

## Übernimm die Kontrolle!

Um am besten spielen zu können, lerne die verschiedenen Tasten und ihre Funktionen, bevor Du startest.

### ① Richtungstaste (D-Taste)

- Drücke nach links oder rechts, um Sonic in diese Richtungen zu bewegen. Drücke und halte die Taste in eine der beiden Richtungen, um zu beschleunigen.
- Wenn Sonic still steht, drücke nach oben oder unten, um das obere oder untere Teil des Bildes zu sehen. (Dies wird nicht funktionieren, wenn Sonic bereits am obersten oder untersten Punkt angelangt ist.)

## Prenez les commandes!

Pour jouer correctement, apprenez les différentes fonctions des boutons avant de commencer.

### ① Touche directionnelle (touche-D)

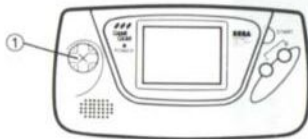
- Appuyez vers la droite ou vers la gauche pour faire bouger Sonic dans ces directions. Appuyez et maintenez enfoncé dans chaque direction pour aller vite.
- Lorsque Sonic s'arrête, appuyez vers le haut ou vers le bas pour voir le haut ou le bas de l'écran. (Ceci ne fonctionne pas si Sonic est déjà au point le plus haut ou le plus bas.)

## ¡Toma control!

Para obtener los mejores resultados en el juego, apréndete las funciones de los diferentes botones antes de comenzar.

### ① Botón direccional (botón D)

- Presiona la parte izquierda o derecha de este botón para mover a Sonic en dichas direcciones. Mantén el botón presionado para lograr mayor velocidad.
- Cuando Sonic esté quieto, presiona la parte superior o inferior del botón para ver la parte superior o inferior de la pantalla. (Esto no funcionará si Sonic ya se encuentra en el punto más alto o más bajo.)



## ② Start Button

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

## ③, ④ Button 1 or 2

- Press to perform the Super Sonic Spin Attack.

## Sonic's Super Stunts

- Press the D-Button down when Sonic's moving to bump off enemies with the Super Sonic Spin Attack.

## ② Start-Taste

- Drücke, um das Spiel zu beginnen.
- Drücke, um das Spiel anzuhalten; drücke noch einmal, um weiterzuspielen.

## ③, ④ Taste 1 oder 2

- Drücke, um den Super-Sonic-Spin-Angriff auszuführen.

## Sonics Super-Stunts

- Drücke die D-Taste nach unten, wenn Sonic sich bewegt, um Feinde mit dem Super-Sonic-Spin-Angriff um die Ecke zu bringen.

## ② Touche Start

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

## ③, ④ Bouton 1 ou 2

- Appuyez pour effectuer l'attaque tournante super sonique.

## Super tours de force de Sonic

- Appuyez la touche-D vers le bas lorsque Sonic se déplace pour heurter les ennemis avec l'attaque tournante super sonique.

## ② Botón de comienzo

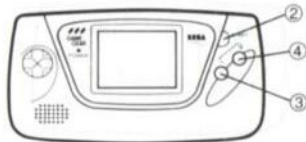
- Presione este botón para iniciar el juego.
- Presione este botón para hacer una pausa en el juego; presiónalo de nuevo para reanudar el juego.

## ③, ④ Botón 1 o 2

- Presiona uno de estos botones para ejecutar el ataque giratorio supersónico.

## Las increíbles acrobacias de Sonic

- Cuando Sonic se esté moviendo, presiona la parte inferior del botón D para rechazar a los enemigos con el ataque giratorio supersónico.



## Getting Started

When you turn the power on, the Title Screen appears. Press Start to see the Map that shows you where the Zones are. Press Start again to begin the game.

## Anfangen

Wenn Du das Gerät einschaltest, erscheint das Titelbild. Drücke die Start-Taste, um die Karte zu sehen, auf der die Zonen eingezeichnet sind. Drücke die Start-Taste noch einmal, um das Spiel zu beginnen.

## Début du jeu

Lorsque vous allumez la console, l'écran de titre apparaît. Appuyez sur la touche Start pour voir la carte qui vous montre où se trouvent les zones. Appuyez de nouveau sur la touche Start pour commencer le jeu.

## Para comenzar

Cuando enciendas la unidad, la pantalla de título (Title) aparecerá. Presiona el botón de comienzo para ver el mapa que te señala las distintas zonas. Vuelve a presiona el botón de comienzo para iniciar el juego.



## Per cominciare

Quando accendi l'unità appare lo schermo del titolo. Premi il tasto di inizio per vedere la mappa che ti mostra dove sono le zone. Ripremi il tasto di inizio per iniziare il gioco.

## Innan du börjar

Titelskärmen visas när du slår på strömmen. Tryck på starttangent för att titta på kartan som visar var zonerna ligger. Tryck på starttangent för att börja spela.

## Spelstart

Als je de Game Gear aanzet, verschijnt het Titelscherm. Druk op de Start Toets om het kaartje te laten verschijnen waar de verschillende zones op staan. Door nog een keer op Start te drukken zal het spel beginnen.

## Aloitus

Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin, kun kytket laitteen virran päälle. Paina aloituspainiketta, kun haluat nähdä kartan, josta voit nähdä missä eri alueet ovat. Paina uudelleen aloituspainiketta, jotta peli alkaa.

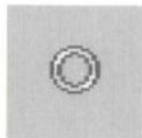




## Reach for the Rings!

As Sonic, you must evade traps and dodge crazed robots as you dash through six hazardous Zones using your Super Sonic Spin Attack. Your goal is to rescue your friends from the nasty grasp of the demented scientist, Dr. Robotnik!

Staying alive will be tough, but you can grab Rings along the way. As long as you have Rings, you won't be hurt when you get attacked or touch an enemy. (But you will lose all your Rings.) If an enemy attacks when you don't have any Rings and are not using the Super Sonic Spin Attack, you will lose one chance to complete the game. (Even if you are using the Super Sonic Spin Attack, you'll lose one chance if you fall to the bottom of the screen.)



## Greif nach den Ringen!

Wie Sonic mußt Du Fallen und verrückten Robotern ausweichen, während Du durch sechs gefährliche Zonen rast und Deinen Super-Sonic-Spin-Angriff anwendest. Dein Ziel ist es, Deine Freunde aus dem unangenehmen Griff des wahnsinnigen Wissenschaftlers Dr. Robotnik zu retten.

Es wird schwierig werden, am Leben zu bleiben, aber Du kannst Ringe auf dem Weg einsammeln. Solange Du Ringe hast, wirst Du nicht verletzt, wenn Du angegriffen wirst oder ein Feind Dich berührt. (Aber Du wirst alle Deine Ringe verlieren.) Wenn ein Feind angreift und Du keinen der Ringe mehr besitzt und Du nicht den Super-Sonic-Spin-Angriff anwendest, wirst Du eine Chance verlieren, das Spiel zu gewinnen. (Selbst wenn Du den Super-Sonic-Spin-Angriff anwendest, verlierst Du eine Chance, wenn Du auf dem Bild nach ganz unten fällst.)

## Attrapez les anneaux!

Comme Sonic, vous devez éviter les pièges et les robots rusés pendant que vous vous jetez à travers six zones dangereuses en utilisant l'attaque tournante super sonique. Votre but est de sauver vos amis des vilaines griffes du scientifique fou, le Dr. Robotnik!

C'est dur de rester en vie, mais vous pouvez saisir des anneaux le long de votre chemin. Aussi longtemps que vous avez des anneaux, vous ne serez pas touché lorsque vous êtes attaqué ou touché par un ennemi. (Mais vous perdez tous vos anneaux.) Si un ennemi attaque lorsque vous n'avez plus d'anneau et vous n'utilisez pas l'attaque tournante super sonique, vous perdez une chance pour terminer le jeu. (Même si vous utilisez l'attaque tournante super sonique, vous perdez une chance si vous tombez au fond de l'écran.)

## ¡Recoge los anillos!

Como Sonic, tú deberás evadir las trampas y eludir a los locos robots con tu ataque giratorio supersónico, a medida que te internas en seis peligrosas zonas. Tu objetivo es rescatar a tus amigos de las diabólicas garras del desquiciado científico, el Dr. Robotnik.

Te será difícil permanecer con vida; sin embargo, podrás recoger anillos en el camino. Mientras tengas anillos, no resultarás herido cuando seas atacado o toques a un enemigo. (Pero perderás todos tus anillos.) Si un enemigo te ataca cuando no tienes anillos y no estás usando tu ataque giratorio supersónico, perderás una oportunidad de completar el juego. (Aun cuando estés usando el ataque giratorio supersónico, perderás una oportunidad si caes a la parte inferior de la pantalla.)



You can keep track of the Rings you have and the chances you have left by looking at the counters on the screen.

1. The number of Rings you have.
2. Timer: It shows how much time has elapsed since you started the Act. You have ten minutes to clear each Act. If you go over ten minutes, you will lose one chance to complete the game. (The time is based on Game time and not on actual time.)
3. The number of chances Sonic has to get through the Act.

Du kannst Dich über die Anzahl der Ringe, die Du hast, und die Chancen, die noch übrig bleiben, auf dem Laufenden halten, wenn Du die Zähler auf dem Bildschirm ansiehst.

1. Die Anzahl der Ringe, die Du hast.
2. Timer: Er zeigt an, wieviel Zeit vergangen ist, seitdem Du diesen Akt begonnen hast. Du hast zehn Minuten, um jeden Akt zu beenden. Wenn Du länger als zehn Minuten brauchst, verlierst Du eine Chance, das Spiel zu gewinnen. (Die Zeit wird nach der Spieluhr berechnet, nicht nach der wirklichen Zeit.)
3. Die Anzahl der Chancen, die Sonic hat, um durch den Akt zu kommen.

Vous pouvez suivre les anneaux que vous avez et les chances que vous avez en regardant les compteurs à l'écran.

1. Le nombre d'anneaux que vous possédez.
2. Minuterie: elle montre le temps écoulé depuis que vous avez commencé l'Acte. Vous avez dix minutes pour terminer chaque Acte. Si vous dépassez les dix minutes, vous perdez une chance pour terminer le jeu. (Le temps est basé sur la durée du jeu et non sur le temps réel.)
3. Le nombre de chances que Sonic a pour terminer l'Acte.

Observando los contadores exhibidos en la pantalla podrás llevar la cuenta de cuántos anillos tienes y de cuántas oportunidades te quedan para completar el juego.

1. La cantidad de anillos que tienes.
2. Temporizador: Indica cuánto tiempo ha transcurrido desde que comenzaste el acto. Dispones de diez minutos para salvar exitosamente cada acto. Si te pasas de los diez minutos, perderás una oportunidad para completar el juego. (La indicación de tiempo se basa en el tiempo de juego, y no en el tiempo real.)
3. El número de oportunidades que Sonic tiene para salvar el acto.



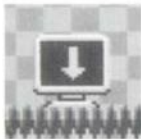
## Arrow Monitors

You'll come across Arrow Monitors in every Act. Break these. If you die, you will continue the game from the Arrow Monitor you destroyed.

## Items for Survival

Smash open video monitors with the Super Sonic Spin Attack to get special items that help you defeat evil Dr. Robotnik!

- ① **Super Ring:** Picking this up earns you ten Rings.
- ② **Shield:** This prevents you from losing your Rings when you get attacked. Even if you don't have any Rings, you won't be hurt. (But it won't protect you from other obstacles.)



## Pfeil-Monitore

Du wirst in jedem Akt über Pfeil-Monitore kommen. Zerbreche diese. Wenn Du stirbst, wirst Du das Spiel bei dem Pfeil-Monitor fortsetzen, den Du zerstört hast.

## Gegenstände zum Überleben

Zerschmettere offene Video-Monitore mit dem Super-Sonic-Spin-Angriff, um spezielle Gegenstände zu bekommen, die Dir bei Deinem Kampf gegen den bösen Dr. Robotnik helfen!

- ① **Super-Ring:** Wenn Du diesen mitnimmst, gewinnst Du zehn Ringe.
- ② **Schild:** Dieses Schild beschützt Dich davor, Ringe zu verlieren, wenn Du angegriffen wirst. Selbst wenn Du keine Ringe hast, wirst Du nicht verletzt. (Aber es wird Dich nicht vor anderen Hindernissen schützen.)

## Moniteurs à flèche

Vous allez rencontrer des Moniteurs à flèche dans chaque Acte. Brisez-les. Si vous mourez, vous continuez le jeu à partir du moniteur à flèche que vous avez détruit.

## Objets de survie

Eventrez les moniteurs vidéo avec l'attaque tournante super sonique pour obtenir des objets spéciaux qui vous aident à battre le méchant Dr. Robotnik!

- ① **Super anneau:** Lorsque vous ramassez celui-ci, vous gagnez dix anneaux.
- ② **Blindage:** Celui-ci vous empêche de perdre des anneaux lorsque vous êtes attaqué. Même si vous n'avez aucun anneau, vous ne serez pas frappé. (Mais il ne vous protège pas contre d'autres obstacles.)

## Monitores de flecha

Te encontrarás con monitores de flecha en cada acto. Rómpeles. Si mueres, continuarás el juego desde el monitor de flecha que hayas destruido.

## Artículos de sobrevivencia

Para conseguir artículos especiales que te ayudarán a vencer al maligno Dr. Robotnik, abre los monitores de video con tu ataque giratorio supersónico.

- ① **Superanillo:** Cuando lo recojas ganarás diez anillos.
- ② **Escudo:** Evitará que pierdas tus anillos cuando seas atacado. Aun cuando no tengas anillos, no resultarás herido si eres atacado. (Sin embargo, el escudo no te protegerá de otros obstáculos.)

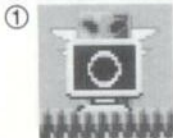
## Monitor delle frecce

In ogni atto incontrerai dei monitor delle frecce. Rompili. Se muori, continuerai il gioco dal monitor delle frecce che hai distrutto.

## Oggetti per la sopravvivenza

Distruggi i monitor video aperti con l'attacco rotante Super Sonico per raccogliere oggetti speciali che ti aiutano a sconfiggere il maligno Dott. Robotnik!

- ① **Anello Super:** Se lo raccogli guadagni dieci anelli.
- ② **Scudo:** Previene che tu perda gli anelli quando ti attaccano. Anche se non hai anelli, non sarai colpito. (Ma non ti proteggerà da altri ostacoli.)



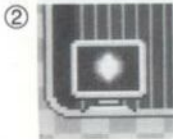
## Pilskärmar

Pilskärmarna dyker upp på alla nivåer. Förstår dem. Om du öfr fortsätter du spela från pilskärmen du förstörde.

## Föremål som hjälper dig överleva

Krossa videokärmarna med en Super Sonic Spin Attack för att lägga beslag på specialvapnen som hjälper dig att besegra den ondskefulla Dr. Robotnik!

- ① **Superring:** Plockar du upp en av de här får du tio ringar.
- ② **Sköld:** Skyddar dig från att bli av med ringarna när du blir attackerad. Du blir inte skadad ens om du inte har några ringar. (Men den skyddar dig inte mot andra problem.)



## Pijl Boxen

In elk Gebied zal je Pijl Boxen tegenkomen. Maak deze kapot. Als je dood gaat, zal je verder gaan met het spel vanaf de laatste Pijl Box dat je vernietigd hebt.

## Voorwerpen om te Overleven

Verbrijzel Video Schermen met de Super Sonic Draai Aanval om speciale voorwerpen te pakken die je zullen helpen om die gemene Dr. Robotnik te verslaan!

- ① **Super Ring:** Door deze op te rapen verdien je tien Ringen.
- ② **Schild:** Dit schild zorgt ervoor dat je je Ringen niet verliest als je aangevallen wordt. Zelfs als je geen enkele Ring hebt, zal je niet gewond raken. (Maar het schild zal je niet beschermen tegen andere gevaren.)

## Nuolimonitorit

Tulet kohtaamaan nuolimonitoreja pelin jokaisessa jaksossa. Riko ne. Jos kuolet, voit jatkaa peliä tuhoamastasi nuolimonitorista.

## Kohteet, jotka auttavat sinua pelin selvittämisessä

Riko kuvamonitorit avoimiksi Super Sonic-kierrehyökkäystä käyttäen. Jotta saat itsellesi erikoiskohteita, jotka auttavat sinua ilkeän voittamaan tohtori Robotnikin!

- ① **Super-sormus:** Jos onnistut poimimaan tämän, saat kymmenen sormusta.
- ② **Kilpi:** Tämä estää sormuksien menetyksen, jos sinun päällesi hyökätään. Et loukkaannu, vaikka sinulla ei ole yhtään sormusta. (Mutta se ei kuitenkaan suojaakaan sinua muunlaisilta esineiltä.)

③ **Power Sneakers:** These sneakers make you run faster.

④ **One-Up:** This gives you one extra chance to complete the game.

**Note:** You can also earn an extra chance:

- Every time you earn 50,000 points, or
- When you pick up 100 Rings, or
- When you turn up Sonic when you spin the Bonus Panel. (See *Bonus Panel*.)

⑤ **Invincible:** This temporarily keeps you safe when attacked by an enemy. (But it won't protect you from other obstacles.)

⑥ **Chaos Emeralds:** These appear in every zone. Collect all six and see the *real* ending!

③



③ **Power-Schuhe:** Diese Schuhe lassen Dich schneller rennen.

④ **One-Up:** Dies gibt Dir eine zusätzliche Chance, das Spiel zu Ende zu spielen.

**Anmerkung:** Du kannst auch eine zusätzliche Chance gewinnen, wenn:

- Jedes Mal, wenn Du 50 000 Punkte gewonnen hast oder
- Wenn Du 100 Ringe aufgesammelt hast oder
- Wenn Du Sonic auf dem Bonus Panel drehst. (Siehe *Bonus Panel*.)

⑤ **Unschlagbar:** Dieser zeitlich begrenzte Spezialeffekt verhindert, daß Du verletzt wirst, wenn Du angegriffen wirst. (Es schützt Dich aber nicht vor anderen Hindernissen.)

⑥ **Chaos-Edelsteine:** Diese erscheinen in jeder Zone. Sammle alle sechs und sieh das *wirkliche* Ende!

③ **Pattes de puissance:** Ces pattes vous permettent de courir plus vite.

④ **Un de plus:** Ceci vous donne une chance supplémentaire pour terminer le jeu.  
**Remarque:** Vous pouvez aussi gagner une chance supplémentaire:

- Chaque fois que vous gagnez 50 000 points ou
- Quand vous ramassez 100 anneaux ou
- Quand vous trouvez Sonic lorsque vous faites tourner le panneau de bonus.

⑤ **Invincible:** ceci vous met en sécurité temporairement en cas d'attaque par l'ennemi. (Mais il ne vous protège pas contre d'autres obstacles.)

⑥ **Émeraudes de chaos:** elles apparaissent dans chaque zone. Collectez toutes les six et voir la fin *exacte*!

④



③ **Zapatos especiales de goma:** Estos zapatos te hacen más veloz.

④ **Oportunidad:** Te da una oportunidad adicional para completar el juego.

**Nota:** También ganará una oportunidad adicional:

- Cada vez que acumules 50.000 puntos, o
- Cuando hayas recogido 100 anillos, o
- Cuando des vuelta a Sonic al hacer girar el panel de bonificación. (Consulta *Panel de bonificación*.)

⑤ **Invencible:** Te mantiene temporalmente a salvo cuando eres atacado por un enemigo. (Sin embargo, no te protegerá de otros obstáculos.)

⑥ **Esmeraldas caóticas:** Aparecen en cada zona. Recoge las seis esmeraldas y prepárate para el *verdadero* desenlace.

③ **Piedi motorizzati:** Questi piedi ti fanno andare più veloce.

④ **Una Su:** Ti dà una possibilità in più di completare il gioco.

**Nota:** Guadagni un'altra possibilità:

- Ogni volta che totalizzi 50.000 punti o
- Quando raccogli 100 anelli o
- Quando arricci Sonic mentre fai girare il Pannello dei bonus. (Vedi Pannello dei bonus.)

⑤ **Invincibile:** Quest'oggetto ti mantiene temporaneamente al sicuro quando un nemico ti attacca. (Ma non ti proteggerà da altri ostacoli.)

⑥ **Smeraldi del caos:** Appaiono in ogni zona. Raccogli tutti e sei e vedrai alla fine!

⑤



③ **Turboskor:** De här joggingskorna ger dig kraft att öka farten.

④ **Extrachans:** En chans till att ta hem spelet.

**Obs:** Dessutom får du en extrachans:

- Varje gång du passerar 50 000 poäng, eller
- När du har 100 ringar, eller
- När du får upp Sonic när du snurrar på Lyckohjulet. (se Lyckohjul.)

⑤ **Osårbarhet:** Tillfälligt skydd när du blir attackerad av en fiende. (Men den skyddar dig inte mot andra problem.)

⑥ **Kaosmaragder:** Dyker upp i alla zoner. Leta rätt på aalihop och se det *slutgiltiga* slutet!

⑥



③ **Super Gympen:** Deze gympen zorgen ervoor dat je sneller kunt lopen.

④ **1-Up:** Dit levert je een extra kans op om het spel af te kunnen maken.

**Let op:** Je kunt ook een extra kans verdienen:

- Iedere keer als je 50 000 punten verdient, of
- Als je 100 Ringen opraapt, of
- Als je aan het eind van een Gebied het Bonus Panel rond laat draaien en er één kans bij wint. (Zie Bonus Panel.)

⑤ **Onkwetsbaar:** Dit zorgt er tijdelijk voor dat je veilig bent als je aangevallen wordt door een vijand. (Maar het zal je niet tegen andere gevaren beschermen.)

⑥ **Chaos Smaragden:** Deze verschijnen in elke Zone. Verzamel ze alle zes en wacht op de echte afloop!

③ **Tehokkaat tennistossut:** Näiden tennistossujen ansiosta voit juosta entistä nopeammin.

④ **Yksi-ylös:** Tästä saat yhden lisämahdollisuuden pelin selvittämiseen.

**Huom:** Voit ansaita yhden lisämahdollisuuden myös:

- Joka kerta, kun saat 50 000 pistettä, tai
- Kun poimit itsellesi 100 sormusta, tai
- Jos saat Sonicin esiin silloin, kun pyörität lisäpisteiden paneelia (Bonus Panel). (Ks. Lisäpisteiden paneeli.)

⑤ **Voittamaton:** Tämä pitää sinut väliaikaisesti turvassa, kun viholliset hyökkäävät päällesi. (Mutta se ei kuitenkaan suojaa sinua muunlaisilta esineiltä.)

⑥ **Kaaos-smaragdit:** Näitä ilmestyy esiin jokaisella alueella. Kerää itsellesi kaikki kuusi kappaletta ja voit nähdä pelin *todellisen* loppukahtauksen!

## Bonus Panel

The Bonus Panel appears at the end of every Act. You must touch it to spin it. Different things happen depending on what picture appears when the panel stops spinning.

- ① **Dr. Robotnik:** Sorry, nothing happens!
- ② **Ring:** You earn 10 Rings!
- ③ **One-Up:** You earn an extra chance!
- ④ **Exclamation Point:** You can go to the Special Stage!

①



## Bonus Panel

Das Bonus Panel erscheint am Ende eines jeden Aktes. Du mußt es berühren, damit es sich dreht. Verschiedene Dinge passieren, abhängig davon, welches Bild erscheint, wenn das Panel aufhört, sich zu drehen.

- ① **Dr. Robotnik:** Tut mir leid, nichts passiert!
- ② **Ring:** Du bekommst 10 Ringel!
- ③ **One-Up:** Du bekommst eine zusätzliche Chance!
- ④ **Ausrufungszeichen:** Du darfst zur Spezialstufe gehen!

## Panneau de bonus

Le Panneau de bonus apparaît à la fin de chaque Acte. Vous devez le toucher pour le faire tourner. Des choses différentes se passent selon l'image qui apparaît lorsque le panneau s'arrête de tourner.

- ① **Dr. Robotnik:** Désolé, il ne se passe rien!
- ② **Anneau:** Vous gagnez 10 anneaux!
- ③ **Un de plus:** Vous gagnez une chance supplémentaire!
- ④ **Point d'exclamation:** Vous pouvez aller au niveau spécial!

②



## Panel de bonificación

El panel de bonificación aparece al final de cada acto. Deberás tocarlo para hacerlo girar. Sucederán diferentes cosas dependiendo de la imagen que aparezca cuando el panel deje de girar.

- ① **Dr. Robotnik:** Perdón, ¡pero nada sucede!
- ② **Anillo:** ¡Ganas 10 anillos!
- ③ **Oportunidad:** ¡Obtienes una oportunidad adicional!
- ④ **Signo de exclamación:** ¡Puedes pasar a la etapa especial!



## Pannello dei bonus

Alla fine di ogni atto appare il Pannello dei bonus. Devi toccarlo per farlo girare. A seconda della figura che appare quando il pannello finisce di girare accadono varie cose.

- ① **Dott. Robotnik:** Mi dispiace, non succede nulla!
- ② **Anello:** Guadagni 10 anelli!
- ③ **Una su:** Guadagni una possibilità!
- ④ **Punto esclamativo:** Puoi andare alla fase speciale!

③



## Lyckohjulet

Lyckohjulet visas i slutet av varje nivå. Du måste röra vid det för att snurra på det. Olika saker händer beroende på vilken bild som visas när hjulet slutar snurra.

- ① **Dr. Robotnik:** Ledsen, ingenting händer!
- ② **Ring:** Du vinner 10 ringar.
- ③ **Extrachans:** Du vinner en chans till!
- ④ **Utropstecken:** Du kan fortsätta till Specialnivån!

## Bonus panel

Het Bonus Panel verschijnt aan het eind van ieder Gebied. Je moet het aanraken om het te laten draaien. Wat er daarna gebeurt hangt af van het plaatje dat verschijnt als het panel stopt met draaien.

- ① **Dr. Robotnik:** Sorry, er gebeurt helemaal niets!
- ② **Ring:** Je krijgt 10 Ringen!
- ③ **1-Up:** Je krijgt een extra kans!
- ④ **Uitroepteken:** Je mag naar het Speciale Level gaan!

④



## Lisäpisteiden paneeli

Lisäpisteiden paneeli ilmestyy esiin pelin kunkin jakson loppuvaiheessa. Sinun täytyy koskettaa siihen, jotta se alkaa pyörimään. Eri asioita tapahtuu riippuen siitä, mikä kuva ilmestyy esiin sen jälkeen, kun paneelin pyöriminen on loppunut.

- ① **Tohori Robotnik:** Anteeksi! vaan, mutta mitään ei tapahdu!
- ② **Sormus:** Ansaitset 10 sormusta!
- ③ **Yksi-ylös:** Ansaitset yhden lisämahdollisuuden!
- ④ **Huutomerkki:** Voit siirtyä erikoisasteeseen!



## Scoring

At the end of every Act, the following screen appears.

1. Your score.
2. Time Bonus: This bonus is based on how much time you took to clear one Act.
3. Ring Bonus: This bonus is determined by the number of Rings you have left at the end of an Act.
4. The number of chances you have left to get through the game.
5. Chaos Emeralds appear, if you have picked up any.

## Punkte bekommen

Am Ende eines jeden Aktes erscheint folgendes Bild.

1. Deine Punktzahl.
2. Zeit-Bonus: Dieser Bonus hängt davon ab, wie lange Du gebraucht hast, um diesen Akt zu säubern.
3. Ring-Bonus: Dieser Bonus hängt von der Anzahl der Ringe ab, die Du am Ende eines Aktes noch übrig hast.
4. Die Anzahl der Chancen, die Du noch hast, um durch das Spiel zu kommen.
5. Chaos-Edelsteine erscheinen, wenn Du irgendwelche eingesammelt hast.

## Score

A la fin de chaque Acte, l'écran suivant apparaît.

1. Votre score.
2. Bonus de temps: Ce bonus est basé sur le temps que vous prenez pour terminer un Acte.
3. Bonus d'anneau: Ce bonus est déterminé par le nombre d'anneaux que vous avez laissé à la fin d'un Acte.
4. Le nombre de chances que vous avez laissé pour terminer le jeu.
5. Des émeraudes de chaos apparaissent, si vous en avez collectés quelques unes.

## Puntaje

Al final de cada acto, la siguiente pantalla aparecerá.

1. Tu puntaje.
2. Bonificación de tiempo: Esta bonificación se basa en cuánto tiempo te ha tomado salvar un acto.
3. Bonificación de anillo: Esta bonificación es determinada por el número de anillos que te quedan al final de un acto.
4. El número de oportunidades que tienes para completar el juego.
5. Aparecen esmeraldas caóticas cuando has recogido alguna.



## Zip Through the Zones! Fetz durch die Zonen!

There are six action-packed zones, each with three exciting Acts. You'll encounter Dr. Robotnik in the third Act of every Zone. A metal cage appears after destroying Dr. Robotnik. Jump on top of it to set the innocent animals free.

### ① Green Hill Zone

Tumble down rolling hills and splash through the chilling waters in an underground cavern. Bounce on springboards but not on spikes. Ouch!

Es gibt sechs aktionsreiche Zonen, jede mit drei spannenden Akten. Du wirst Dr. Robotnik in dem dritten Akt einer jeden Zone begegnen. Ein Metallkäfig erscheint, wenn Du Dr. Robotnik zerstört hast. Springe oben auf ihn hinauf, um die unschuldigen Tiere freizulassen.

### ① Zone der grünen Hügel

Stolper rollende Hügel herunter und plantsche durch das kalte Gewässer in einer unterirdischen Höhle. Springe auf Federn, aber nicht auf Spikes. Aua!

## Déplacez-vous en sifflant à travers les zones!

Il y a six zones d'action, chacune avec trois Actes excitants. Vous allez rencontrer le Dr. Robotnik dans le troisième Acte de chaque zone. Une cage métallique apparaît après la destruction du Dr. Robotnik. Sautez sur le dessus pour libérer les animaux innocents.

### ① Zone de colline verte

Descendez les collines onduleuses et jetez-vous dans les eaux glacées d'une caverne souterraine. Bondissez sur des plaques à ressort, mais pas sur les piquants. Ouf!

## ¡Atraviesa las zonas a toda velocidad!

Hay seis zonas llenas de acción, cada una dividida en tres excitantes actos. Te encontrarás con el Dr. Robotnik en el tercer acto de cada zona. Después de que destruyas al Dr. Robotnik, una jaula de metal aparecerá. Con un salto, súbete a la jaula y libera a los inocentes animales.

### ① Zona del cerro verde

Desciende a toda velocidad por las pendientes de los cerros y atraviesa las heladas aguas de una caverna subterránea. Rebota en los tableros con resortes, pero no en las púas. ¡Ay!



## ② Bridge Zone

Quickly cross the bridges before they crumble, or else you'll end up in the bottom of the lake! Jump from seesaws to reach high cliffs. Good timing is the key to success.

## ③ Jungle Zone

Wild flowers and exotic plants surround you in the damp, dark jungle. When you reach the turbulent waterfall, watch your step! One false move and you're gone for good!

## ② Zone der Brücken

Überquere schnell die Brücken, bevor sie unter Dir zusammenbrechen, sonst findest Du Dich am Boden des Sees wieder! Springe von Wippen, um hohe Kliffs zu erreichen. Gutes Timing ist der Schlüssel zum Erfolg.

## ③ Zone des Dschungels

Wilde Blumen und exotische Pflanzen umringen Dich in dem dunklen, feuchten Dschungel. Achte auf Deine Schritte, wenn Du den rauschenden Wasserfall erreichst. Eine falsche Bewegung, und Du bist für immer verloren!

## ② Zone de pont

Traversez rapidement les ponts avant qu'ils s'écroulent, sinon vous allez terminer au fond du lac! Sautez des balançoires pour atteindre les hautes falaises. Une bonne synchronisation est la clé de réussite.

## ③ Zone de jungle

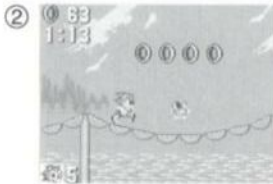
Des fleurs sauvages et des plantes exotiques vous entourent dans la jungle ténébreuse et humide. Lorsque vous atteignez la cascade tumultueuse, prenez garde! Un faux mouvement et vous êtes perdu à jamais!

## ② Zona de puentes

Cruza rápidamente las puentes antes de que se derrumben; de lo contrario, acabarás en el fondo del lago. Salta desde balancines para llegar a los altos riscos. Una buena coordinación es la clave para tener éxito.

## ③ Zona de selva

Flores silvestres y plantas exóticas te rodean en la selva húmeda y oscura. Cuando llegues a la turbulenta cascada, ¡ten cuidado! Un movimiento en falso, ¡y te habrás ido para siempre!



### ② Zona dei ponti

Attraversa rapidamente i ponti, prima che si sgretolino, altrimenti finirai in fondo al lago! Salta dalle altalene per raggiungere le alte scogliere. La chiave del successo è una buona sincronizzazione.

### ③ Zona della giungla

Nella giungla umida e tetra sei circondato da fiori selvaggi e piante esotiche. Quando raggiungi le turbolenti cascate, fai attenzione a dove metti i piedi! Una mossa falsa e sparisci per sempre!

### ② Bridge Zone

Ta dig snabbt över broarna innan de rasar om du inte vill stuta på sjöbotten! Hoppa från gungbrädor för att ta dig upp på höga klippsprång. Nyckeln till framgång är avståndsbedömning!

### ③ Jungle Zone

Vilda blommor och exotiska växter omger dig i den fuktiga, mörka djungeln. Se upp när du kommer till det virvlande vattenfallet! Ett misstag och du är spolad för gott!

### ② Brug Zone

Ga snel over de bruggen voordat ze instorten, anders eindig je op de bodem van het meer! Spring op de visser om hoge rotsen te bereiken. De sleutel tot jouw succes hier is een goede timing.

### ③ Oerwoud Zone

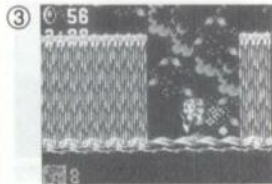
In dit vochtige, donkers oerwoud wordt je omringt door wilde bloemen en exotische planten. Kijk uit waar je loopt als je de onstuimige waterval bereikt! Eén verkeerde beweging en je bent er voorgoed geweest!

### ② Silta-alue (Bridge Zone)

Ylitä siliat nopeasti, ennenkuin ne sortuvat tai muuten päädyt järven pohjaan! Hyppää kiikuista, jotta pääset korkeiden kallioiden päälle. Menestyksesi on kiinni hyvästä ajoituksesta.

### ③ Viidakko-alue (Jungle Zone)

Villit kukat sekä eksoottiset kasvit ovat ympärilläsi tässä kosteassa, pimeässä viidakossa. Varo askeleitasi, kun tulet myrskyisälle putoukselle. Jos teet yhdenkin virhe-askeleen, olet mennyt mäistä!



#### ④ Labyrinth Zone

Explore an intricate maze filled with water. A countdown begins to let you know when you are running out of oxygen. Breathing in air bubbles keeps you from drowning.

#### ⑤ Scrap Brain Zone

Soar past shimmering city lights. Then dash into a metal labyrinth that's full of dangerous booby traps. The conveyor belts are slippery — watch out!

#### ⑥ Sky Base Zone

Fend off deadly laser beams and lethal missile shots. Now you've reached Dr. Robotnik's hideout — the blimp. Face him and erase him!

#### ④ Zone des Labyrinths

Erforsche einen verwirrenden Irrgarten, der mit Wasser gefüllt ist. Ein Countdown beginnt, um Dich wissen zu lassen, wann Dir der Sauerstoff ausgeht. Atmen in Luftblasen schützt Dich vor dem Ertrinken.

#### ⑤ Zone des Gehirns

Überfliege die Lichter einer leuchtenden Stadt. Dann mußt Du in ein metallenes Labyrinth, daß mit gefährlichen Fallen verpestet ist. Die Förderbänder sind rutschig — paß auf!

#### ⑥ Zone der Luftbasis

Wehre tödliche Laserstrahlen und todbringende Geschosse ab. Jetzt hast Du Dr. Robotniks Versteck gefunden — den Zeppelin. Stelle Dich ihm und radier ihn aus!

#### ④ Zone de labyrinthe

Explorez un labyrinthe embrouillé rempli d'eau. Le compte à rebours commence pour vous faire savoir quand vous manquez d'oxygène. Lorsque vous respirez les bulles d'air, vous évitez d'être noyé.

#### ⑤ Zone de cerveau en débris

Planez au-dessus des lumières luisantes de la ville. Ensuite entrez en trombe dans un labyrinthe métallique, pleine d'attrape-nigauds dangereux. Les convoyeurs sont glissants — prenez garde!

#### ⑥ Zone de ciel

Défilez les faisceaux laser et les tirs de missiles mortels. Maintenant vous avez atteint la planque du Dr. Robotnik — l'aéronef. Affrontez-le et écrasez-le!

#### ④ Zona de laberinto

Explora un intrincado laberinto lleno de agua. Cuando entres al laberinto, una cuenta regresiva comenzará para hacerte saber en qué momento te quedarás sin oxígeno. Para no ahogarte, podrás respirar de las burbujas de aire.

#### ⑤ Zona del cerebro de hojalata

Encúbrbrate entre las destellantes luces de la ciudad. Ingresa luego a un laberinto metálico que está lleno de trampas explosivas. Las cintas transportadoras son resbalosas — ¡ten cuidado!

#### ⑥ Zona de base aérea

Esquiva los mortales rayos láser y los letales misiles. Ahora has llegado al escondite del Dr. Robotnik — el globo. ¡Enfréntate a él y bórralo del mapa!



#### ④ Zona del labirinto

Esplora un labirinto intricato sepolto nell'acqua. Inizia un conto alla rovescia per farti sapere quanto ossigeno ti rimane. Respirando le bolle d'aria eviti di annegare.

#### ⑤ Zona dei cervelli in frantumi

Spicca il volo superando le brillanti luci della città. Poi entra in labirinto metallico pieno di pericolosi scherzi. I nastri trasportatori sono viscidì — fai attenzione!

#### ⑥ Zona della base aerea

Schiva i mortali raggi laser e i letali colpi dei missili. Finalmente hai raggiunto il nascondiglio del Dott. Robotnik — il dirigibile. Affrontalo e cancellalo dalla faccia della terra!

#### ④ Labyrinth Zone

Utforska en komplicerad vattenfylld labyrint. Klockan går för att tala om för dig att syret håller på att ta slut. Andas in luftbubblor om du inte vill drunkna.

#### ⑤ Scrap Brain Zone

Blixtra förbi glimmande gattljus. Dyk in i en metallabyrint full av livsfarliga fällor. De löpande banden är hala — se upp!

#### ⑥ Sky Base Zone

Avväj dödliga laserstrålar och livsfarliga robotattacker. Nu är du framme vid Dr. Robotnik's gömställe — luftskeppet. Utmana honom och radera ut honom!

#### ④ Doolhof Zone

Onderzoek een ingewikkeld doolhof dat met water gevuld is. Zogauw je zuurstof op dreigt te raken begint er een tijdmetertje af te tellen. Door adem te halen in luchtballen kun je jezelf van de verdrinkingsdood redden.

#### ⑤ Metalen Gevaren Zone

Sluip langs duistere stadslampen. Raas daarna een metalen doolhof binnen dat vol gevaarlijke valstrikken zit. De lopende banden zijn glibberig — kijk uit!

#### ⑥ Luchtruim Zone

Ontwijk dodelijke laserstralen en levensgevaarlijke projectielen. Nu heb je dan eindelijk de schuilplaats van Dr. Robotnik bereikt — het luchtschip. Vecht tegen hem en maak hem onschadelijk!

#### ④ Labyrintti-alue (Labyrinth Zone)

Tutki tätä monimutkaista labyrinttiä, joka on täynnä vettä. Pelin sisältyy laskuri, jonka toiminnan aikana tulet tietoiseksi siitä milloin happi loppuu. Voit hengittää ilmapuolien avulla, jotta et huku.

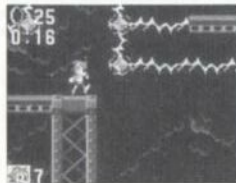
#### ⑤ Jätealue (Scrap Brain Zone)

Lennä kimmeltävien kaupungin valojen ohi. Syöksy sen jälkeen metallilabyrinttiin, joka on täynnä vaarallisia, ovelasti kätkeytyjä ansoja. Kuljetushihnat ovat liukkaita — ole varovainen.

#### ⑥ Taivasukikohta-alue (Sky Base Zone)

Torju hengenvaaralliset lasersäteet ja kuolettavat ohjuslaukaukset. Nyt olet saapunut tohtori Robotnikin pillopaikkaan — ilmatalvaan. Kohtaa hänet ja tuhoo hänet!

⑥

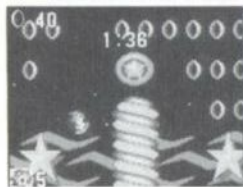




## Special Stage

If you collect a certain amount of Rings and turn up the Exclamation Point, you can warp to the Special Stage where you'll ricochet off rainbow-colored bumpers and springboards as if you're in a real pinball machine. You must clear this Stage within a certain time limit. If you run out of time, you'll lose all the items you grabbed in this Stage.

Breaking the Continue Monitor in the Special Stage earns you a Continue Star that appears on the Game Over screen. Even if the game is over, you can continue from the beginning of the Zone where you left off as long as you have Continue Stars. (See *End of Game and Continue Game*.)



## Spezialstufe

Wenn Du eine bestimmte Anzahl von Ringen einsammelst und das Ausrufungszeichen drehst, kannst Du in die Spezialstufe gelangen, in der Du von Hindernissen und Sprungfedern abprallst, als würdest Du Dich in einem echten Pinball-Automaten befinden. Du mußt diese Stufe in einer bestimmten Zeit schaffen. Sollte Dir die Zeit ausgehen, wirst Du alle Gegenstände, die Du in dieser Stufe eingesammelt hast, verlieren.

Wenn Du den Continue-Monitor in der Spezialstufe zerbrichst, bekommst Du einen Continue-Stern, der auf dem Game-Over-Bild erscheint. Selbst wenn das Spiel zu Ende ist, kannst Du am Anfang der Zone wieder weiterspielen, in der Du aufgehört hast, wenn Du noch Continue-Sterne hast. (Siehe *Ende des Spiels und Spiel weiterspielen*.)

## Niveau spécial

Si vous ramassez une certaine quantité d'anneaux et vous atteignez le point d'exclamation, vous pouvez dévier au niveau spécial où vous allez faire ricocher des balles couleur arc-en-ciel comme si vous êtes dans un vrai flipper. Vous devez terminer ce niveau dans une certaine limite de temps. Si vous manquez de temps, vous allez perdre tous les objets que vous avez pris dans ce niveau.

Lorsque vous brisez le moniteur Continuer au niveau spécial, vous gagnez une étoile Continuer qui apparaît à l'écran de Jeu terminé. Même si le jeu est terminé, vous pouvez continuer à partir du début de la zone que vous avez quitté aussi longtemps que vous possédez des étoiles Continuer. (Voir *Fin du jeu et Continuer le jeu*.)

## Etapa especial

Si reúnes una cierta cantidad de anillos e inviertes el signo de exclamación, podrás pasar a la etapa especial, donde rebotarás en contra de parachoques color arcoiris y tableros de resortes, como si estuvieras en una verdadera máquina de bola loca. Deberás salvar esta etapa dentro del límite de tiempo. Si se te acaba el tiempo, perderás todos los artículos que hayas reunido en esta etapa.

Si rompes el monitor de continuar en la etapa especial ganará una estrella de continuar que aparecerá en la pantalla de fin del juego (Game Over). Aun cuando el juego haya finalizado, podrás continuar desde el principio de la zona en que hayas quedado si tienes estrellas de continuar. (Consulta *Fin del juego y reanudación*.)



## Fase speciale

Se raccogli un determinato numero di anelli ed esce il punto esclamativo, puoi passare alla fase speciale, dove rimbalzerai contro paraurti con i colori dell'arcobaleno e molle, come se fossi in un vero flipper. Devi finire questa fase entro un determinato limite di tempo. Se il tempo finisce, perdi tutti gli oggetti collezionati in questa fase.

Rompendo il monitor di continuazione nella fase speciale guadagni una stella di continuazione che appare sullo schermo di fine gioco. Fino a che possiedi stelle di continuazione, anche se il gioco è finito, puoi continuare dall'inizio della zona che hai lasciato. (Vedi *Fine gioco e Continuazione gioco*.)

## Specialnivå

Samlar du tillräckligt många ringar och får upp utropstecknet kan du hoppa till specialnivån där du studsar mot regnbågsfärgade buffertar och fändrar som om du var mitt inne i ett flipperspel. Du måste klara den här nivån på en viss tid. När tiden slut förlorar du alla föremål du plockade upp på den här nivån.

Står du sönder "Continue"-skärmen på specialnivån får du en Börja om-stjärna som visas på Game Over-skärmen. Även om spelet tar slut kan du börja om från början av samma zon där du slutade så länge du har stjärnor kvar. (Se *Spelet är slut och Börja om*.)

## Speciaal Level

Als je een bepaalde hoeveelheid Ringen hebt verzameld en het Uitroepteken verschijnt, dan kun je naar het Speciale Level gaan waar je op kleurige bumpers en springplanken stuitert alsof je je in een echte flipperkast bevindt. Je moet dit level binnen een bepaalde tijd afronden. Als je te weinig tijd hebt, verlies je alle voorwerpen die je op dit Level verzameld hebt.

Je verdient een Continue Ster door het Continue Scherm te breken dat je in het Speciale Level tegenkomt. Deze Ster verschijnt op het Game Over (opnieuw spelen) scherm. Zelfs als het spel afgelopen is, kun je, zolang je nog Continue Sterren hebt, doorgaan met het spel vanaf het begin van de Zone waarin je je bevond. (Zie *Eind van het spel en Doorgaan*.)

## Erikoisaste

Jos keräät määrätyn määrän sormuksia ja saat huutomerkkin esiin, voit siirtyä erikoisasteeseen (Special Stage), jossa voit ponnahtaa sateenkaareen värisistä iskureista ja ponnahduslaudoista samalla tavalla kuin pallo pomppii flipperipelissä. Sinun täytyy selvittää tästä asteesta määrätyn aikarajan sisällä. Jos aika kuluu loppuun saakka, tulet menettämään kaikki tässä asteesta keräämäsi kohteet.

Jos rikot jatkomonitorin (Continue Monitor) erikoisasteessa, ansaitset pelin jatkotähden, joka ilmestyy pelin loppumis-kuvaruudussa (Game Over). Vaikka peli on loppu, voit jatkaa sen alueen alusta, jossa lopetit, jos sinulla on jatkotähtiä. (Ks. *kappaletta Pelin loppu ja pelin jatko*.)



## End of Game and Continue Game

If you lose all your chances to complete the game, the game ends. Normally, you start with three chances but you can increase the number by grabbing One-Up items or satisfying other requirements. (See *Items for Survival*.)

If you break the Continue Monitor in the Special Zone, you earn a Continue Star. If you have a Continue Star, you can continue the game from the beginning of the Zone you left off. To continue, make sure you press Start before the timer on the Game Over screen reaches zero.

## Ende des Spiels und Spiel weiterspielen

Wenn Du alle Chancen verlierst, das Spiel zu gewinnen, ist das Spiel zu Ende. Normalerweise fängst Du mit drei Chancen an; Du kannst die Anzahl aber erhöhen, wenn Du One-Up-Gegenstände einsammelst oder andere Bedingungen erfüllst. (Siehe Gegenstände zum Überleben.)

Wenn Du den Continue-Monitor in der Spezialzone zerbrichst, erhältst Du einen Continue-Stern. Wenn Du einen Continue-Stern hast, kannst Du das Spiel vom Anfang der Zone wieder anfangen, in der Du aufgehört hast. Um weiterzuspielen, mußt Du die Start-Taste drücken, bevor der Timer auf dem Game-Over-Bild Null erreicht.

## Fin du jeu et Continuer le jeu

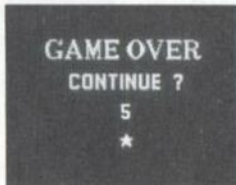
Si vous perdez toutes vos chances pour terminer le jeu, le jeu se termine. Normalement, vous commencez avec trois chances, mais vous pouvez augmenter le nombre en prenant des objets Un de plus ou en satisfaisant d'autres exigences. (Voir *Objets pour la survie*.)

Si vous brisez le moniteur Continuer dans la zone spéciale, vous gagnez une étoile Continuer. Si vous avez une étoile Continuer, vous pouvez continuer le jeu à partir du début de la zone que vous avez quittée. Pour continuer, assurez-vous d'appuyer sur la touche Start avant que la minuterie sur l'écran de Fin de jeu atteigne zéro.

## Fin del juego y reanudación

Cuando pierdas todas tus oportunidades para completar el juego, el juego finalizará. Normalmente comienzas con tres oportunidades, pero podrás aumentar el número de oportunidades recogiendo artículos de "oportunidad" o cumpliendo con otros requisitos. (Consulta *Artículos de sobrevivencia*.)

Si rompes el monitor de continuar en la zona especial, ganarás una estrella de continuar. Si tienes una estrella de continuar, podrás continuar el juego desde el principio de la zona en que hayas quedado. Para continuar, asegúrate de presionar el botón de comienzo antes de que el temporizador llegue a cero en la pantalla de fin del juego (Game Over).



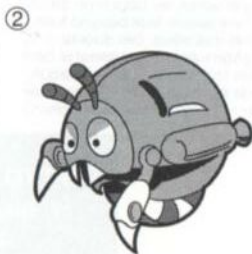
## Robotnik's Badniks

- ① Chopper
- ② Moto Bug
- ③ Crabmeat
- ④ Buzz Bomber
- ⑤ Caterkiller
- ⑥ Jaws
- ⑦ Ball Hog
- ⑧ Newtron
- ⑨ Burrobot



## Robotniks böse Buben

- ① Chopper
- ② Moto Bug
- ③ Crabmeat
- ④ Buzz Bomber
- ⑤ Caterkiller
- ⑥ Jaws
- ⑦ Ball Hog
- ⑧ Newtron
- ⑨ Burrobot



## Les 'Badniks' de Robotnik

- ① Couperet
- ② 'Moto Bug' (insecte)
- ③ Chair de crabe
- ④ Bombe à sirène
- ⑤ 'Caterkiller'
- ⑥ Mâchoires
- ⑦ Cochon
- ⑧ 'Newtron'
- ⑨ 'Burrobot'



## Las armas de Robotnik

- ① Hacha
- ② Bicho motorizado
- ③ Carne de cangrejo
- ④ Bombardero zumbador
- ⑤ Oruga asesina
- ⑥ Mandíbulas
- ⑦ Cerdo
- ⑧ Neutrón
- ⑨ Robot



## I cattivi di Robotnik

- ① Tritapaglia
- ② Moto Cimice
- ③ Mangiagranchi
- ④ Insetto Bomba
- ⑤ Bruco assassino
- ⑥ Ganasce
- ⑦ Maiale
- ⑧ Tritoni
- ⑨ Fresa

## Robotniks hantlangare

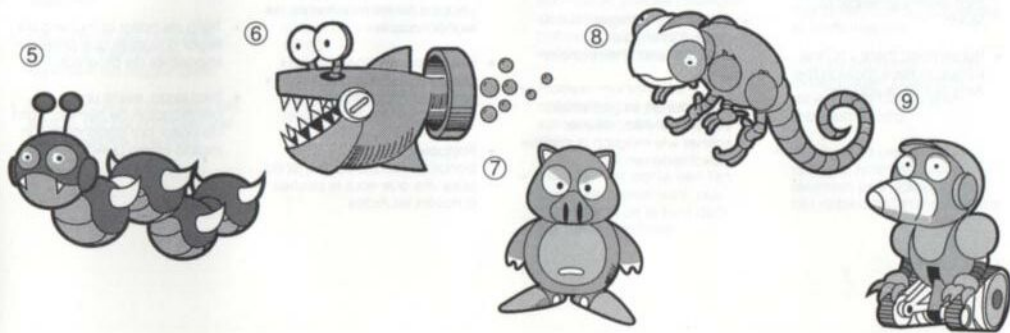
- ① Chopper
- ② Moto Bug
- ③ Crabmeat
- ④ Buzz Bomber
- ⑤ Caterkiller
- ⑥ Jaws
- ⑦ Ball Hog
- ⑧ Newtron
- ⑨ Burrobot

## De Slechterikken van Robotnik

- ① Chopper
- ② Moto Bug
- ③ Crabmeat
- ④ Buzz Bomber
- ⑤ Caterkiller
- ⑥ Jaws
- ⑦ Ball Hog
- ⑧ Newtron
- ⑨ Burrobot

## Robotnikin ilkimykset

- ① Helikopteri (Chopper)
- ② Moto kovakuoriainen (Moto Bug)
- ③ Rapuliha (Crabmeat)
- ④ Buzz pommittaja (Buzz Bomber)
- ⑤ Toukkatappaja (Caterkiller)
- ⑥ Raufahampaat (Jaws)
- ⑦ Pallosika (Ball Hog)
- ⑧ Newtron
- ⑨ Burrobotti (Burrobot)



## Sonic's Survival Tips

- Grab as many Rings as you can. (You must pick up 50 – 99 Rings to go to the Special Stage. Picking up 100 Rings earns you an extra chance to complete the game but you won't go to the Special Stage.)
- Watch the traps to see how they move. You'll have a better chance of dodging or escaping them.
- Look for ways to get to places that seem impossible to reach.
- Remember, there's a Time bonus, so race through the Acts as fast as you can.

## Sonics Überlebens-Tips

- Greif Dir so viele Ringe wie möglich. (Du brauchst 50 – 99 Ringe, um in die Spezialstufe zu gelangen. Wenn Du 100 Ringe einsammelst, bekommst Du eine zusätzliche Chance, das Spiel zu schaffen, aber Du wirst nicht in die Spezialstufe kommen.)
- Beobachte die Fallen, wie sie sich bewegen. Du wirst eine bessere Chance haben, ihnen auszuweichen oder zu entkommen.
- Suche nach Wegen, die zu Orten führen, die anscheinend unerreichbar sind.
- Denk daran, es gibt einen Zeit-Bonus. Also, rase so schnell wie möglich durch die verschiedenen Akte.

## Conseils de survie de Sonic

- Prenez autant d'anneaux que vous pouvez. (Vous devez ramasser 50 – 99 anneaux pour aller au niveau spécial. Lorsque vous ramassez 100 anneaux, vous gagnez une chance supplémentaire pour terminer le jeu, mais vous n'allez pas au niveau spécial.)
- Regardez les pièges pour voir comment elles se déplacent. Vous aurez une meilleure chance de les esquiver ou de leur échapper.
- Cherchez des chemins pour aller vers des endroits qui semblent impossible à atteindre.
- Rappelez-vous qu'il y a un bonus de temps, courez donc aussi vite que vous le pouvez à travers les Actes.

## Para permanecer con vida

- Recoge tantos anillos como puedas. (Deberás recoger entre 50 y 99 anillos para pasar a la etapa especial. Si reúnes 100 anillos tendrás una oportunidad adicional para completar el juego, pero no pasarás a la etapa especial.)
- Observa las trampas para ver como se mueven. Tendrás mayores posibilidades de evadirlas o de escapar de ellas.
- Trata de hallar la manera de llegar a lugares que parecen imposibles de alcanzar.
- Recuerda, existe una bonificación de tiempo; trata de pasar por cada acto tan rápido como puedas.

