

SEGA
GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS™



EPILEPSY WARNING

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

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

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

EPILEPSI-VARNING

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

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

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN
KÄYTÄT SEGA-
VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ
ITSE TAI ENNEN KUIN
ANNAT LASTESI
KÄYTTÄÄ
JÄRJESTELMÄÄ.

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

Prior to use

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

During use

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

Vor der Benutzung

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

Während der Benutzung

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

Avant toute utilisation

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

Pendant l'utilisation

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

Antes de utilizar el juego

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

Durante la utilización del juego

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

Prima dell'uso

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

Durante l'uso

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

Innan du börjar spela

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

Under spelets gång

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

Vóór gebruik

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

Tijdens gebruik

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

Ennen käyttöä

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

Käytön aikana

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

Starting Up

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

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschleiben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

- ① Sega-Spielkassette einschieben

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciúrese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

- ① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

- ① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Skjut in spelkassetten

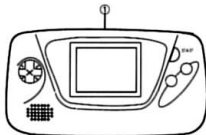
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

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

- ① Stop de Sega cassette erin



Aloituis

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

- ① Aseta Sega-kasetti sisään

Robotnik's at it Again!

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

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

Robotnik schlägt wieder zu!

Nachdem die sechs Chaos-Edelsteine auf die Südinsel zurückgebracht worden waren, herrschte für ein Jahr Ruhe und Frieden... nur unterbrochen von den gelegentlichen Überschallknallen, wenn Sonic The Hedgehog und "Tails", der Fuchs, ihre Trainingsläufe machten.

Eines Tages jedoch wurde die Insel von einer gewaltigen Explosion erschüttert. Riesige Erdspalten taten sich auf, und seltsame neue Landschaften entstanden. Die Tiere der Insel — auch Sonic und Tails — machten sich sofort auf die Suche nach der Ursache dieser Katastrophe. Es war Flicky, der blaue Vogel, der die Antwort fand: "Die Chaos-Edelsteine sind aus der Nordhöhle verschwunden!"

Robotnik recommence!

Un an après que les six Emeraudes Chaos ont été restituées à l'île du Sud, tout était en paix et calme... sauf peut-être un boom sonique occasionnel quand Sonic The Hedgehog et "Tails" the Fox s'entraînaient aux courses de vitesse.

Puis un jour, l'île a été secouée par une terrible explosion. De grands abîmes se sont ouverts dans la terre. De nouveaux points de repère ont fait leur apparition. Les animaux — dont Sonic et Tails — ont immédiatement commencé à en chercher l'origine. Et c'est Flicky the Bluebird qui a trouvé la réponse: "Les Emeraudes Chaos ne sont plus dans la Grotte Septentrionale".

¡Ha vuelto Robotnik!

Durante un año después de haber vuelto las Esmeraldas del Caos a la Isla del Sur, todo fue paz y tranquilidad... excepto por el ocasional ruido producido por Sonic the Hedgehog y "Tails" the Fox al practicar sus veloces carreras.

Un día la isla sufrió una terrible explosión. En el suelo se abrieron grandes simas. Extraños y nuevos mojones cobraron vida. Los animales, incluyendo Sonic y Tails, comenzaron inmediatamente a buscar la causa. Fue Flicky the Bluebird el que obtuvo la respuesta: "¡Las Esmeraldas del Caos han desaparecido de la Cueva del Norte!"



Di nuovo Robotnik!

Tutto è stato tranquillo e pacifico durante l'anno in cui tutti gli smeraldi erano stati riportati sull'isola... a parte l'occasionale bang prodotto da Sonic The Hedgehog e da "Tails" the Fox durante le loro corse.

Improvvisamente l'isola viene scossa da una terribile esplosione. Grandi crepacci si aprono dovunque. Il paesaggio cambia in modo strano. Gli animali, inclusi Sonic e Tails, iniziano immediatamente una ricerca per la causa di tutto ciò. Infine, Flicky the Bluebird trova la risposta: "Gli smeraldi del caos sono scomparsi dalla caverna del nord".

Robotnik är i farten igen!

I ungefär ett år efter att de sex Kaos-smaragderna hade återställts till Söderön var allting lugnt och fridfullt... om man inte räknar med de knallar som då och då kunde höras när Sonic The Hedgehog och "Tails" the Fox var ute och tränade spurter, och då givetvis alltid sprängde ljudvallen.

Men så plötsligt en dag skakades hela ön av en skräckinjagande explosion. Stora sprickor bildades i marken, och nya konstiga formationer sprang upp som svampar ur jorden. Alla djuren — inklusive Sonic och Tails — började genast söka efter orsaken. Flicky the Bluebird var den som först hittade svaret: "Kaos-smaragderna finns inte kvar i Norrgrottan längre!"

Robotnik is weer bezig!

Een jaar nadat de 6 Chaos Smaragden terug waren gebracht naar het Zuideland, was alles nog vreedzaam en rustig... alleen af en toe klonken er harde knallen wanneer Sonic de Hedgehog en zijn vriend "Tails" de vos hun snelheid oefenden.

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

Robotnik on taas liikkeellä!

Vuoden sen jälkeen, kun kuusi kaaoksen emeraldia oli palautettu paikalleen eteläiselle saarelle, kaikki oli rauhallista ja hiljaista... lukuunottamatta muutamia tilapäisiä äänivallin murtumisesta aiheutuneita paukahduksia, kun Sonic the Hedgehog ja "Tails" the Fox harjoittelivat pikajuoksujaan.

Sitten eräänä päivänä saarta järjestytti valtava räjähdys. Maahan aukeni suuria rotkoja. Outoja uusia rajapyykkeitä syntyi. Eläimet — mukaanlukien Sonic ja Tails — alkoivat heti etsiä räjähdysten aiheuttajaa. Flicky the Bluebird löysi vastauksen: "Kaaoksen emeraldit ovat hävinneet pohjoisesta luolasta!"

Tails frowned. "If the six Emeralds are separated, chaos'll leak out all over the world! And if we don't find them fast, this island will sink into the ocean!"

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

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

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

Tails runzelte die Stirn. "Wenn die sechs Edelsteine getrennt werden, bricht das Chaos über die ganze Welt herein! Und wenn wir sie nicht möglichst schnell wiederfinden, versinkt diese Insel im Ozean!"

Kaum hatte er geendet, als eine bizarre Flugmaschine über ihnen erschien. In zwei großen Greifen an der Unterseite hing der rote Chaos-Edelstein! Vom Piloten waren nur der buschige Schnurbart und die große, rote Nase zu sehen, aber sein höhnisches Lachen war unverkennbar — das konnte nur Dr. Robotnik sein!

"Diesmal kann mich niemand aufhalten! Und wenn ich erst die anderen fünf Chaos-Edelsteine in meinen Händen habe, bin ich der Herrscher des Universums! HAAHAHAHA!" Dann verschwand der böse Doktor mit seiner Flugmaschine am Horizont.

"Nicht, wenn wir sie zuerst finden", sagte Sonic. "Auf geht's, Tails! Die Jagd nach den Edelsteinen hat begonnen!"

Tails a fait la grimace. "Si les six Émeraudes ne sont pas ensemble, Chaos dérivera autour de la terre! Et, si nous ne les trouvons pas rapidement, l'île va couler dans l'océan!"

A ce moment, un objet volant étrange est apparu au-dessus d'eux. Accrochée par de grosses pinces sous son ventre se trouvait l'Émeraude Chaos rouge! Tout ce que les animaux pouvaient voir du pilote était sa moustache embroussaillée et son énorme nez rouge, mais impossible de se méprendre sur son rire sardonique — le Dr. Robotnik!

"Cette fois rien ne m'arrêtera! Une fois que j'aurai les cinq autres Émeraudes Chaos en ma possession, je serai le maître du monde! HAA, ha, ha, ha, haaa!". Puis le diabolique Dr. Robotnik et sa machine volante ont disparu à l'horizon.

"Pas si nous les trouvons en premier", murmura Sonic entre ses dents. "Viens Tails, allons chercher les Émeraudes!"

Tails frunció el entrecejo. "Si las esmeraldas se separan, el caos se esparcirá por todo el mundo! ¡Y si no las encontramos pronto, la isla se hundirá en el océano!"

En ese momento, un extraño objeto volador apareció en lo alto. ¡Agarrada por largas pinzas de su vientre estaba la Esmeralda del Caos roja! Todo lo que los animales pudieron ver del piloto fue su tupido mostacho y una gran nariz roja, pero su nauseabunda risa era inconfundible — ¡el Dr. Robotnik!

¡Esta vez nadie podrá detenerme! Cuando tenga las otras Esmeraldas del Caos en mi poder, gobernaré el mundo! JAA, ja, ja, ja, jaaa!" Después el diabólico Dr. Robotnik y su nave se desvanecieron en el horizonte.

"Esto no pasará si nosotros podemos encontrarlas primero!, dijo Sonic. Vámonos Tails, hagámonos con esas Esmeraldas!"

Tails pensa. "Se i sei smeraldi vengono separati, il caos si estenderà su tutto il mondo. Se non li troviamo alla svelta l'isola sprofonderà nell'oceano".

In quel momento una strana macchina volante appare nel cielo. Sotto di essa, imprigionato da grandi pinze, si trova lo smeraldo del caos rosso. Gli animali sono in grado di vedere solo i baffi cespugliosi ed il grande naso rosso del pilota ma la sua risata non lascia dubbi — Dr. Robotnik!

"Questa volta nulla potrà fermarmi! Una volta che gli altri cinque smeraldi del caos sono in mio possesso dominerò il mondo. HOOO, HO, HO, HO!" Il Dr. Robotnik e la sua macchina spariscono quindi all'orizzonte.

"Non riuscirai a dominare il mondo se saremo noi a trovare gli smeraldi per primi" dice Sonic. "Andiamo Tails. Troviamo questi smeraldi!"

Tails grimaserade. "Om de där sex smaragderna kommer ifrån varann, så kan ju kaos sprida sig över hela världen! Och om vi inte hittar dem fort nog kommer hela ön att sjunka ner i havet!"

Just i det ögonblicket svischade en mäkta underlig flygmaskin förbi ovanför deras huvuden. Under själva flygplanskroppen fanns två stora griparmar, och i deras säkra grepp satt den röda Kaos-smaragden! Allt djuren kunde se av piloten var en buskig mustasch och en stor röd näsa, men det där illvilligt skrockande frissandet gick det inte att ta miste på — Dr. Robotnik!

"Den här gången kan inget stoppa mig! När jag väl fått tag på de fem andra Kaos-smaragderna, så ska jag börja styra världen med järnhand! Heheheheheeee, friss-friss!" Och så försvann den stygge Dr. Robotnik och hans flygmaskin bort i horisonten.

"Inte om vi hittar dem först," muttrade Sonic. "Ge jättnet, Tails. Vi måste hitta de där smaragderna!"

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

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

"Deze keer kan niets mij tegen houden! Zodra ik de andere vijf Chaos Smaragden in mij bezit heb, zal ik de wereld besturen! HAA, ha, ha, ha, haaaa!" Daarna verdwenen de duivelse Dr. Robotnik en zijn vliegmachine over de horizon.

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

Tails rypisti otsaansa. "Jos ne kuusi emeraldia joutuvat eroon toisistaan, kaaos leviää koko maailmaan! Ja elleimme löydä niitä nopeasti, tämä saari vajooa mereen!"

Silloin outo lentävä kone tuli näkyviin taivaalle. Sen alla suuriin pinsetteihin kiinnitettynä oli punainen kaaoksen emerald. Kaikki, mitä eläimet pystyivät näkemään lentäjästä, oli hänen muhkeat viiksensä ja punainen nenänsä, mutta hänen ilkeästä naurustaan ei voinut erehtyä — Dr. Robotnik!

"Tällä kertaa mikään ei voi pysäyttää minua! Kun saan muut viisi kaaoksen emeraldia haltuuni, hallitsen maailmaa! HAA, ha, ha, ha, haai!" Sitten ilkeä Dr. Robotnik ja hänen lentävä koneensä hävisivät taivaanrannan taakse.

"Ei onnistu, jos me löydämme ne ensin", sanoin Sonic. "Tule, Tails. Mennään etsimään ne emeraldit!"

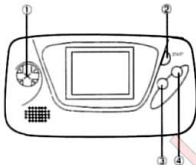
Take Control!

① Directional Button (D-Button)

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

② Start Button

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



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Drücken Sie diese Taste nach rechts oder links, um Ihre Spielfigur in die entsprechende Richtung zu bewegen. Um in der gewünschten Richtung zu beschleunigen, halten Sie die Taste gedrückt.
- Diese Taste nach unten drücken, damit Ihre Spielfigur sich duckt.
- Wenn Ihre Spielfigur stillsteht, drücken Sie die Taste nach oben oder unten, um den oberen bzw. unteren Bereich des Bildschirms sehen zu können.
- Während sich Ihre Spielfigur bewegt, drücken Sie die Richtungstaste nach unten. Ihr Mitstreiter rollt sich zu einer Kugel zusammen — ideal zum Überrollen von Gegnern oder zum Durchbrechen von gewissen Hindernissen.

② START-Taste

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen; zum Wiederaufnehmen des Spiels die Taste noch einmal drücken.

Prenez les commandes en main

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour déplacer votre personnage dans ces directions. Appuyez et maintenez le bouton vers l'une ou l'autre de ces directions pour le faire accélérer.
- Appuyez vers le bas pour que votre personnage s'accroupisse pour sauter.
- Lorsque votre personnage est debout, appuyez vers le haut ou vers le bas pour voir les sections supérieure ou inférieure de l'écran.
- Lorsque votre personnage se déplace, appuyez sur le Bouton D vers le bas. Il se transformera en boule — génial pour battre les ennemis ou pour faire éclater certains blocs.

② Bouton START

- Appuyez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour faire une pause pendant que vous jouez; appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

Toma del control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la derecha o hacia la izquierda para hacer que su personaje se mueva en tal sentido. Manténgalo presionado en cualquier sentido para hacer que se mueva con mayor rapidez.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que su personaje se agache.
- Cuando su personaje esté de pie, presiónelo hacia arriba o hacia abajo para ver la sección superior o inferior de la pantalla.
- Mientras su personaje esté moviéndose, presione el botón D hacia abajo, y se convertirá en una bola — ideal para derrotar enemigos o derribar y atravesar ciertos bloques.

② Botón de inicio (START)

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para realizar una pausa en el juego, y vuelva a presionarlo para reanudarlo.

Prendete controllo

① Pulsante direzionale

(Pulsante D)

- Premetelo a destra o a sinistra per muovere il vostro personaggio in tali direzioni. Tenetelo premuto per aumentare la velocità.
- Premetelo in basso per far abbassare il vostro personaggio.
- Quando il vostro personaggio è fermo, premetelo in alto o in basso per vedere la parte superiore o inferiore dello schermo.
- Quando il vostro personaggio è in movimento, premetelo in basso. Il vostro personaggio rotola come una palla — comodo per sconfiggere i nemici o sfondare certi ostacoli.

② Pulsante START

- Premetelo per fare iniziare il gioco.
- Premetelo anche per far iniziare o terminare una pausa del gioco.

Ta kontroll!

① Styrtangenten D (D-knappen)

- Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta din figur i respektive riktning. Vicka och håll nedtryckt för att få honom att springa fortare.
- Vicka neråt för att få din figur att huka sig ner.
- När din figur står still, vicka uppåt eller neråt för att rulla skärmen i respektive riktning.
- När din figur är i rörelse, vicka D-knappen neråt. Han kommer att rulla ihop sig till en boll — vilket är jättebra när du vill meja ner fiender eller bowla dig igenom vissa block.

② START-knappen

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att ta en paus i spelandet; tryck en gång till för att sätta igång spelet igen.

De Besturing!

① Richting Toets

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

② START Toets

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

CÖta ohjakset käsiisi!

① Suuntapainike (D-painike)

- Paina oikealle tai vasemmalle liikuttaaksesi hahmoasi noihin suuntiin. Pidä painettuna, kun haluat hahmon liikkuvan nopeammin.
- Paina, kun haluat hahmosi kyyristyvän.
- Kun hahmosi seisoo paikallaan, paina ylös tai alas nähdäksesi ruudun ylä- tai alaosan.
- Kun hahmosi liikkuu, paina D-painiketta alas. Hahmo kiertyy tällöin palloksi — kätevää vihollisten voittamiseen ja tiettyjen lohkojen läpi pääsyyn.

② Aloituspainike

- Peli aloitetaan painamalla tätä painiketta.
- Peli voidaan keskeyttää painamalla tätä painiketta; paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.

③ **Button 1**

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

④ **Button 2**

- Press to choose Sonic or Tails in the Player Select screen.
- Press to jump/perform the Super Spin Attack. Press and hold for a higher jump.

③ **Taste 1**

- Zum Hochspringen oder Ausführen einer Super-Spin-Attacke diese Taste drücken. Um höher springen zu können, halten Sie die Taste gedrückt.

④ **Taste 2**

- Diese Taste drücken, um auf dem Player Select-Bildschirm entweder Sonic oder Tails zu wählen.
- Zum Hochspringen oder Ausführen einer Super-Spin-Attacke diese Taste drücken. Um höher springen zu können, halten Sie die Taste gedrückt.

③ **Bouton 1**

- Appuyez pour sauter/réaliser la Super Attaque en Vitesse. Appuyez et maintenez pour un saut plus haut.

④ **Bouton 2**

- Appuyez pour choisir Sonic ou Tails sur l'écran Player Select.
- Appuyez pour sauter/réaliser la Super Attaque en Vitesse. Appuyez et maintenez pour un saut plus haut.

③ **Botón 1**

- Presiónelo para saltar/realizar el superataque de trompo. Manténgalo presionado para saltar a mayor altura.

④ **Botón 2**

- Presiónelo para elegir a Sonic o a Tails en la pantalla Player Select.
- Presiónelo para saltar/realizar el superataque de trompo. Manténgalo presionado para saltar a mayor altura.

③ Pulsante 1

- Premetelo per saltare o per eseguire un attacco con giravolta. Tenetelo premuto per saltare più alto.

④ Pulsante 2

- Premetelo per selezionare Sonic o Tails nello schermo PLAYER SELECT.
- Premetelo per saltare o per eseguire un attacco con giravolta. Tenetelo premuto per saltare più alto.

③ Knapp 1

- Tryck för att hoppa upp i luften eller prestera en supersnurrattack. Håll nedtryckt för att hoppa ännu högre.

④ Knapp 2

- Tryck för att välja Sonic eller Tails på Player Select-menyn.
- Tryck för att hoppa upp i luften eller prestera en supersnurrattack. Håll nedtryckt för att hoppa ännu högre.

③ Toets 1

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

④ Toets 2

- Druk hierop om voor Sonic of Tails te kiezen in het Figuur Keuze scherm.
- Druk hierop om te springen of de Super Spin Aanval uit te voeren. Blijf de toets ingedrukt houden om hoger te springen.

③ Painike 1

- Paina, kun haluat hypätä/ suorittaa Super kierrehyökkäyksen. Pidä painettuna, kun haluat hypätä korkeammalle.

④ Painike 2

- Tätä painamalla valitaan Sonic tai Tails Player Select-rudussa.
- Paina, kun haluat hypätä/ suorittaa Super kierrehyökkäyksen. Pidä painettuna, kun haluat hypätä korkeammalle.

Super Moves

① Super Dash Attack!

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

② Helicopter (Tails only)

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

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



Spezialmanöver

① Super-Spin-Attackel

Wenn Ihre Figur stillsteht, halten Sie die Richtungstaste nach unten gedrückt, und drücken Sie dann die Taste 1 oder 2. Sonic bzw. Tails beginnen nun, sich auf der Stelle zu drehen. Wenn Sie die Richtungstaste loslassen, schießen sie wie ein Blitz davon.

② Hubschrauber (nur Tails)

Halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt, und drücken Sie dann die Taste 1 oder 2. Tails dreht nun für einige Zeit seine Schwänze wie einen Hubschrauberrotor und beginnt zu fliegen. Steuern Sie seinen Flug mit der Richtungstaste. Sobald Tails den Boden berührt, wird die Hubschrauber-Funktion wieder deaktiviert.

Hinweis: Sonic reagiert auf diese Tastenkombination, indem er auf der Stelle rennt. Lassen Sie dann die Richtungstaste los, damit er vorwärts davonschießt.

Les Super déplacements

① La Super attaque en vrille!

Alors que votre personnage est encore debout, appuyez et maintenez enfoncé le Bouton D vers le bas puis appuyez sur le Bouton 1 ou 2. Sonic ou Tails commencera à tourner. Relâchez le Bouton D pour le faire décoller dans un jet de vitesse!

② L'Helicoptère (Tails seulement)

Appuyez et maintenez le Bouton D vers le haut, puis appuyez sur le Bouton 1 ou 2. Pendant un bref moment, Tails va faire tourner sa queue comme les pales d'un hélicoptère et il volera. Utilisez le Bouton D pour diriger ses mouvements et faire cesser l'hélicoptère dès que Tails touchera le sol.

Note: En utilisant cette commande pour Sonic, vous le ferez courir. Relâchez le Bouton D pour le projeter en avant.

Supermovimientos

① Superataque con giro

Cuando su personaje esté de pie, mantenga presionado el botón D hacia abajo, y después presione el botón 1 o 2. Sonic o Tails comenzarán a girar. ¡Suelte el botón para convertirse en una ráfaga de velocidad!

② Helicóptero (Tails solamente)

Mantenga presionado el botón D hacia arriba, y después presione el botón 1 o 2. Durante corto tiempo, Tails hará girar su cola como los rotores de un helicóptero y volará. Utilice el botón D para guiar sus movimientos, y cancele el helicóptero haciendo que Tails toque tierra.

Nota: Sonic responderá a este mandato y comenzará a correr. Suelte el botón D para hacer que arremeta hacia adelante.

②-1



Mosse speciali

- ① **Super attacco con giravolta**
Quando il vostro personaggio è fermo, tenete premuto il pulsante D in basso e quindi premete il pulsante 1 o 2. Sonic o Tails iniziaranno a girare senza avanzare. Lasciate andare il pulsante D ed il vostro personaggio partirà alla velocità della luce.
- ② **Elicottero** (solo Tails)
Tenete premuto il pulsante D in alto e quindi premete il pulsante 1 o 2. La coda di Tails ruota come il rotore di un elicottero per un certo tempo permettendogli di volare. Utilizzate il pulsante D per guidare i suoi movimenti e cancellate l'elicottero facendo in modo che Tails tocchi il suolo.
- Nota:** Sonic risponde a questo comando correndo senza avanzare. Rilasciate il pulsante D per farlo scattare in avanti.

Superrörelser

- ① **Supersnurrattack!**
När din figur står still, vicka neråt och håll D-knappen nedtryckt i det läget, och tryck sen på antingen knapp 1 eller 2. Sonic eller Tails kommer att börja spinna på stället. Släpp upp D-knappen, och sen spinner du loss med superfart!
- ② **Helikopter** (gäller endast Tails)
Vicka D-knappen uppåt och håll nedtryckt i det läget, och tryck sen på antingen knapp 1 eller 2. Tails börjar vifta på svansen som om den vore rotorbladen på en helikopter, och sen lyfter han från marken. Använd D-knappen för att styra hans rörelser, och avsluta flygturen genom att låta Tails ta mark.
- Obs:** Sonic bryr sig inte om att flyga, utan börjar istället spinna på stället. Släpp upp D-knappen för att få honom att rusa framåt.

Super Bewegingen

- ① **Super Sprint Aanvall**
Als je figuur stilstaat, druk je op omlaag op de R-toets en je houdt deze ingedrukt, daarna druk je op Toets 1 of 2. Sonic of Tails beginnen op hun plaats rond te draaien. Laat de R-toets los om met een enorme snelheid erop los te knallen!
- ② **Helikopter** (alleen voor Tails)
Druk de R-toets omhoog en houd deze ingedrukt, daarna druk je op Toets 1 of 2. Nu laat Tails, gedurende korte tijd, zijn staarten rondraaien, en begint als een helikopter te vliegen. Gebruik de R-toets om zijn bewegingen te sturen. Stop met de helikopter door Tails op de grond te zetten.
- Let op:** Sonic reageert op dit commando door op zijn plaats te rennen. Laat de R-toets los om hem naar voren te laten racen.

Superliikkeet

- ① **Superkierrehyökkäys**
Kun hahmosi selsoo paikallaan, pidä D-painike painettuna alas ja paina sitten painiketta 1 tai 2. Sonic tai Tails alkaa kieppua paikallaan. Kun vapautat D-painikkeen, hahmo ampaisee nopeaan liikkeeseen.
- ② **Helikopteri** (vain Tails)
Pidä D-painike painettuna ylös ja paina painiketta 1 tai 2. Hetken aikaa Tails kieputtaa häntänsä kuin helikopterin roottoreita ja lentää. Käytä D-painiketta hänen liikkeittensä ohjaamiseen ja peruuta helikopteri viemällä Tails koskettamaan maata.
- Huom!** Sonic vastaa tähän käskyyn juoksemalla paikallaan. Vapauta D-painike, jotta saat hänet syöksymään eteenpäin.

②-2



③ Pogo Springs

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

③ Pogo-Stäbe

Sie können diese Hüpfstäbe aktivieren, indem Sie daraufspringen. Steuern Sie dann Ihre Hüpfbewegungen mit der Richtungstaste. Wenn Sie getroffen werden oder mit einem Gegenstand kollidieren, verschwindet der Pogo-Stab wieder. Um von einem Pogo-Stab herunterzuspringen, drücken Sie die Taste 1 oder 2.

③ Les Ressorts Pogo

Activez un Ressort Pogo en sautant dessus. Utilisez le Bouton D pour diriger vos mouvements. Le Ressort Pogo disparaîtra lorsque vous vous heurterez à un objet ou souffrirez de dommage. Pour sauter d'un Ressort Pogo, appuyez sur le Bouton 1 ou 2.

③ Zancos de resorte

Active un Zanco de resorte saltando sobre él. Utilice el botón D para guiar su movimiento. El Zanco de resorte desaparecerá cuando choque contra un objeto o sufra daños. Para saltar de un zanco de resorte, presione el botón 1 o 2.

③-1



③-2



③ Pogo

Attivate il Pogo saltandovi sopra. Utilizzate il pulsante D per guidare il movimento. Il Pogo scompare quando urtate un oggetto o venite danneggiati. Per abbandonare il Pogo, premete il pulsante 1 o 2.

③ Hoppljäder

Du aktiverar en hoppljäder genom att helt enkelt hoppa upp på den. Använd D-knappen för att styra dina hopp. Hoppljädern försvinner om du krockar med något föremål eller får en smäll. För att hoppa av en hoppljäder, tryck på antingen knapp 1 eller 2.

③ Spring Veren

Een Spring Veer begint te werken als je er bovenop springt. Gebruik de R-toets om je bewegingen te sturen. De Veer verdwijnt als je tegen iets aanspringt of schade oploopt. Om van een Spring Veer af te springen, druk je op Toets 1 of 2.

③ Kengurujouset

Käynnistä kengurujousi hyppimällä sen päällä. Ohjaa liikkeitäsi D-painikkeella. Kengurujousi häviää, kun törmäät johonkin esineeseen tai kärsit vaurioita. Hyppää pois kengurujouselta painamalla painiketta 1 tai 2.

Get Ready...

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

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

Auf die Plätze...

Nach dem Sega-Logo erscheint ein Einführungsbildschirm, gefolgt vom *Sonic Chaos*-Titelbildschirm. Nach einigen Sekunden beginnt dann eine Kurz-Demonstration des Spiels. Um zum Titelbildschirm zurückzukehren, drücken Sie die START-Taste; zum Starten des Spiels drücken Sie die START-Taste noch einmal.

Nun erscheint der Player Select-Bildschirm. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um Sonic bzw. Tails zu wählen; drücken Sie danach die Taste 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

Pour commencer

Après le logo Sega, vous verrez un écran d'introduction suivi de l'écran Titre *Sonic Chaos*. Dans les quelques secondes qui suivront, un bref jeu de démonstration commencera. Appuyez sur le Bouton START pour revenir à l'écran Titre et appuyez à nouveau pour commencer.

L'écran Player Select apparaît. Appuyez sur le Bouton D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner Sonic ou Tails et appuyez sur le Bouton 2 pour commencer à jouer.

Preparativos...

Después del logo Sega, verá una pantalla de introducción seguida por la pantalla del título *Sonic Chaos*. En algunos segundos, aparecerá una corta demostración. Presione el botón START para volver a la pantalla del título, y presiónelo de nuevo para iniciar el juego.

Aparecerá la pantalla Player Select. Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha para seleccionar Sonic o Tails, y presione el botón 2 para iniciar el juego.



Inizio del gioco...

Dopo il marchio SEGA è possibile vedere uno schermo di introduzione seguito dallo schermo del titolo *SONIC CHAOS*. Dopo alcuni secondi appare una breve dimostrazione. Premete il pulsante START per ritornare allo schermo del titolo e quindi premetelo nuovamente per avviare il gioco.

A questo punto appare lo schermo PLAYER SELECT. Premete il pulsante D a sinistra o a destra per selezionare Sonic o Tails e quindi premete il pulsante 2 per iniziare il gioco.

Klara...färdiga...

Efter SEGAs varumärke visas introduktionsskärmen, följt av rubrikskärmen för *Sonic Chaos*. Efter ett par ögonblick visas även en kort demo. Tryck på START-knappen för att gå tillbaka till rubrikskärmen, och tryck en gång till för att gå vidare.

Därefter visas Player Select-skärmen. Vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster för att välja antingen Sonic eller Tails, och tryck sen på knapp 2 för att sätta igång spelet.

We gaan beginnen.... Valmistaudu...

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

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

Sega-logomerkkin jälkeen näkyviin tulee esittelyruutu ja sen jälkeen *Sonic Chaos* -nimiruutu. Muutaman sekunnin kuluttua näkyviin tulee lyhyt esittely. Painamalla aloituspainiketta voit palata nimiruutuun ja painamalla sitä uudelleen aloittaa pelin.

Näkyviin tulee Player Select -ruutu. Valitse Sonic tai Tails painamalla D-painiketta vasemmalle tai oikealle ja aloita peli painamalla painiketta 2.



Race for the Rings!

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

- ① **Timer:** This shows how much time has elapsed since you began the Act. If you don't complete the Act before the timer reads 10:00, you lose a Life.

Der Kampf um die Ringe!

Als Sonic oder Tails müssen Sie sich durch sechs gefährliche Zonen kämpfen, wobei jede Zone wiederum aus drei Stufen besteht. Am Ende der dritten Stufe werden Sie mit einem von Dr. Robotniks Boss-Robotern konfrontiert. Auf der linken Bildschirmseite wird Ihr gegenwärtiger Status angezeigt.

- ① **Timer:** Hier wird die abgelaufene Zeit seit Beginn der Stufe angezeigt. Wenn Sie die betreffende Stufe nicht absolviert haben, bevor der Timer 10:00 zeigt, verlieren Sie ein Leben.

La course aux Anneaux!

En tant que Sonic ou Tails, vous devrez franchir six zones dangereuses; chaque zone comprend trois Parties. A la fin de la troisième Partie, vous serez confronté à l'un des Robots-Chefs de Robotnik. Utilisez le côté gauche de l'écran pour bien connaître votre situation au fur et à mesure que vous avancez.

- ① **Timer:** Il vous indique le temps écoulé depuis que vous avez commencé la Partie. Si vous n'avez pas terminé cette Partie avant que le timer indique 10:00, vous perdez une vie.

¡Corra en búsqueda de los anillos!

Como Sonic o Tails, tendrá que pasar seis peligrosas zonas, cada una de las cuales se compone de tres actos. Al final del tercer acto se encontrará con uno de los robots jefe de Robotnik. Utilice el lado izquierdo de la pantalla para enterarse de su estado mientras juegue.

- ① **Temporizador:** Mostrará cuánto tiempo ha transcurrido desde que comenzó el acto. Si no finaliza el acto antes de que el temporizador muestre 10:00, perderá una vida.

Conquistate gli anelli!

Come Sonic o Tails dovrete passare attraverso sei zone pericolose; ciascuna zona contiene tre livelli. Alla fine del terzo livello incontrerete uno dei robot boss di Robotnik. Utilizzate il lato destro dello schermo per controllare le vostre condizioni durante il gioco.

- ① **Timer:** Questo timer indica il tempo trascorso dall'inizio del livello. Se non terminate il livello prima di raggiungere l'indicazione 10:00 del timer, perderete una vita.

Jakten på ringarna!

Som Sonic eller Tails kommer du att fräsa igenom sex farliga zoner. Varje zon är uppdelad i tre områden. I slutet av det tredje området kommer du alltid att stöta på en av Robotniks huvudrobotar. På den vänstra delen av skärmen kan du alltid kolla hur bra du görifrån dig.

- ① **Timer:** Den här klockan visar hur mycket tid som gått sen du drog iväg in i det nuvarande området. Om du inte lyckas ta dig igenom det området innan timern har nått 10:00, så blir du av med ett liv.

Race voor de Ringen!

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

- ① **Timer:** Deze geeft aan hoeveel tijd er is verstreken sinds je aan een Act begonnen bent. Als je de Act niet af hebt gemaakt voor de timer op 10:00 staat, verlies je een Leven.

Aja takaa renkaita!

Olet nyt Sonic tai Tails ja sinun on päästävä kuuden vaarallisen vyöhykkeen läpi: kukin vyöhyke sisältää kolme vaihetta. Kolmannen vaiheen lopussa tapaat yhden Robotnik'in pomoroboteista. Tarkkaile pelitilaasi matkan aikana ruudun vasemmasta reunasta.

- ① **Ajastin:** Tämä näyttää paljonko aikaa kun kulunut vaiheen aloittamisesta. Jos et lopeta vaihetta ennen ajastimen lukemaa 10:00, menetät elämän.



② **Lives Remaining:** This shows the number of Lives you have left. Pick up extra Lives by collecting over 100 Rings, grabbing a 1-UP item or scoring a speed rating consisting of three of the same numbers (such as 555 kph). Sonic starts the game with three Lives, and Tails starts with five Lives.

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

You receive points for the number of Rings you have at the end of each Round. If Sonic collects 100 Rings, he enters the Special Stage to search for one of the Chaos Emeralds (see page 40).

② **Restliche Leben:** Die Anzahl Ihrer restlichen Leben wird hier angezeigt. Sie können zusätzliche Leben erhalten, indem Sie über 100 Ringe einsammeln, einen 1-UP-Gegenstand finden oder eine Geschwindigkeit erreichen, die aus drei gleichen Ziffern besteht (z.B. 555 km/h). Sonic beginnt das Spiel mit drei, Tails mit fünf Leben.

③ **Anzahl der Ringe:** Ringe schützen Sie bei einem Treffer vor Verletzungen; ebenso, wenn Sie einen Gegner berühren oder in eine Falle geraten. Allerdings verlieren Sie in diesen Fällen alle Ihre Ringe. Wenn Sie getroffen werden und keine Ringe mehr zur Verfügung haben, verlieren Sie eines Ihrer Leben.

Am Ende jeder Runde werden Ihnen je nach Anzahl der gesammelten Ringe Punkte gutgeschrieben. Wenn Sonic 100 Ringe einsammelt, erreicht er die Special Stage (Bonusrunde); hier hat er die Chance, einen der Chaos-Edelsteine zu finden (siehe Seite 40).

② **Vies Restantes:** Vous indique le nombre de vies qu'il vous reste. Chaque fois que vous obtenez 100 Anneaux, que vous ramassez un article PLUS-1 ou que vous atteignez une vitesse composée trois fois du même numéro (comme 555 km/h), vous obtenez des Vies supplémentaires. Sonic commence le jeu avec trois Vies et Tails cinq.

③ **Nombre d'Anneaux:** Les Anneaux vous préservent des blessures si vous êtes attaqué, si vous touchez un ennemi ou tombez dans un piège. Cependant, vous perdrez tous vos Anneaux. Si vous êtes attrapé ou attaqué lorsque vous n'avez plus d'Anneaux, vous perdez une Vie.

Vous recevez des points en fonction du nombre d'Anneaux que vous avez à la fin de chaque manche. Si Sonic dispose de 100 Anneaux, il entre dans Special Stage (épreuve spéciale) pour chercher l'une des Emeraudes Chaos (voir page 40).

② **Vidas restantes:** Mostrará el número de vidas que le quedan. Adquiera vidas extra recolectando 100 anillos, tomando un artículo 1 adicional, o alcanzando una velocidad cuyos tres dígitos sean iguales (p. ej., 555 k/h). Sonic iniciará el juego con tres vidas, y Tails con cinco.

③ **Número de anillos:** Los anillos impedirán que usted sufra heridas cuando le ataquen, toque un enemigo, o se vea atrapado en una trampa. Sin embargo, en estos casos perderá todos sus anillos. Si queda atrapado o le atacan y no posee anillos, perderá una vida.

Usted recibirá puntos por el número de anillos que posea al final de cada ronda. Si Sonic recolecta 100 anillos, entrará en la Special Stage (Etapa especial) para buscar una de las Esmeraldas del Caos (consulte la página 40).

② **Vite rimanenti:** Questo indicatore mostra il numero delle vite che vi rimangono. Guadagnate vite extra raccogliendo più di 100 anelli, conquistando un 1-UP oppure raggiungendo un valore della velocità consistente di tre cifre uguali (come 555 km/h). Sonic inizia il gioco con tre vite mentre Tails inizia con cinque vite.

③ **Numero anelli:** Gli anelli vi proteggono da danni quando venite attaccati, quando toccate un nemico o quando venite catturati in una trappola. Ciò comunque può causare la perdita di tutti i vostri anelli. Se venite catturati o attaccati quando non possedete alcun anello, perderete una vita.

Alla fine di ciascun livello riceverete dei punti corrispondenti al numero degli anelli in vostro possesso. Raccogliendo 100 anelli, Sonic potrà entrare nello SPECIAL STAGE (LIVELLO SPECIALE) per ricercare uno degli smeraldi del caos (vedi pag. 41).

② **Återstående liv:** Den här mätaren talar om hur många liv du har kvar. Du kan samla på dig extra liv om du lyckas samla ihop 100 ringar, hittar ett 1-UP-föremål, eller klockas vid en hastighet där alla tre siffrorna är likadana (som t. ex. 555 km/h). Sonic börjar varje spelomgång med tre liv, och Tails startar med fem liv.

③ **Antal ringar:** Ringar skyddar dig om någon attackerar dig, snuddar vid dig, eller om du hamnar i en fälla. När detta händer blir du dock av med alla de ringar du samlat på dig. Om du blir fångad eller attackerad när du inte har några ringar förlorar du ett liv.

Du får ett visst antal poäng för de ringar du bär med dig ut från varje zon. Om Sonic samlar ihop 100 ringar, hamnar han helt plötsligt i Special Stage (en specialzon) där han kan leta efter Kaos-smeragderna (se sid. 41).

② **Overgebleven Levens:** Hier staat hoeveel Levens je nog hebt. Je krijgt een extra Leven als je meer dan 100 Ringen verzamelt, als je een 1-UP voorwerp pakt of als je een snelheid scoort die uit drie dezelfde cijfers bestaat (bijvoorbeeld 555 kph). Sonic begint het spel met 3 Levens en Tails start met 5 Levens.

③ **Aantal Ringen:** Ringen zorgen ervoor dat je niet gewond raakt als je aangevallen wordt, als je een vijand aanraakt of in een val loopt. Helaas verlies je dan wel al je Ringen. Als je gepakt of aangevallen wordt terwijl je geen Ringen hebt, verlies je een Leven.

Je krijgt punten voor het aantal Ringen dat je hebt aan het eind van elke Ronde. Als Sonic 100 Ringen verzamelt, gaat hij het Speciale Gebied binnen om één van Chaos Smaragden te zoeken (zie pagina 41).

② **Jäljellä olevat elämät:** Tämä näyttää montako elämää sinulla on vielä jäljellä. Saat ylimääräisen elämän keräämällä 100 rengasta, ottamalla 1-YLÖS esineen tai saamalla kolmesta samasta numerosta koostuvan nopeuslukeman (esim. 555 km/t). Sonic'illa on pelin alussa kolme elämää ja Tails'illa viisi.

③ **Renkaiden lukumäärä:** Nämä renkaat estävät sinua haavoittumasta vihollisen hyökätessä, koskettaessasi vihollista tai joutuessasi ansaan. Jos kuitenkin joudut tällaiseen tilanteeseen, menetät kaikki renkaasi. Jos jätät kiinni tai hyökkäyksen kohteeksi eikä sinulla ole yhtään rengasta, menetät elämän.

Saat pisteitä kunkin vaiheen lopussa omistamistasi renkaista. Jos Sonic kerää 100 rengasta, hän pääsee erikoisvaiheelle (Special Stage) etsimään yhtä kaoksen emeraldeista (katso sivua 41).

Special Items

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

- ① **Super Ring:** You get 10 Rings.
- ② **Power Sneakers:** Burn up the screen with an extra burst of speed!
- ③ **Invincibility:** You become invincible to attacks and traps for a short period of time. However, you lose a Life if you fall to the bottom of the screen or remain underwater for too long!

①



Spezialgegenstände

Im Verlauf des Spiels werden Sie auf mehrere Spezialgegenstände stoßen, die Ihnen auf dem Weg zur entscheidenden Konfrontation mit Dr. Robotnik eine große Hilfe sein werden. Die meisten dieser Gegenstände befinden sich im Innern von Monitoren. Knacken Sie diese mit Hilfe einer Super-Spin-Attacke, um an die Gegenstände zu gelangen.

- ① **Super-Ring:** Dafür erhalten Sie 10 normale Ringe.
- ② **Power-Laufschuhe:** Damit können Sie einen raketengleichen Zwischenspur einlegen.
- ③ **Schutzschild:** Für kurze Zeit sind Sie gegen Attacken und Fallen immun. Sie verlieren allerdings eines Ihrer Leben, wenn Sie unten aus dem Bildschirm fallen oder zu lange unter Wasser bleiben!

Articles Spéciaux

Vous trouverez des Articles Spéciaux tout au long du jeu, qui seront très utiles pour vous permettre d'arriver à la dernière confrontation avec Robotnik. La plupart des Articles se trouve dans les moniteurs. Pour obtenir un Article, cassez un moniteur par une Super Attaque en Vrille.

- ① **Le Super Anneau:** Quand vous obtenez 10 Anneaux.
- ② **Les Baskets de Puissance:** Brûlez l'écran avec un jet de vitesse supplémentaire!
- ③ **L'Invincibilité:** Vous devenez invincible aux attaques et aux pièges pendant un bref laps de temps. Cependant, si vous tombez au bas de l'écran ou si vous restez trop longtemps sous l'eau, vous perdez une vie!

②



Artículos especiales

A lo largo del juego encontrará artículos especiales que le serán muy útiles para llegar a la confrontación final con Robotnik. La mayoría de los artículos se encuentran en monitores. Para tomar un artículo, rompa y abra el monitor con un superataque con giro.

- ① **Superanillo:** Le proporcionará 10 anillos.
- ② **Zapatillas de potencia:** ¡Queme la pantalla con una ráfaga extra de velocidad!
- ③ **Invencibilidad:** Usted se convertirá en invencible a los ataques y trampas durante cierto tiempo. ¡Sin embargo, perderá una vida si cae al fondo de la pantalla o permanece durante mucho tiempo bajo el agua!

Oggetti speciali

In tutto il gioco sarà possibile trovare degli oggetti speciali che sono estremamente utili per il raggiungimento del confronto finale con Robotnik. La gran parte degli oggetti sono contenuti da monitor. Per raccogliere un oggetto, aprite il monitor con un attacco a giravolta.

- ① **Super anello:** Guadagnate 10 anelli.
- ② **Super scarpe:** Vi forniranno uno scatto a superelevità.
- ③ **Invincibilità:** Per un breve periodo sarete invincibili ed attacchi e trappole non potranno danneggiarvi. Perderete una vita, comunque, se cadete sul fondo dello schermo o se rimanete sotto la superficie dell'acqua troppo a lungo.



Specialhittegods

Genom hela spelet kan du hitta specialföremål som kommer att hjälpa dig ta dig igenom till den sista, ultimata fjätan mot Robotnik. De flesta av dessa föremål hittar du i bildskärmar. Så sänder bildskärmar med supersnurrattacker för att komma åt hittegodsset som finns inuti.

- ① **Superring:** En sån här ger dig tio extra ringar.
- ② **Superpjuck:** Rasa som en löpeld med den extra fart du får från dessa!
- ③ **Osårbarhet:** Du blir plötsligt immun mot attacker och faller för en kort tid. Du förlorar dock ett liv i vanlig ordning om du ramlar till botten av skärmen eller stannar för länge under vattnet!

Speciale Voorwerpen

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

- ① **Super Ring:** Je krijgt 10 Ringen.
- ② **Power Gympen:** Deze verhitten het scherm met een extra stoot snelheid!
- ③ **Onkwetsbaarheid:** Je wordt een tijdje onkwetsbaar voor aanvallen en valstrikken. Maar je verliest een Leven als je naar de bodem valt of te lang onder water blijft!

Erikoisesineet

Joka puolelta peliä löytyy erikoisesineitä, jotka ovat erittäin hyödyllisiä lopullisessa taistelussa Robotnik'in kanssa. Useimmat esineet ovat näyttöpäätteiden sisällä. Jotta saisit esineen, riko näyttöpäätteen Super kierrehyökkäyksellä.

- ① **Superrengas:** Saat 10 rengasta.
- ② **Teholenkkarit:** Riko ruutu nopealla syöksyllä!
- ③ **Näkymättömyys:** Tulet näkymättömäksi ja pääset hetkeksi suojaan hyökkäyksiltä ja ansoilta. Menetät kuitenkin elämän, jos putoat ruudun pohjaan tai jätät veden alle liian kauaksi aikaa!

④ **1-UP:** You get an extra Life.

⑤ **Rocket Shoes** (Sonic Only): Take this item and blaze through the sky on a pair of high-powered rockets! Use the D-Button to guide Sonic around the screen. The Rocket Shoes last for only a short time, and vanish if Sonic takes any damage.

④ **1-UP:** Hierfür wird Ihnen ein zusätzliches Leben gutgeschrieben.

⑤ **Raketenschuhe** (nur für Sonic): Mit diesem Artikel steht Ihnen nun ein kraftvoller Raketentreibsatz zur Verfügung, der Sie blitzschnell in die Stratosphäre katapultiert. Verwenden Sie die Richtungstaste, um Sonic auf dem Bildschirm zu steuern. Die Raketenschuhe sind aber schon nach kurzer Zeit ausgebrannt; außerdem verschwinden sie, sobald Sonic einen Treffer einsteckt.

④ **Plus-1:** Vous obtenez une Vie supplémentaire.

⑤ **Les chaussures fusées** (Sonic seulement): Prenez cet Article et fendez le ciel avec cette paire de fusées ultra-puissantes! Utilisez le Bouton D pour vous diriger sur l'écran. Les chaussures fusées ne servent que pendant un moment assez court ou disparaissent si vous êtes touché.

④ **1 adicional:** Le proporcionará una vida extra.

⑤ **Zapatillas cohete** (Sonic solamente): ¡Tome este artículo y dispárese por el cielo sobre un par de cohetes de gran potencia! Las zapatillas cohete durarán poco tiempo, y se desvanecerán si Sonic recibe cualquier daño.

④-1



④-2



④ **1-UP:** Guadagnate una vita extra.

⑤ **Scarpe a razzo** (solo Sonic): Raccogliete questo oggetto e volate nel cielo con un paio di razzi. Utilizzate il pulsante D per guidare Sonic sullo schermo. Le scarpe a razzo durano solo per un breve periodo e scompaiono se Sonic viene danneggiato.

④ **1-UP:** Om du hittar en sän här får du ett extra liv.

⑤ **Raketdojor** (gäller endast Sonic): Snöra på dig de här, så kan du sasa iväg genom luften i dina högspänningsrakter till skör! Använd D-knappen för att styra Sonic omkring på skärmen. Du kan bara använda raketdojorna ett kort tag, och de försvinner helt om du råkar ta stryk.

④ **1-UP:** Je krijgt een extra Leven.

⑤ **Raket Schoenen** (alleen Sonic): Pak dit Voorwerp om als een raket door de ruimte te schieten! Bestuur Sonic met de R-toets over het scherm. De Raket Schoenen werken maar korte tijd en verdwijnen als Sonic schade oploopt.

④ **1-YLÖS:** Saat yhden ylimääräisen elämän.

⑤ **Rakettikengät** (vain Sonic): Kun otat tämän esineen, voit lentää taivaalla kahdella suuritehoisella raketillä! Ohjaa Sonic'ia ruudussa D-painikkeella. Rakettikenkien teho kestää vain vähän aikaa ja loppuu, jos Sonic vaurioittuu.

⑤



The Bonus Panel

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

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

Note: Once in a while you might spin the Bonus Panel so that only the reverse side is showing. The Act will not end unless the front of the Bonus Panel appears, so give it another spin!



Die Bonustafel

Am Ende jeder ersten und zweiten Stufe erscheint eine Bonustafel, die Sie durch Vorbeilaufen in Drehungen versetzen können. Wenn die Tafel wieder stehenbleibt, wird darauf angezeigt, welchen Bonus Sie erhalten haben.

- ① **Flicky:** Eine Niete — Sie erhalten nichts. Schade!
- ② **Ring:** Es werden Ihnen 10 normale Ringe gutgeschrieben.
- ③ **Sonic:** Sonic erhält ein zusätzliches Leben. Tails erhält ein Continue (Fortsetzungsmöglichkeit).
- ④ **Tails:** Sonic erhält ein Continue (Fortsetzungsmöglichkeit). Tails erhält ein zusätzliches Leben.

Hinweis: In einigen Fällen bleibt die Bonustafel nach der Drehung so stehen, daß die Rückseite angezeigt wird. Sollte dies geschehen, lassen Sie die Tafel noch einmal rotieren, da die Stufe nur dann beendet werden kann, wenn die Vorderseite der Bonustafel sichtbar ist.

Le Tableau de Bonus

Un Tableau de Bonus apparaît à la fin de chacune des premières et deuxième Parties. Passez dessus pour le faire tourner. Lorsqu'il s'arrête, vous saurez quel bonus vous avez gagné.

- ① **Flicky:** Désolé, vous n'obtenez aucun bonus!
- ② **Anneau:** Vous bénéficiez de 10 Anneaux.
- ③ **Sonic:** Sonic reçoit une Vie supplémentaire. Tails un Continue (possibilité de continuer).
- ④ **Tails:** Sonic reçoit un Continue. Tails une Vie supplémentaire.

Note: De temps en temps, faites tourner le Tableau de Bonus afin que seul l'arrière soit visible. Une Partie ne sera pas terminée tant que l'avant du Tableau n'apparaîtra pas, aussi faites-le tourner une fois de plus!

Panel de gratificación

Al final de cada primer y segundo acto, aparecerá un panel de gratificación. Pase el panel corriendo para hacer que gire. Cuando se pare, verá los puntos que ha recibido.

- ① **Flicky:** No conseguirá nada. ¡Lo siento!
- ② **Anillo:** Le proporcionará 10 anillos.
- ③ **Sonic:** Sonic obtendrá una vida extra. Tails logrará Continue (Continuación).
- ④ **Tails:** Sonic obtendrá Continue. Tails logrará una vida extra.

Nota: De vez en cuando el panel de gratificación girará de forma que solamente mostrará la parte posterior. El acto no terminará a menos que aparezca la parte frontal del panel de gratificación, ¡motivo por lo que tendrá que hacer que vuelva a girar!

Pannello premio

Un pannello premio appare alla fine di ciascun primo e secondo livello. Correte oltre il pannello per farlo girare. Quando esso si ferma potrete scoprire il premio che avete ricevuto.

- ① **Flicky:** Non vincete niente. Peccato!
- ② **Anello:** Guadagnate 10 anelli.
- ③ **Sonic:** Sonic guadagna una vita extra. Tails guadagna un "Continue" (continuazione).
- ④ **Tails:** Sonic guadagna un "Continue" (continuazione). Tails guadagna una vita extra.

Nota: A volte il pannello potrebbe ruotare in modo da mostrare il suo lato opposto. Il livello non termina se il lato anteriore del pannello non appare ed è perciò necessario farlo ruotare di nuovo.

Bonusskylten

En bonusskylt visas vid slutet av varje första och andra området i en zon. Spring förbi skylten för att sätta snurr på den. När den väl stannat får du reda på vad för slags bonus du fått.

- ① **Flicky:** Du får inte ett skvatt. Din stackare!
- ② **Ring:** Du får tio ringar.
- ③ **Sonic:** Sonic får ett extra liv. Tails får en Continue (fortsättningsmöjlighet).
- ④ **Tails:** Sonic får en Continue. Tails får ett extra liv.

Obs: Ibland när du sätter skylten i gungning kan det hända att den stannar så att du ser baksidan. Det område du befinner dig i är inte färdigspelad förrän bonusskylden visas, så snurra den igen!



Bonus Panelen

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

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

Let op: Soms draait het Bonus Paneel zodanig dat je alleen de achterkant ziet. De Act stopt niet voordat je de voorkant van het Bonus Paneel ziet, probeer het dus nog een keer!



Bonusruutu

Bonusruutu tulee näkyviin aina ensimmäisen ja toisen vaiheen lopussa. Juokse ruudun ohi, jolloin se alkaa pyöriä. Kun se pysähtyy, saat selville minkä bonuksen olet saanut.

- ① **Flicky:** Valitettavasti et saa mitään.
- ② **Rengas:** Saat 10 rengasta.
- ③ **Sonic:** Sonic saa ylimääräisen elämän. Tails saa jatkon (Continue).
- ④ **Tails:** Sonic saa jatkon (Continue). Tails saa ylimääräisen elämän.

HUOM! Joskus saatat pyörittää bonusruutua niin, että vain kääntöpuoli jää näkymään. Vaihe ei lopu ellei bonusruudun etupuoli tule näkyviin, joten pyöritä sitä uudelleen!



Scoring

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

Basic Score

Enemy Robot: 100 points
Boss Robot
(Zones 1-2): 5.000 points
Boss Robot
(Zones 3-5): 10.000 points
Dr. Robotnik: 60.000 points

Speed Bonus: Score 10 points for each kilometer per hour (Km/h) achieved at the end of the Act.

Ring Bonus: Pick up 100 points for each Ring you possess at the end of the Act.

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

Note: You can speed up the point tally on the Score screen by pressing and holding Button 1 or 2.



Die Abrechnung

Nach Abschluß jeder Stufe wird Ihr Fortschritt auf dem Bildschirm angezeigt. Punkte werden Ihnen wie folgt gutgeschrieben:

Grundpunktzahlen

Gegnerischer
Roboter: 100 Punkte
Boss-Roboter
(Zonen 1-2): 5 000 Punkte
Boss-Roboter
(Zonen 3-5): 10 000 Punkte
Dr. Robotnik: 60 000 Punkte

Geschwindigkeitsbonus: Am Ende der betreffenden Stufe erhalten Sie 10 Punkte für jeden erreichten Stundenkilometer (km/h).

Ring-Bonus: Für jeden Ring, den Sie am Ende einer Stufe noch besitzen, erhalten Sie 100 Punkte.

Continue: Für jeden eingesammelten Continue wird hier ein Sonic- oder Tails Symbol angezeigt.

Hinweis: Die Anzeige der Gesamtpunktzahl auf dem Ergebnisbildschirm kann beschleunigt werden, indem die Taste 1 oder 2 gedrückt gehalten wird.

Score

Chaque fois que vous aurez terminé une Partie, l'écran mettra à jour vos progrès. Vous recevrez des points comme suit:

Score de Base

Robot ennemi: 100 points
Robot-Chef
(zones 1 et 2): 5 000 points
Robot-Chef
(zones 3 et 4): 10 000 points
Dr. Robotnik: 60 000 points

Bonus de Vitesse: Marque 10 points pour chaque km/h atteint à la fin de la Partie.

Bonus d'Anneau: Comptez 100 points par Anneau que vous possédez à la fin de la Partie.

Continue: Une icône Sonic ou Tails apparaît ici pour chaque Continue dont vous bénéficiez.

Note: Vous pouvez accélérer le calcul des points sur l'écran Score en appuyant et en maintenant enfoncé le Bouton 1 ou 2.

Puntuación

Cada vez que finalice un acto, esta pantalla se actualizará para mostrar su progreso. Usted recibirá los puntos siguientes:

Puntuación básica

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

Gratificación por velocidad: 10 puntos por cada kilómetro por hora (km/h) logrado al final del acto.

Gratificación por anillos: 100 puntos por cada anillo que posea al final del acto.

Continue: Aparecerá un Sonic o Tails con cada Continue que tome.

Nota: Usted podrá acelerar la indicación de puntos de la pantalla de puntuación manteniendo el presionado el botón 1 o 2.

Punteggi

Ogni volta che completate un livello questo schermo vi aggiorna sul vostro progresso. I punti vengono assegnati nel modo seguente:

Punteggi base

Robot nemico 100 punti
Robot boss
(Zone 1-2) 5.000 punti
Robot boss
(Zone 3-5) 10.000 punti
Dr. Robotnik 60.000 punti

Premio velocità: Guadagnate 10 punti per ciascun chilometro all'ora (km/h) della velocità raggiunta al termine del livello.

Premio anelli: Guadagnate 100 punti per ciascun anello in vostro possesso alla fine del livello.

Continue: Un'immagine di Sonic o di Tails appare in questa posizione per ciascun Continue raccolto.

Nota: E' possibile accelerare il conteggio dei punti sullo schermo premendo e tenendo premuto il pulsante 1 o 2.

Poängpromenad

Varje gång du är klar med ett område visas en skärm som ger dig detaljerad information om hur det egentligen går för dig. Du får poäng enligt följande:

Poängtavlå

Fienderobot: 100 poäng
Huvudrobot
(i zonerna 1-2): ... 5 000 poäng
Huvudrobot
(i zonerna 3-5): .. 10 000 poäng
Dr Robotnik: 60 000 poäng

Hastighetsbonus: Vid slutet av varje område får du 10 poäng för varje kilometer i timmen (km/h) du rusat fram i.

Ringbonus: Du får 100 poäng för varje ring du har med dig till varje områdes utgång.

Continue: En bild av Sonic eller Tails visas här för varje Continue du fått tag på.

Obs: Du kan snabba på räknandet på poängantalsskärmen genom att trycka på och sen hålla nedtryckt antingen knapp 1 eller 2.

De Score

Nadat je elke Act af hebt gemaakt, kun je op het scherm zien wat je gedaan hebt. De punten verdienen je als volgt:

Basis Score

Vijandelijke
Robot: 100 punten
Boss Robot
(Zones 1-2): 5 000 punten
Boss Robot
(Zones 3-5): 10 000 punten
Dr. Robotnik: 60 000 punten

Snelheidsbonus: Scoor 10 punten voor elke kilometer per uur (km/h) die je aan het einde van een Act hebt gehaald.

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

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

Let op: Je kunt de puntentelling op het Score scherm versnellen door Toets 1 of 2 ingedrukt te houden.

Pisteet

Joka kerta, kun lopetat vaiheen, täämä ruutu näyttää sinulle siihen asti keräämäsi pisteet. Saat pisteitä seuraavalla tavalla:

Peruspisteet

Vihollisrobotti: 100 pistettä
Pomorobotti (vyöhykkeet 1-2):
..... 5.000 pistettä
Pomorobotti (vyöhykkeet 3-5):
..... 10.000 pistettä
Dr. Robotnik: 60.000 pistettä

Nopeusbonus: Saat 10 pistettä kustakin kilometristä per tunti (km/t) vaiheen lopussa.

Rengasbonus: Saat 100 pistettä kustakin vaiheen lopussa omistamastasi renkaasta.

Jatko (Continue): Sonic tai Tails kuva tulee näkyviin kunkin poimimasi jatkon (Continue) kanssa.

HUOM! Voit nopeuttaa pistenäyttöä pisteruudussa pitämällä painiketta 1 tai 2 painettuna alas.

Zip Through the Zones!

Turquoise Hill Zone

Race through loops, corkscrew twists and hidden passageways. Ride moving platforms over pits filled with spikes. Spring high in the air over traps and terrain, and keep on the lookout for Robotnik's badniks!

Gigapolis Zone

City lights glitter in the night as you spring from level to level. Race through shining corridors, then jump on top and grab those Rings!

Flitzen Sie durch die Zonen!

Turquoise Hill-Zone

Preschen Sie durch Loopings, Spiralen und verborgene Durchgänge. Schweben Sie auf beweglichen Plattformen über stachelbewehrte Gruben. Springen Sie hoch in die Luft, um Fallen und anderen Gefahrenstellen auszuweichen, aber achten Sie dabei stets auf Dr. Robotniks schwerbewaffnete Schurken.

Gigapolis-Zone

Glitzernde Großstadtflichter zeigen Ihnen den Weg von einer Etage zur nächsten. Durchrasen Sie die hellerleuchtenden Korridore, springen Sie dann auf die höchste Ebene und heimsen Sie als Belohnung alle Ringe ein!

Franchissez les Zones comme l'Eclair!

La Zone Turquoise Hill

Courez dans les méandres, les virages en tirebouchon et les passages secrets. Prenez des plate-formes mobiles pour franchir des puits remplis de lances. Rebondissez haut en l'air au-dessus des pièges et du terrain et faites attention aux forces démoniaques de Robotnik.

La Zone Gigapolis

Les lumières de la ville sont plus scintillantes la nuit lorsque vous rebondissez d'un niveau à l'autre. Courez dans les corridors éclairés puis sautez au sommet pour attraper ces Anneaux!

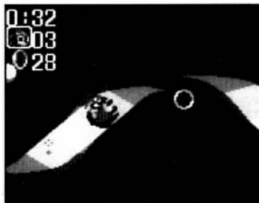
¡Láncese a través de las zonas!

Zona Turquoise Hill

Corra a través de curvas, vueltas en espiral, y pasadizos ocultos. Móntese en plataformas móviles sobre pozos llenos de púas. Salte por el aire sobre trampas y terrenos, y no deje de vigilar las fuerzas diabólicas de Robotnik.

Zona Gigapolis

Las luces de la ciudad brillan en la noche a medida que usted rebota de nivel a nivel. ¡Corra a través de corredores brillantes, y después salte hacia arriba y tome anillos!



Passate attraverso le zone !

Zona Turquoise Hill

Correte lungo anelli, attorcigliamenti e passaggi nascosti. Cavalcate piattaforme mobili sopra a pozzi irti di lance. Saltate sopra trappole ed ostacoli e state all'erta per le forze del male di Robotniks.

Zona Gigapolis

Le luci della città scintillano nella notte mentre voi saltate da un livello all'altro. Correte lungo corridoi scintillanti e quindi saltate in alto per afferrare gli anelli.

Zooma genom zonerna!

Turquoise Hill Zone

Dra på genom loopar, korkskruvsbanor och gömda lönngångar. Segla på plattformar över gropar fyllda till brädden med vassa pålar. Hoppa högt över och bort från fällor och farligheter, och se upp för Robotniks elaka kreaturer!

Gigapolis Zone

Stadens ljus glittrar i natten samtidigt som du hoppar från avsats till avsats. Kubba genom skinande korridorer, och ta dig därefter upp till toppen, där du kan stoppa fickorna fulla med ringar!

Zip door de Zones!

Turquoise Hill Zone

Race door bochten, wenteltrappen en verborgen doorgangen. Rijd bewegende platformen over putten die met ijzeren splezen gevuld zijn. Spring hoog door de lucht over vallen en stukken grond maar blijf uitkijken voor Robotnik's handlanger!

Gigapolis Zone

Schitterende lichtjes schijnen in de nacht terwijl jij van level naar level springt. Race door glimmende gangen, spring naar boven en grijp die Ringen!

Syöksy vyöhykkeiden läpi!

Turquoise Hill -vyöhyke

Kiitä mutkien, korkkiruuvimaisten kierteidien ja piilossa olevien käytävien läpi. Aja liikkuvilla jalkakäytävillä piikkejä täynnä olevien rotkojen yli. Syöksy korkealle ilmaan päästäksesi ansojen ja vaikeakulkuisen maaston ohi etsimään Robotnik'in pahoja joukkoja.

Gigapolis-vyöhyke

Kaupungin valot välkkyvät yössä kiitäessäsi tasolta toiselle. Aja kiiltävien käytävien läpi ja ota renkaat kiinni hyppäämällä ylös.



Sleeping Egg Zone

Hop onto a Pogo Spring and bounce through mazes of blocks. Break blocks to reach monitors and open secret passageways. This is no place to be caught napping. Platforms that appear solid might not be. One wrong step, and it's a long way down!

Mecha Green Hill Zone

Steel platforms replace the old Green Hills, and mechanical palm trees drop deadly bombs on you if you get too close. Don't let yourself sink too deep in the river ooze, or you won't get out.

Sleeping Egg-Zone

Hier haben Sie Gelegenheit, einmal große Sprünge zu machen: Hüpfen Sie mit Hilfe eines Pogo-Stabs über ein Gewirr von Blöcken. Zerschlagen Sie Blöcke, um an Monitore zu gelangen und verborgene Durchgänge zu öffnen. Für diese Zone ist volle Konzentration angesagt. Plattformen, die sicher und solide aussehen, sind es nicht. Ein einziger Fehltritt, und Sie finden sich weit, weit unten wieder!

Mecha Green Hill-Zone

Die gepflegten Green Hill-Grünflächen wurden durch stählerne Plattformen ersetzt, und eine neue Palmen-Gattung läßt tödliche Bomben auf Sie fallen, wenn Sie dem Baum zu nahekommen. Und hüten Sie sich vor dem zähen Flußschlamm, sonst gibt es kein Entrinnen!

La zone Sleeping Egg

Sautez sur un Ressort Pogo et rebondissez au-dessus des dédales de blocs. Faites éclater les blocs pour atteindre les moniteurs et ouvrir les passages secrets. Ce n'est pas le moment de vous endormir. Les plateformes qui peuvent apparaître solides peuvent ne pas l'être. Un faux pas et c'est la chute vertigineuse!

La Zone Mecha Green Hill

Des plate-formes en acier remplacent les anciennes Green Hill et les palmiers mécaniques vous jettent des bombes mortelles dès que vous êtes trop près. Ne vous laissez pas couler trop profond dans le limon de la rivière, sinon vous ne pourrez plus en sortir.

Zona Sleeping Egg

Súbase a un Zanco de resorte y rebote a través de laberintos de bloques. Rompa bloques para alcanzar los monitores y abrir pasadizos secretos. No hay ningún lugar que pueda encontrarse desprevenido. Las plataformas que parecen sólidas pueden no serlo. ¡Un paso en falso, y la caída parecerá no tener fin!

Zona Mecha Green Hill

Plataformas de acero reemplazar a las antiguas colinas Green Hills, y palmeras metálicas dejarán caer bombas mortíferas si usted se acerca demasiado. No se funda demasiado en el fango del río o no podrá salir de él.



Zona Sleeping Egg

Afferrate di un Pogo e saltate attraverso un labirinto di blocchi. Rompete i blocchi per raggiungere i monitor ed aprire passaggi segreti. Questo non è un posto per rilassarsi. Piattaforme che sembrano solide ed a volte non lo sono. Un passo falso ed un'interminabile caduta vi attende.

Zona Mecha Green Hill

Piattaforme di acciaio rimpiazzano le vecchie Green Hills e palme meccaniche fanno cadere bombe mortali se vi avvicinate troppo. Non sprofondare nel fango del fiume altrimenti non sarete più in grado di uscire.

Sleeping Egg Zone

Hoppa upp på en hoppfjäder och studsa iväg genom labyrinter av klossar. Slå sönder klossarna för att komma åt bildskärmar och öppna hemliga genvägar. Här måste du hela tiden vara på helspänn. Plattformar som verkar stabila visar sig vara rena måndagsexemplaren. Om du råkar trampa fel, så tar du ett stort steg — neråt...!

Mecha Green Hill Zone

Stålplattformar har ersatt det som brukade vara gamla Green Hills, och kommer du för nära slöpper mekaniska palmer dödliga bomber i skallen på dig. Sjunk inte för djupt ner i flodens geggamoja, för då kommer du aldrig upp igen.

Sleeping Egg Zone

Pak een Spring Veer en stuit door doolhoven van blokken. Breek je een weg naar Monitors en open geheime doorgangen. Je kunt hier niet gaan slapen. Platformen die er stevig uit zien, zijn dat soms niet. Eén verkeerde stap en je valt naar beneden!

Mecha Green Hill Zone

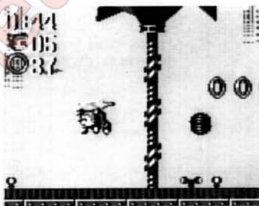
Op de plaats van de oude groene heuvels liggen nu stalen platformen en mechanische palmbomen laten dodelijke bommen vallen als je te dichtbij komt. Laat jezelf niet te diep wegzinken in de modder van de rivier, want anders kom je er niet meer uit!

Sleeping Egg -vyöhyke

Nouse kengurujouselle ja hypi lohkolabyrinttien läpi. Riko lohkot päästäksesi näyttöpäätteille ja avaa salaiset käytävät. Tämä ei ole paikka, jossa voi ottaa nokkaunet. Kiinteältäkin näyttävät tasanteet eivät kenties olekaan sellaisia. Yksikin väärä askel ja olet menossa alas — ja matka on pitkä!

Mecha Green Hill -vyöhyke

Teräsjalkakäytävät ovat korvanneet vanhat Green Hills -vuoret, ja mekaaniset palmut pudottavat kuolettavia pommeja, jos menet liian lähelle. Varo, ettet uppoa liian syvälle joen lietteeseen, tai et pääse pois.



Aqua Planet Zone

Pop open the hatches to underwater tunnels and the current will carry you along, but beware of the spears ahead! If you go without air for too long, you'll see a countdown above your character's head. When the timer reaches zero, you lose a Life. Replenish your air supply by jumping to the surface.

Electric Egg Zone

You have to move fast to get safely through the dark corridors of Dr. Robotnik's lair. Grab all the Rings and bonuses you can — you'll need them when you meet with the evil doctor himself, in an arena he has prepared especially for you...

Aqua Planet-Zone

Öffnen Sie die Luken zu den Unterwassertunnels, um von der Strömung mitgenommen zu werden, doch sehen Sie sich vor: Harpunen voraus! Wenn Sie das Luftholen vergessen, beginnt ein Countdown über dem Kopf Ihrer Spielfigur. Sie verlieren ein Leben, sobald der Timer abläuft. Springen Sie zur Oberfläche, um Ihren Luftvorrat zu ergänzen.

Electric Egg-Zone

In den finsternen Korridoren von Dr. Robotniks Höhle müssen Sie sich doppelt schnell bewegen, um Unheil aus dem Weg zu gehen. Schnappen Sie sich so viele Ringe und Bonusgegenstände wie nur irgend möglich — Sie werden sie bitter nötig haben, wenn Sie dem teuflischen Herrn Doktor persönlich begegnen. Für dieses Treffen hat er einen speziell für Sie präparierten Ort vorgesehen...

La Zone Aqua Planet

Sautez par les panneaux dans les tunnels souterrains et le courant vous portera, mais attention à ses tourbillons en aval! Si vous restez trop longtemps sans reprendre votre respiration, vous verrez un compteur à rebours au-dessus de votre tête. Lorsque ce compteur atteindra zéro, vous perdrez une Vie. Prenez votre respiration en sautant à la surface.

La Zone Electric Egg

Pour être en sécurité, vous devez vous déplacer rapidement dans les corridors sombres du repaire du Dr. Robotnik. Appropriiez-vous tous les Anneaux et bonus que vous pouvez — vous en aurez besoin lorsque vous rencontrerez le diabolique docteur lui-même, dans une arène qu'il vous a spécialement préparée...

Zona Aqua Planet

Abra las compuertas de los túneles subacuáticos y la corriente le transportará, ¡pero tenga cuidado con los arpones que se avecinan! Si pasa demasiado tiempo sin aire, verá una cuenta atrás sobre la cabeza de su personaje. Si el temporizador llega a cero, usted perderá una vida. Inhale aire saltando a la superficie.

Zona Electric Egg

Usted tendrá que moverse rápidamente para atravesar con seguridad los corredores de la guarida del Dr. Robotnik. Tome cuantos anillos y artículos de gratificación como pueda, porque los necesitará cuando se encuentre con el diabólico doctor, en un escenario que ha preparado especialmente para usted...

Zona Aqua Planet

Aprite i portelli dei tunnel subacquei e la corrente vi trasporterà: fate attenzione però alle lancie che potrete incontrare. Se rimanete troppo a lungo senza respirare, un timer di conteggio alla rovescia appare sopra alla testa del vostro personaggio. Quando il tempo scade, perdete una vita. Ricordatevi di respirare saltando alla superficie.

Zona Electric Egg

Dovrete spostarvi velocemente per riuscire ad attraversare i bui corridoi del covo del Dr. Robotnik. Afferrate tutti gli anelli ed i premi che potete — ne avrete bisogno quando incontrerete il malvagio dottore in un'arena preparata apposta per voi...

Aqua Planet Zone

Släng upp luckan till undervattensstunnlarna och flyt med strömmen. Se dock upp för otäcka spjut som "räkar" finnas här och var! Om du håller andan för länge visas ett stoppur alldeles ovanför din figurs huvud. När det här stoppuret når noll så är det tack och adjö. Fyll lungorna med luft genom att hoppa upp till ytan.

Electric Egg Zone

Du måste vara väldigt kvick om du ska ta dig helskinnad genom korridorerna i Dr. Robotniks kula. Snappa åt dig så många ringar och så mycket bonus du hinner. Det kommer att behövas när du väl står öga mot öga med den alldeles fantastiskt elake doktorn, på en arena som han ställt i ordning just för dig...

Aqua Planet Zone

Duw de luiken open in de onderwater tunnels, zodat de stroom je mee kan voeren, maar kijk uit voor de speren! Als je te lang zonder lucht blijft, verschijnt er een afteller boven het hoofd van je figuur. Als deze afteller op nul komt te staan, verlies je een Leven. Vul je luchtvoorraad aan door naar de oppervlakte te springen.

Electric Egg Zone

Je moet snel bewegen om veilig door de donkere gangen van Dr. Robotnik's hol te komen. Pak alle Ringen en bonussen waar je bij kunt — je hebt ze echt nodig als je het op moet nemen tegen de gemene doctor in een arena die hij speciaal voor jou heeft gemaakt...

Aqua Planet -vyöhyke

Avaa salvat, jotka johtavat vedenalaisiin tunneleihin. Virta vie sinut mukanaasi, mutta varo edessä olevia tuulaita! Jos olet veden alla liian kauan, näet aikalaskun hahmosi päässä. Kun ajastin nollautuu, menetät elämän. Täytä ilmavarastosi hyppäämällä pinnalle.

Electric Egg -vyöhyke

Sinun on liikuttava nopeasti, jotta pääset turvallisesti Dr. Robotnik'in luolan pimeiden käytävien läpi. Ota kiinni kaikki renkaat ja bonuspisteet, jotka vain saat, — tarvitset niitä, kun tapaat itsensä pahuuden tohtorin areenalla, jonka hän on valmistanut erityisesti sinua varten...



The Special Stage

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

Die Bonusrunde

Wenn es Sonic gelingt, 100 Ringe einzusammeln, wird er automatisch zur ersten Bonusrunde transportiert. Sonic hat nun die Chance, in jeder dieser Runden einen der Chaos-Edelsteine aufzuspüren. Nach dem fünften gefundenen Edelstein muß er mit Dr. Robotnik um den sechsten kämpfen, damit der Frieden auf der Südinsel wiederhergestellt werden kann!

L'Epreuve Spéciale

Lorsque vous avez 100 Anneaux, vous enchaînez automatiquement avec l'Epreuve Spéciale. C'est ici que vous pourrez retrouver les Émeraudes Chaos — une à chaque Épreuve Spéciale. Regagnez les cinq et battez Robotnik pour la sixième afin de restaurer la paix chez vous!

Etapa Especial

Cuando Sonic haya recolectado 100 anillos se verá automáticamente transportado a la Etapa Especial. En ella, Sonic podrá buscar Esmeraldas del Caos, una en cada Etapa Especial. ¡Recolecte cinco, y pelee contra Robotnik por la sexta a fin de restablecer la paz en su tierra!



Il livello speciale (SPECIAL STAGE)

Sonic viene trasportato automaticamente al livello speciale dopo aver raccolto 100 anelli. Qui Sonic potrà trovare gli smeraldi del caos — uno per ciascun livello speciale. Raccogliete tutti i cinque smeraldi e sconfiggete Robotnik per guadagnare il sesto e riportare la pace nel vostro mondo.

Specialområdena

När Sonic väl fått tag på 100 ringar, så förflyttas han automatiskt till ett specialområde. Här kan Sonic hitta Kaos-smaragderna — en i varje specialområde. Om du lyckas samla ihop alla fem och snuva Robotnik på den sjätte, så ska du se att allt blir sig likt igen därhemma!

Het Speciale Gebied

Zodra Sonic 100 Ringen verzameld, wordt hij automatisch naar het Speciale Gebied gezonden. Hier kan Sonic de Chaos Smaragden vinden — in elk Speciaal Gebied is er één. Verzamel ze alle vijf, versla Robotnik voor nummer zes en breng weer vrede in je wereld!

Erikoisvaihe

Kun Sonic saa 100 rengasta, hän pääsee automaattisesti erikoisvaiheelle. Täällä Sonic voi löytää kaaoksen emeraldit — yhden kultakin erikoisvaiheelta. Kerää kaikki viisi ja taistele Robotnik'in kanssa kuudennesta saadaksesi rauhan palaamaan kotiin!

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

Note: Only Sonic can proceed to the Special Stage. If either player picks up 100 rings, he receives an extra Life.

Jede Bonusrunde besteht aus einem Labyrinth voller Ringe und anderer Gegenstände. Sammeln Sie so viele Ringe wie möglich ein, um zusätzliche Leben zu erhalten — besonders wertvoll sind die größeren Ringe, für die Ihnen jeweils 10 normale Ringe gutgeschrieben werden. Das Ende einer Bonusrunde ist erreicht, wenn Sie einen Chaos-Edelstein gefunden haben oder der Timer abgelaufen ist. Wenn es Ihnen gelingt, den Chaos-Edelstein zu finden, erhalten Sie für jede nicht benötigte Sekunde 10 Zusatzpunkte. Jedesmal, nachdem Sonic einen Chaos-Edelstein gefunden hat, erscheint im unteren Bereich des Special Stage-Bildschirms ein Edelstein-Symbol.

Hinweis: Nur Sonic kann zur Bonusrunde transportiert werden. Wenn Tails 100 Ringe einsammelt, erhält er dafür ein zusätzliches Leben.

Chaque Epreuve Spéciale se compose d'un dédale rempli d'Anneaux et d'Articles. Ramassez autant d'Anneaux que vous le pourrez pour obtenir des Vies supplémentaires — notamment les gros Anneaux qui valent 10 Anneaux normaux. L'Epreuve Spéciale se termine lorsque vous reprenez l'Émeraude Chaos ou quand le temps imparti est écoulé. Une fois que vous avez repris l'Émeraude Chaos, vous recevez 10 points pour chaque seconde qui vous reste avant la fin du timer. Au bas de l'écran de Score Special Stage, une icône en bijou apparaît pour chaque Émeraude Chaos que vous aurez reprise.

Note: Seul Sonic peut participer à l'Epreuve Spéciale. Tout autre personnage qui possède 100 Anneaux obtient une nouvelle Vie.

Cada Etapa Especial se compone de un laberinto de anillos y artículos. Tome cuantos anillos pueda a fin de obtener vidas extra, especialmente los grandes que le proporcionarán 10 anillos normales cada uno. La Etapa Especial finalizará cuando consiga la Esmeralda del Caos o cuando el temporizador llegue a cero. Si consigue tomar una Esmeralda del Caos, recibirá 10 puntos por cada segundo restante en el temporizador. En la parte inferior de la pantalla de puntuación de Special Stage, aparecerá una joya cada vez que Sonic consiga una Esmeralda del Caos.

Nota: Solamente Sonic podrá pasar a la Etapa Especial. Si cualquier personaje logra tomar 100 anillos, recibirá una vida extra.

Ciascun livello speciale consiste di un labirinto pieno di anelli ed oggetti. Raccolgiete tutti gli anelli che potete per guadagnare vite extra, specialmente gli anelli grandi che valgono 10 anelli normali ciascuno. Il livello speciale termina quando raggiungete lo smeraldo del caos o quando il conteggio del timer termina. Se raggiungete lo smeraldo del caos, riceverete 10 punti per ciascun secondo rimanente sul timer. In fondo allo schermo dei punteggi del livello speciale, l'immagine di una gemma appare per ciascun smeraldo raccolto.

Nota: Solo Sonic può raggiungere il livello speciale. Se uno dei personaggi raccoglie 100 anelli, tale personaggio riceve una vita extra.

Varje specialområde består av en labyrint fylld med ringar och föremål. Roffa åt dig så många ringar du kan för att få extra liv — och allra helst då stora ringar, som är värda lika mycket som tio normalstora ringar. Du lämnar ett specialområde så fort du lägger beslag på Kaos-smaragden, eller när tiden tar slut. När du plockar upp en smaragd får du 10 poäng för varje sekund som återstår på timern. I nedre kanten av Special Stage-poängsskärmen visas en bild av en juvel för varje Kaos-smaragd Sonic tagit hand om.

Obs: Bara Sonic har tillgång till specialområdena. Om en av figurerna plockar upp 100 ringar, så får han ett extra liv.

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

Let op: Alleen Sonic kan het Speciale Gebied betreden. Als één van beide spelers 100 Ringen verzamelt heeft, krijgt hij een extra Leven.

Kukin erikoisvaihe koostuu labyrintistä, joka on täynnä renkaita ja esineitä. Poimi niin monta rengasta kuin voit, jota saat ylimääräisiä elämiä — yritä saada erityisesti isoja renkaita, jotka ovat kukin 10 tavallisen renkaan arvoisia. Erikoisvaihe loppuu, kun saat kaaoksen emeraldin haltuusi tai kun aika loppuu. Kun saat kaaoksen emeraldin, saat 10 pistettä kustakin ajastimessa jäljellä olevasta sekunnista. Special Stage -pisteruudun alaosassa näkyy jalokiven kuva merkinä kustakin Sonic'in poimimasta kaaoksen emeraldista.

HUOMI! Vain Sonic pääsee erikoisvaiheelle. Jos jompikumpi hahmo saa 100 rengasta, hän saa ylimääräisen elämän.

Game Over/Continue

When you lose all of your Lives, the game ends. However, if you have any Continues remaining, you see the Continue screen next. Press Button 1 before the countdown ends to play a new game from the beginning of the Act you left off. If the timer reaches zero, the next game you play begins back at Act 1 of the first Zone.

Tails starts the game with three Continues and can pick up more by scoring 30.000 points or getting a Sonic Bonus Panel. Sonic must win his Continues by scoring 50.000 points, grabbing a Chaos Emerald or getting a Tails Bonus Panel.

Spielende/Fortsetzung

Nachdem Sie alle Ihre Leben verloren haben, ist das Spiel zu Ende. Stehen Ihnen allerdings noch Continues zur Verfügung, erscheint als nächstes der Continue-Bildschirm. Um ein Spiel vom Anfang der zuletzt gespielten Stufe fortzusetzen, drücken Sie Taste 1, bevor der Timer abgelaufen ist. Wenn der Timer abläuft, müssen Sie Ihr nächstes Spiel mit Stufe 1 der ersten Zone beginnen.

Tails beginnt das Spiel mit drei Continues; wenn er 30 000 Punkte erreicht oder eine Sonic-Bonustafel erwischt, kann er damit sein Continue-Konto aufbessern. Sonic erhält Continues, wenn er mehr als 50 000 Punkte erreicht, einen der Chaos-Edelsteine findet oder eine Tails-Bonustafel bekommt.

Continuation/Fin de partie

Lorsque vous avez perdu toutes vos Vies, le jeu est terminé. Cependant, si vous possédez encore des Continues, vous verrez apparaître l'écran Continue. Appuyez sur le Bouton 1 avant que le compte à rebours ne se termine pour commencer une nouvelle partie depuis le début de la Partie où vous avez quitté. Si le timer atteint zéro, le jeu suivant commencera à la Partie 1 de la première zone.

Tails commence le jeu avec trois Continues et peut marquer plus de 30 000 points ou obtenir un Tableau de Bonus Sonic. Sonic doit gagner ses Continues en obtenant 50 000 points, en reprenant une Émeraude Chaos ou avec un Tableau de Bonus Tails.

Fin/continuación del juego

Cuando pierda todas sus vidas, el juego finalizará. Sin embargo, si le queda cualquier Continue, verá la siguiente pantalla Continue. Presione el botón 1 antes de que finalice la cuenta atrás para reanudar el juego desde el acto en el que finalización. Si el temporizador llega a cero, el juego volverá al acto 1 de la primera zona.

Tails iniciará el juego con tres Continues y podrá obtener más al alcanzar 30.000 puntos o conseguir un panel de gratificación de Sonic. Sonic tendrá que obtener sus Continues alcanzando 50.000 puntos, tomando una Esmeralda del Caos, o consiguiendo un panel de gratificación de Tails.

Gane Over/Continue

Quando perdete tutte e quattro le vostre vite il gioco termina. Comunque, se vi rimangono del Continue, potrete vedere lo schermo CONTINUE. Premete il pulsante 1 prima del termine del conteggio alla rovescia per ricominciare il gioco dall'ultimo livello giocato. Se il conteggio alla rovescia raggiunge lo zero, il nuovo gioco inizia dal livello uno della prima zona.

Tails inizia il gioco con tre Continue e ne può raccogliere altri o totalizzando i 30.000 punti o ottenendo un pannello premio Sonic. Sonic può vincere i suoi Continue raggiungendo i 50.000 punti, raggiungendo uno smeraldo del caos oppure conquistando un pannello premio Tails.

Spelets slut/ fortsättning

När du slösat bort alla dina liv är spelet slut. Om du dock har minst en Continue kvar, så hamnar du på Continue-skärmen. Tryck på knapp 1 innan stoppuret når noll, om du vill fortsätta spela från början av det område du befann dig i när spelet tog slut. Om stoppuret når noll kommer din nästa spelomgång att börja från det första området i zon 1.

Tails påbörjar varje spelomgång med tre Continue, och kan utöka detta antal genom att ta minst 30 000 poäng eller få bonusskylten att visa Sonics glada fejs. Sonic måste antingen jobba ihop minst 50 000 poäng, snatta en smaragd, eller få bonusskylten att stanna på Tails vackra anlete.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Als je al je Levens verloren hebt, is het spel afgelopen. Maar als je nog Continues over hebt, verschijnt het Continue scherm. Druk op Toets 1 voordat de timer op nul komt te staan, om een nieuw spel te spelen vanaf begin van de Act waar je gebleven was. Als de tijd voorbij is, zal het volgende spel dat je speelt weer beginnen bij de eerste Act van de eerste Zone.

Tails begint het spel met drie Continues en kan er meer verdienen door 30 000 punten te scoren of met een Sonic Bonus paneel. Sonic moet zijn Continues verdienen door 50 000 punten te scoren, een Chaos Smaragd te pakken, of door een Tails Bonus Paneel te krijgen.

Pelin loppu/jatko

Kun menetät kaikki elämäsi, peli loppuu. Jos sinulla on jäljellä yhtään jatkoa, näet Continue-rudun. Jos haluat pelata uuden pelin alkaen sen vaiheen alusta, jossa lopetit, paina painiketta 1 ennen kuin aikalasku loppuu. Jos ajastin nollautuu, seuraava peli, jonka pelaat, alkaa ensimmäisen vyöhykkeen vaiheelta 1.

Tails'illa on pelin alussa kolme jatkoa ja hän saa niitä lisää keräämällä 30.000 pistettä tai saamalla Sonic-bonusruudun. Sonic'in on saatava 50.000 pistettä, otettava haltuunsa kaaoksen emeraldi tai saatava Tails- bonusruutu saadakseen jatkon.



Super Survival Tips

- Each Act is full of secret passages and rooms filled with Monitors. Explore!
- The moment you get attacked and lose Rings, grab the nearest Ring to protect yourself from another attack.
- Bouncing off springs leaves you vulnerable when you're in the air. If there's an enemy lurking near a spring you want to use, either find a way to destroy it, or wait until it moves away.
- When traveling inside pipes, keep the D-Button pressed in the direction you want to turn at the next junction.
- In the third Act of each Zone, be sure to pick up plenty of Rings before facing the Boss — you'll need the protection!

Taktische Überlebenstips

- Jede Stufe enthält eine Vielzahl von verborgenen Gängen und geheimen Schatzkammern, die mit Monitoren gefüllt sind. Erkunden Sie!
- Wenn Sie getroffen werden und Ringe verlieren, greifen Sie sich sofort den nächsten Ring, um sich vor einer weiteren Attacke zu schützen.
- Beim Hochspringen von den Federn sind Sie schutzlos, während Sie sich in der Luft befinden. Wenn ein Gegner in der Nähe einer Feder lauert, die Sie benutzen wollen, müssen Sie ihn zuerst neutralisieren oder warten, bis er sich entfernt.
- Während Sie sich im Innern von Röhren fortbewegen, halten Sie die Richtungstaste in der Richtung gedrückt, in der Sie an der nächsten Kreuzung abbiegen wollen.
- In der dritten Stufe jeder Zone sammeln Sie unbedingt eine möglichst große Anzahl von Ringen ein, bevor Sie dem Boss gegenüber treten — Sie werden den Schutz der Ringe mit Sicherheit gut gebrauchen können!

Super Conseils de Survie

- Chaque Partie comprend beaucoup de passages secrets et de pièces remplies de Moniteurs. Explorez!
- Au moment où vous êtes attaqué et perdez des Anneaux, saisissez l'Anneau le plus proche pour vous protéger contre une autre attaque.
- Rebondir sur les ressorts vous rend vulnérable lorsque vous êtes en l'air. Si un ennemi rôde autour d'un ressort que vous souhaitez utiliser, trouvez un moyen de l'éliminer ou attendez qu'il parte.
- Lorsque vous vous déplacez dans les canalisations, maintenez le Bouton D dans la direction où vous voulez tourner au croisement suivant.
- Dans la troisième Partie de chaque Zone, attrapez le plus d'Anneaux possible avant d'être confronté au Chef — vous en aurez besoin.

Consejos para la supervivencia

- Cada acto está lleno de pasadizos secretos y salas llenas de monitores. ¡Explore!
- Cuando le ataquen y pierda anillos, tome el anillo más cercano para protegerse contra otra ataque.
- Al rebotar sobre resortes será vulnerable cuando se encuentre en el aire. Si hay algún enemigo rondando cerca de un resorte que desee utilizar, busque la forma de destruirlo, o espere hasta que se aleje.
- Cuando pase por el interior de tubos, mantenga presionado el botón D en el sentido en el que desee girar al llegar a la conexión siguiente.
- En el tercer acto de cada zona, cerciórese de llenarse de anillos antes de enfrentarse con el Jefe — justed necesitará la protección que ofrecen!

Consigli utili

- Ciascun livello è pieno di passaggi segreti e di stanze piene di monitor. Esplorate!
- Quando venite attaccati e perdetevi degli anelli, afferrate l'anello più vicino per proteggervi da un altro attacco.
- Quando saltate per abbandonare un Pogo, siete vulnerabili fino a quando vi trovate in aria. Se nelle vicinanze di un pogo che desiderate utilizzare vi fosse un nemico in agguato, cercate di distruggerlo oppure attendete che si allontanano.
- Quando vi spostate all'interno di tubi, tenete il pulsante D premuto nella direzione che intendete prendere alla svolta successiva.
- Nel terzo livello di ciascuna zona, accertatevi di raccogliere un buon numero di anelli prima di affrontare il boss, ne avrete bisogno.

Superöverlevnadstips

- Varje område är smockfullt med lönn dörrar och rum fulla av bildskärmar. Sök — och du kommer att finna!
- Så fort någon får in en höger och du blir av med ringar, grabba tag i närmaste ring för att skydda dig mot nästa attack.
- När du studsar omkring på fjärrar är du ganska oöverskådlig medan du är uppe i luften. Om det står en fiende med taskig attityd i närheten av en fjäder som du vill använda, så hitta på ett sätt att golva honom, eller vänta tills han lommår iväg.
- När du reser genom rörlingssystemen, håll D-knappen nedtryckt i den riktning du vill åka vid nästa korsning.
- Se till att du har fickorna fulla med ringar när det börjar bli dags att möta en huvudrobot i varje zons tredje område — att göra det utan skydd är aldrig bra!

Super Overlevingstips

- In elke Act zijn vele verborgen doorgangen en kamers gevuld met monitors. Ga op onderzoek uit!
- Wanneer je aangevallen wordt en je Ringen verliest, moet je de dichtstbijzijnde Ring grijpen om jezelf tegen een andere aanval te beschermen.
- Wanneer je van Veren afspringt, ben je erg kwetsbaar als je door de lucht draait. Als er een vijand dichtbij is, vernietig deze dan of wacht tot deze weggaat.
- Als je door buizen gaat, druk dan de R-toets al in de richting waarin je bij de volgende kruising wilt gaan.
- In de derde Act van elke Zone moet je zoveel mogelijk Ringen oppakken voordat je het opneemt met de Boss. Je hebt de bescherming echt nodig!

Eloonjäämävihjeitä

- Kukin vaihe on täynnä salaisia käytäviä ja huoneita, jotka ovat täynnä näyttöpäätteitä. Etsi ne!
- Kun sinun kimppuusi hyökätään ja menetät renkaat, yritä ottaa kiinni lähinnä oleva rengas, jotta saat suojattua itsesi uudelta hyökkäyksestä.
- Jouselta poistuminen ilmassa ollessasi tekee sinut haavoittuvaksi. Jos vihollinen pillee sen jousen lähellä, jota haluat käyttää, yritä tuhota hänet tai odota, kunnes hän siirtyy pois.
- Kun kuljet putkien sisällä, pidä D-painike painettuna siihen suuntaan, johon haluat kääntyä seuraavassa liittymässä.
- Muista kerätä paljon renkaita ennen pomon tapaamista kunkin vyöhykkeen kolmannella vaiheella — tarvitset renkaiden antaman suojan!

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.



Vorsichtsmaßnahmen für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

- ① Nicht ins Wasser legen!
 - ② Nicht biegen!
 - ③ Vor starken Stößen schützen!
 - ④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
 - ⑦ Zum Reinigen niemals Verdünnern, Benzol o. dergl. verwenden!
- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
 - Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
 - Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



②



③



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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 précautions 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.

Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- ① ¡No lo meta en agua!
 - ② ¡No lo doble!
 - ③ ¡No lo golpee con fuerza!
 - ④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No lo estrope ni destigüe!
 - ⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 - ⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpiolo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

- ① Non immergerla nell'acqua!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
 - ④ Non esporla alla luce solare diretta!
 - ⑤ Non danneggiarla o manometterla!
 - ⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
 - ⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
 - Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
 - Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
 - Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

- ① Tappa inte kassetten i vatten!
- ② Försök inte att böja spelkassetten!
- ③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
- ④ Utsätt inte kassetten för solsken!
- ⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
- ⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
- ⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

- ① Houd hem uit de buurt van water!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot hem nergens tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
- ⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
- ② Älä taivuta!
- ③ Älä kolhaise voimakkaasti!
- ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- ⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumia!
- ⑥ Älä aseta minkään kuumen lämpölähteen lähisyyteen!
- ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiniille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA
GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS™

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

©1993 Sega Enterprises, Ltd.



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

PRINTED IN JAPAN 672-1389-50