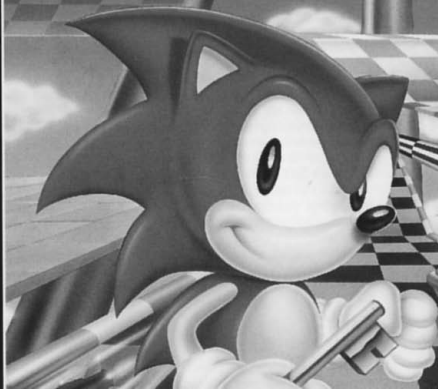


SEGA
GAME GEAR

SONICTM LABYRINTH



EPILEPSY WARNING

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

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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

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

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

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

EPILEPSIVARNING

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

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

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

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

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

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

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

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

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von 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.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

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

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

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

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

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

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

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

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

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

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

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMATREGELEN BIJ GEBRUIK

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

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 Titelschirm.
4. Wenn der Titelschirm 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, cerciéndose 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'unità 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 è 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 dyker titelskärmen upp 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 är avsett för endast 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

Sonic slows down!

Alone in his egg-shaped headquarters, the diabolical Dr. Robotnik paced and pondered. "There has to be a way to defeat that horrible Sonic The Hedgehog! No matter what I try, he always manages to outrun my traps! Hmm... wait a minute. He *outruns* my traps. He uses his fantastic *speed* to defeat my minions. What if I take his speed away?"

So saying, Dr. Robotnik created a pair of harmless-looking boots that would slow the running speed of any creature that wears them. Then Dr. Robotnik commanded one of his robots to sneak into Sonic's home and swap his normal sneakers with the boots.

Sonic wird gebremst!

Unser alter Bekannter, der verbrecherisch veranlagte Dr. Robotnik, lief nervös in seinem eiförmigen Hauptquartier hin und her. "Es muß doch eine Möglichkeit geben, diesem lästigen Sonic The Hedgehog den Garaus zu machen! Es spielt keine Rolle, welche Fallen ich ihm stelle — immer ist er einen Schritt schneller! Hmmm... Moment mal! Sagte ich nicht, daß er stets *schneller* ist. Er benutzt seine unglaubliche *Geschwindigkeit*, um meinen Helfern zu entweichen. Wie wäre es also, wenn ich ihn seiner Geschwindigkeit berauben würde?"

Gesagt, getan: Dr. Robotnik fertigte ein Paar harmlos aussehende Stiefel an, mit denen sich selbst der schnellste Sprinter nur noch im Zeitlupentempo bewegen konnte. Danach programmierte Dr. Robotnik einen seinen Roboter, der dann in Sonics Wohnung schlich und die Schuhe austauschte.

Sonic ralentit!

Seul dans son quartier général en forme d'oeuf, Dr. Robotnik, le diabolique, faisait les cent pas et pensait. "Il faut avoir une manière pour battre ce terrible Sonic le hérisson! N'importe ce que je fais, il réussit toujours à évader mes pièges! Mmm... attendez un moment. Il évade mes pièges à grande vitesse. Il utilise sa vitesse fantastique à battre mes pièges. Mais qu'est-ce qu'il fera si je lui vole sa vitesse?"

Alors, Dr. Robotnik a créé une paire de bottes qui semblait être innocente, mais qui pourrait diminuer la vitesse de courir de chaque personne qui les portait. Après, Dr. Robotnik a dit à un de ses robots de se glisser dans la maison de Sonic et de changer ses tennis réguliers pour les bottes.

Sonic baja la velocidad!

Solo en sus oficinas centrales en forma de huevo, el diabólico Dr. Robotnik de encuentra dando vueltas por la habitación y pensando. "¿Tiene que existir una forma de derrotar a ese horrible Sonic The Hedgehog! ¡A pesar de que lo he intentado todo, siempre se las arregla para burlar mis trampas! Mm... espera un minuto. Él logra burlar mis trampas. Utiliza su fantástica *velocidad* para derrotar a mis secuaces. ¿Qué tal si logro acabar con su *velocidad*?"

Pensando en ello, el Dr. Robotnik creó un par de botas de aspecto inofensivo con capacidad para reducir la velocidad de cualquier criatura que las calce. Después el Dr. Robotnik mandó a uno de sus robots a introducirse en casa se Sonic y cambiar sus zapatillas normales por las botas.

Sonic rallenta!

Il diabolico Dr. Robotnik passeggiava ponderando nei suoi quartieri generali a forma ovale. "Deve esserci un modo di sconfiggere quell'orribile porcospino Sonic! Non importa che cosa inventi, riesce sempre a scappare alle mie trappole! Umm... aspetta un attimo. Lui sfugge alle mie trappole. Usa la sua fantastica *velocità* per sconfiggere i miei scagnozzi. E se provassi a portargli via la *velocità*?"

Così pensando, Dr. Robotnik creò un paio di stivali dall'aspetto inoffensivo che avrebbero rallentato qualsiasi creatura li avesse indossati. Allora Dr. Robotnik ordinò ad uno dei suoi robot di infiltrarsi in casa di Sonic e di scambiare le sue scarpe da tennis con gli stivali.

Sonic saktar ner!

Dr. Robotnik gick ensam omkring i sitt äggformade huvudkvarter och funderade. "Det måste finnas ett sätt att besegra den där otäcke Sonic. Det spelar ingen roll vad jag hittar på, han lyckas ju ändå alltid rusa förbi mina fållor! Hmm... vänta lite. Han *rusar* förbi mina fållor. Han använder sin fantastiska *snabbhet* för att krossa mina arméer. Om jag skulle ta och rana honom på hans *superhastighet*?"

Efter att ha tänkt så långt satte Dr. Robotnik igång med att skapa ett par skor som såg alldagliga ut, men som saktade ner den som satte på sig dem. Sen skickade Dr. Robotnik en av sina robotar ut på ett uppdrag: att smyga sig in i Sonics hus och byta ut hans vanliga dojor mot de nyuppfunna skorna.

Sonic doet het rustiger aan!

De duivelse Dr. Robotnik zat eenzaam in zijn ei-vormige hoofdkwartier te piekeren en te piekeren. "Er moet toch een manier zijn waarop ik die afschuwelijke Sonic de Egel kan verslaan! Wat ik ook voor vallen voor hem bedenkt, hij is me altijd te snel af! Hmm... wacht eens even. Hij is me te *snel* af. Hij gebruikt zijn fantastische *snelheid* om mijn knechten te verslaan. Wat zou er gebeuren als ik zijn *snelheid* van hem af zou nemen?"

Zo gezegd, zo gedaan. Dr. Robotnik maakte een paar onschuldig uitziende laarsjes die de *rensnelijkheid* van degene die ze zou dragen zouden verminderen. Vervolgens gaf Dr. Robotnik aan een van zijn robots de opdracht om in het huis van Sonic te sluipen en zijn normale gympies te vervangen met de laarsjes.

The next morning, Sonic put the boots on without noticing anything different... until he tried to dash out the door. It was as if his feet were stuck to the ground — he could barely run! He tried to pull the boots off, but no matter how he struggled, they wouldn't come off. Then through the window, he heard Dr. Robotnik's evil laughter.

"How do you like my new invention, Sonic? The only thing that can deactivate those boots is Chaos Emerald power, and the Chaos Emeralds are mine! The only way to get them is to find your way through my super labyrinth, and you can't stay there long. Without your famous speed, there's no way you can catch me!" Sonic thought quickly. "These boots keep my feet from moving fast, but they won't slow down my super spin dash! All right, Robotnik. I'm coming after you now!"

Am nächsten Morgen zog Sonic wie gewöhnlich seine Stiefelchen an, ohne etwas Ungewöhnliches zu bemerken ... bis er versuchte, aus dem Haus zu laufen. Sonic hatte das Gefühl, daß seine Füße am Boden festgeklebt wären — er konnte sie kaum hochheben! Dann versuchte er, die Stiefel wieder auszuziehen, aber er zog und zog, doch die Dinger saßen fest wie angegossen. Und nun hörte er auch durch das offene Fenster das diabolische Gelächter von Dr. Robotnik.

"Wie gefällt Dir denn meine neue Erfindung, Sonic — nicht schlecht, was? Es gibt nur eine Möglichkeit, diese Stiefel wieder zu deaktivieren: es geht nur mit der Zauberkraft der Chaos-Smaragde, und die Chaos Emeralds liegen in meinem Tresor! Um sie zu finden, mußt Du zuerst einen Weg durch mein Super-Labyrinth finden, und da drin kannst Du Dich nicht lange aufhalten. Ohne Deine berühmte Geschwindigkeit läuft also nichts!". Sonic mußte blitzschnell überlegen. "Es stimmt zwar, daß mich diese Stiefel daran hindern, meine Füße schnell zu bewegen, aber meine Super-Wirbelattacke kann ich immer noch einsetzen! Paß' auf, Robotnik, ich bin Dir auf den Fersen!"

Le matin prochain, Sonic avait pris les bottes sans s'apercevoir de rien d'extraordinaire... jusqu'au moment où il avait essayé de courir en quittant la maison. Ses pieds semblaient être fixés au sol — il ne pouvait presque pas courir! Il avait essayé de tirer les bottes de ses pieds, mais quoi qu'il avait fait, il ne pouvait pas les tirer de ses pieds. Après, il a entendu le rire méchant de Dr. Robotnik par la fenêtre.

"Est-ce que tu aimes ma nouvelle invention, Sonic? La seule chose qui peut désactiver ces bottes est la puissance des émeraude de chaos et les émeraude de chaos sont à moi! La seule manière à les obtenir est de te débrouiller à travers mon labyrinthe superbe et tu ne peut pas y rester longtemps! Sans ta vitesse célèbre, tu n'as pas aucune chance à m'attraper!" Sonic a vite réfléchi. "Ces bottes-ci empêchent mes pieds à bouger vite, mais elles ne peuvent pas ralentir mon saut en tournant superbe. Bon, Robotnik, je te suivrai maintenant!"

La mañana siguiente, Sonic se puso las botas sin notar nada diferente... hasta que intentó salir precipitadamente por la puerta. Fue como si sus pies estuviesen pegados al suelo — apenas podía andar! Intentó quitarse las botas, pero por más que peleó, no pudo hacerlo. Después, a través de la ventana, oyó la risa del malvado Dr. Robotnik.

"¿Te gusta mi nueva invención, Sonic? ¡La única cosa que puede desactivar esas botas es la potencia de las esmeraldas del caos, y las esmeraldas del caos son mías! La única forma de obtenerlas es buscarlas en mi superlabyrintho, y no se puede estar mucho tiempo en él. ¡Sin tu famosa velocidad, no podrás alcanzarme!" Sonic pensó rápidamente. "¡Estas botas no me dejan moverme con rapidez, pero no pueden reducir mi superlanzamiento con giro! Muy bien, Robotnik. ¡Te voy a atrapar!"

Il mattino seguente, Sonic indossò gli stivali senza notare la differenza... finché provò a correre fuori dalla porta. Era come se i suoi piedi fossero incollati al terreno — poteva a malapena correre! Provò a togliersi gli stivali, ma nonostante tutti gli sforzi non se ne venivano via. Fu in quel momento che sentì la malvagia risata di Dr. Robotnik dalla finestra.

"Cosa ne pensi della mia nuova invenzione, Sonic? L'unica cosa che può disattivare quegli stivali è il potere degli smeraldi del caos, ed essi appartengono a me! L'unica maniera di impossessarsene è di trovare l'uscita del mio super labirinto, e non potrai stare lì dentro per molto. Senza la tua famosa velocità non c'è modo di prendermi!" Sonic pensò velocemente. "Questi stivali impediscono ai miei piedi di muovermi velocemente, ma non fermeranno la mia super accelerazione rotante! O.K. Robotnik, arrivo per prenderli!"

Nåsta morgon satte Sonic på sig Robotniks skor utan att märka någon skillnad... ända tills han skulle sula ut genom dörren. Det var som om hans fötter var limmade till marken — han kunde knappt jogga! Han försökte dra av sig skorna, men så de satt fast hur mycket han än slet och drog. Plötsligt hörde han Dr. Robotniks elaka skrat utanför fönstret.

"Vad tycker du om min senaste uppfinning, Sonic? Det enda som kan deaktivera de där skorna är krafter från Kaossmaragderna, och smaragderna är mina! Det enda sättet du kan få tag på dem är att ta dig igenom min superlabyrinth, och du har inte speciellt mycket tid på dig. Utan din berömda snabbhet kommer du aldrig att få tag på mig!" Sonic tänkte febrilt. "De här skorna hindrar mina fötter från att rusa på som vanligt, men de kan inte stoppa min supersnurrattack! Se upp, Robotnik, jag ska nog stoppa dig den här gången också!"

De volgende ochtend trok Sonic de laarsjes aan zonder iets opvallends te merken... totdat hij de deur uit wilde rennen. Het was alsof zijn voeten aan de grond waren vastgeplakt — hij kon nauwelijks rennen! Hij probeerde de laarsjes uit te trekken, maar hoe hard hij het ook probeerde, ze kwamen niet los. Toen hoorde hij door het raam het gemene gelach van Dr. Robotnik.

"Hoe vind je mijn nieuwe uitvinding, Sonic? Het enige waarmee je de laarzen kunt deactiveren is Chaos Smaragd-energie en de Chaos Smaragden zijn van mij! De enige manier waarop je ze zou kunnen vinden is door je een weg te banen door mijn superlabyrinth, en je kunt daar niet te lang blijven. Zonder je beroemde snelheid kun je mij op geen enkele manier vangen!" Sonic dacht snel na. "Deze laarzen mogen mijn voeten dan wel minder hard laten bewegen, maar ze zullen mijn super spin dash niet vertragen! Goed dan, Robotnik. Ik kom nu achter jou aan!"

Take control!

① Directional Button (D-Button)

- Moves Sonic around the game screen.
- Highlights features on menu screens.

② Start Button (Start)

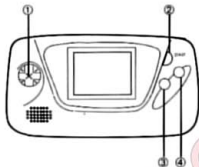
- Calls up the menu screen.
- Pauses the game/resumes play.

③ Button 1

- Makes Sonic perform a spin dash.
- Makes Sonic brake when spinning.

④ Button 2

- Activates the configuration menu/restarts the game from the configuration menu.
- Makes Sonic perform a spin dash.
- Makes Sonic brake when spinning.



Spielsteuerung

① Steuerkreuz

- Bewegt Sonic auf dem Spielbildschirm.
- Zum Hervorheben von Merkmalen auf dem Menü-Bildschirm.

② Start-Taste

- Zum Aufrufen des Menü-Bildschirms
- Zum Unterbrechen/Wiederaufnehmen des Spiels.

③ Taste 1

- Läßt Sonic eine Super-Wirbelattacke ausführen.
- Läßt Sonic beim Rotieren abbremsen.

④ Taste 2

- Aktiviert das Konfigurations-Menü/zum Wiederaufnehmen des Spiels vom Konfigurations-Menü.
- Läßt Sonic eine Super-Wirbelattacke ausführen.
- Läßt Sonic beim Rotieren abbremsen.

Prenez le pouvoir!

① Le bouton de direction (Bouton-D)

- Bouge Sonic sur l'écran du jeu.
- Marque les choix sur les écrans des menus.

② Le bouton de début (Début)

- Fait présenter l'écran menu.
- Met le jeu en pause ou met le jeu en marche quand c'était en pause.

③ Le bouton 1

- Permet Sonic à faire un saut en tournant.
- Permet Sonic à freiner quand il fait un saut en tournant.

④ Le bouton 2

- Active le menu de formation/ remet le jeu en marche du menu de formation.
- Permet Sonic à faire un saut en tournant.
- Permet Sonic à freiner quand il fait un saut en tournant.

¡Tome el control!

① Botón direccional (botón B)

- Mueve a Sonic por la pantalla del juego.
- Realiza opciones de las pantallas de los menús.

② Botón de inicio (START)

- Invoca pantallas de menús.
- Realiza una pausa en el juego y lo reanuda.

③ Botón 1

- Hace que Sonic realice un lanzamiento con giro.
- Hace que Sonic frene cuando esté girando.

④ Botón 2

- Activa el menú de configuración/reinicia el juego desde el menú de configuración.
- Hace que Sonic realice un lanzamiento con giro.
- Hace que Sonic frene cuando esté girando.

Ai controllii!

① Tasto direzionale

- Muove Sonic intorno alla schermata di gioco.
- Seleziona le opzioni sulle schermate di menu.

② Tasto Start

- Richiama le schermate di menu.
- Pausa il gioco/lo fa continuare.

③ Tasto 1

- Fa fare la rotazione a Sonic.
- Fa frenare Sonic quando sta rotando.

④ Tasto 2

- Attiva il menu di configurazione/ fa partire il gioco dal menu di configurazione.
- Fa fare la rotazione a Sonic.
- Fa frenare Sonic quando sta rotando.

Ta kontroll!

① Styrfangenten D (D-knappen)

- Flyttar omkring Sonic på skärmen.
- Indikerar olika alternativ på menyskärmen.

② Startknappen

- Tar dig till menyskärmen.
- Låter dig ta en paus i spelandet; sätter igång spelet igen efter paus.

③ Knapp 1

- Får Sonic att utföra sin supersnurrattack.
- Bromsar upp Sonic medan han snurrar.

④ Knapp 2

- Tar dig till inställningsmenyn; sätter igång spelet igen från inställningsmenyn.
- Får Sonic att utföra sin supersnurrattack.
- Bromsar upp Sonic medan han snurrar.

De besturing!

① Richtingstoets (R-toets)

- Beweegt Sonic in het Spelscherm
- Laat keuzes oplichten in menu-schermen.

② Start toets (Start)

- Roept het menu-scherm op.
- Pauzeert het spel/hervat het spel.

③ Toets 1

- Laat Sonic een spin dash uitvoeren.
- Stopt Sonic als hij aan het tollen is.

④ Toets 2

- Activeert het configuratie-menu/ hervat het spel vanaf het configuratie-menu.
- Laat Sonic een spin dash uitvoeren.
- Stopt Sonic als hij aan het tollen is.

Getting started

The title screen follows the Sega logo. Wait a moment for a demonstration of the game and a display of the top scores. Press Start at any time to return to the title screen, and press again to see the menu screen.

Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo erscheint der Titelbildschirm. Warten Sie einen Moment, um sich eine Kurzvorführung des Spiels anzuschauen; danach werden die erzielten Höchstpunktzahlen angezeigt. Drücken Sie die Start-Taste zu einem beliebigen Zeitpunkt, um zum Titelbildschirm zurückzukehren; durch ein weiteres Drücken erscheint der Menü-Bildschirm.

Commencer

L'écran-titre suit le logo de Sega. Attendez un moment pour une démonstration du jeu et une représentation des plus hauts scores. Appuyez Début à n'importe quel moment pour retourner à l'écran-titre et appuyez encore une fois pour voir l'écran menu.



Preparativos

Después del logotipo de Sega, aparecerá la pantalla del título. Espere un momento por la demostración del juego y la visualización de las puntuaciones más altas. Para volver a la pantalla del título, presione en cualquier momento START, y para ver la pantalla del menú, vuelva a presionarlo.

Preparativi

Il logo Sega è seguito dalla schermata del titolo. Aspetta un secondo per una dimostrazione del gioco e la tabella dei migliori punteggi. Premi Start in ogni momento per tornare alla schermata del titolo e premi di nuovo per vedere la schermata del menu.

Spelstart

Titelskärmen visas efter att Segas logo har dykt upp. Vänta ett ögonblick för att kolla in en demonstration av spelet och poängrekorden. Tryck på Startknappen när som helst för att gå tillbaka till titelskärmen, och tryck en gång till för att ta en titt på menyskärmen.

Het spel starten

Het titelscherm volgt op het Sega logo. Als je even wacht zie je een demonstratie van het spel en een overzicht van de hoogste scores. Druk op elk willekeurig moment op Start om terug te keren naar het titelscherm en druk nog een keer om het menuscherm te zien.

Select **NORMAL GAME** to get right into the action. Choose **TIME ATTACK** for a special race against the clock (see page 42).

To change options in your game, press the D-Button down to mark **CONFIG** (configuration), then press Button 2. An arrow appears in front of the first option. Select an option by pressing the D-Button up or down. Change the selected option by pressing the D-Button left or right.

SONIC: Choose the number of tries you want to have in the game. Choose from one to ten tries.

SOUND: Play the background music used in the game. Press the D-Button left or right to select the track you want to hear.

Wählen Sie **NORMAL GAME** (Normal-Spiel), um sich sofort ins Gefummel stürzen zu können. Für einen aufregenden Kampf gegen die Uhr wählen Sie **TIME ATTACK** (Zeit-Attacke) (siehe Seite 42).

Um die im Spiel verfügbaren Optionen zu verändern, drücken Sie das Steuerkreuz nach unten, um **CONFIG** (Konfiguration) hervorzuheben; drücken Sie danach Taste 2. Nun erscheint eine Pfeilmarkierung vor der ersten Option. Optionen lassen sich wählen, indem Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten drücken. Die dann markierte Option kann verändert werden, indem Sie das Steuerkreuz nach rechts oder links drücken.

SONIC: Bestimmen Sie die Anzahl der Versuche, die Sie während des Spiels zur Verfügung haben wollen. Sie haben die Wahl von einem bis zu zehn Versuchen.

SOUND (Sound-Effekte): Geben Sie die im Spiel verwendete Hintergrundmusik wieder. Drücken Sie das Steuerkreuz nach rechts oder links, um den gewünschten Titel zu bestimmen.

Choisissez **NORMAL GAME** (jeu régulier) pour vous trouver au centre de l'action immédiatement. Choisissez **TIME ATTACK** (attaque au temps) pour une course spéciale contre le montre (voyez à la page 42).

Pour changer les possibilités dans votre jeu, appuyez le Bouton D en bas pour marquer **CONFIG** (formation), puis, appuyez le Bouton 2. Une flèche apparaît devant la première possibilité. Choisissez une possibilité par appuyer le Bouton D en haut ou en bas. Changez la possibilité choisie en appuyant le Bouton D à gauche ou à droite.

SONIC: Choisissez le numéro des tentatives que vous voulez avoir dans le jeu. Choisissez d'une jusqu'à dix tentatives.

SOUND (musique): Jouez la musique de fond qui est utilisée dans le jeu. Appuyez le Bouton D à gauche ou à droite pour choisir la version que vous voulez entendre.



Seleccione **NORMAL GAME** (juego normal) para pasar directamente a la acción. Elija **TIME ATTACK** (ataque por tiempo) para una competición especial contra el reloj (consulte la página 43).

Para cambiar las opciones de su juego, presione el botón D hacia abajo el botón D hasta llegar a la marca **CONFIG** (configuración), y después presione el botón 2. Frente a la primera opción aparecerá una flecha. Seleccione una opción presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Cambie la opción seleccionada presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha.

SONIC: Elija el número de intentos que desee en el juego. Usted podrá elegir de uno a diez intentos.

SOUND (sonido): Ponga en reproducción la música de fondo utilizada en el juego. Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha para seleccionar la canción que desee escuchar.

Scegli **NORMAL GAME** (partita normale) per buttarti nell'azione. Scegli **TIME ATTACK** per una corsa speciale contro il tempo (vedi pag. 43).

Per cambiare le opzioni di gioco, premi il tasto direzionale giù su **CONFIG** e premi il tasto 2. Una freccia appare davanti alla prima opzione. Scegli un'opzione premendo il tasto direzionale in su o giù. Cambia l'opzione selezionata premendo il tasto direzionale a sinistra o destra.

SONIC: scegli il numero di vite nella partita. Scegli da uno a dieci.

SOUND: senti la musica di sottofondo del gioco. Premi il tasto direzionale a sinistra o destra per selezionare la melodia che vuoi sentire.

Välj **NORMAL GAME** (vanligt spel) för att kasta dig rakt in i handlingen. Välj **TIME ATTACK** (tidsattack) för att tävla mot klockan (se sid. 43).

För att ändra en del av spelets förutsättningar vickar du D-knappen neråt för att indikera **CONFIG** (inställningar), och trycker därefter på knapp 2. En pil visas då bredvid det första alternativet. Du flyttar bland alternativen genom att vicka D-knappen antingen uppåt eller neråt. Ändra den valda inställningen genom att vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster.

SONIC: Välj det antal försök du vill ha på dig för att ta dig igenom spelet. Du kan välja från ett till tio försök.

SOUND (ljud): Spela upp och välj den bakgrundsmusik du vill höra medan du spelar. Vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster för att ställa in det önskade ljudet.

Kies **NORMAL GAME** (normaal spel) om meteen naar de actie te gaan. Kies **TIME ATTACK** (tijdaanval) voor een speciale race tegen de klok (zie bladzijde 43).

Om opties in het spel te veranderen dien je op omlaag drukken op de R-toets om **CONFIG** (configuratie) te markeren. Druk vervolgens op toets 2. Een pijl verschijnt voor de eerste optie. Je selecteert een optie door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken. Je verandert de optie door op links of op rechts op de R-toets te drukken.

SONIC: Kies het aantal pogingen die in het spel je wilt hebben. Kies tussen één tot tien pogingen.

SOUND (geluid): Hier kun je de achtergrondmuziek van het spel afspelen. Druk op links of rechts op de R-toets om van melodie te veranderen.

KEY CONTROL: Choose the way you direct Sonic's movements with the D-Button. Press the D-Button left or right to select STRAIGHT or SLANT.

- ① The STRAIGHT setting makes Sonic go the same directions as you press on the D-Button.
- ② The SLANT setting makes Sonic travel at an angle to the directions you press on the D-Button.

Press Button 1 to stop configuring and return to the menu screen, or press Button 2 to start a normal game.

KEY CONTROL (Tastensteuerung): Bestimmen Sie die Art, wie sich Sonic bei Betätigung des Steuerkreuzes bewegt. Drücken Sie das Steuerkreuz nach rechts oder links, um STRAIGHT (gerade) oder SLANT (schräg) zu wählen.

- ① Bei der STRAIGHT-Einstellung bewegt sich Sonic in der gleichen Richtung, in der Sie das Steuerkreuz drücken.
- ② Bei der SLANT-Einstellung bewegt sich Sonic in einem Winkel zu der am Steuerkreuz gedrückten Richtung.

Nach Abschluß der Konfiguration drücken Sie Taste 1, um zum Menü-Bildschirm zurückzukehren, oder Taste 2, um mit einem Normal-Spiel zu beginnen.

KEY CONTROL (clé de contrôle): Choisissez la manière dont vous dirigez les mouvements de Sonic par le Bouton D. Appuyez le Bouton D à gauche ou à droite pour choisir STRAIGHT (tout droit) ou SLANT (penché).

- ① La possibilité STRAIGHT permet Sonic à aller dans les mêmes directions quand vous appuyez le Bouton D.
- ② La choix SLANT permet Sonic à voyager dans les directions en angle quand vous appuyez le Bouton D.

Appuyez le Bouton 1 pour arrêter la formation et pour retourner à l'écran-titre, ou appuyez le Bouton 2 pour commencer un jeu regulier.



KEY CONTROL (control de dirección): Elija la forma en la que usted desea dirigir los movimientos de Sonic con el botón D. Presione el botón D hacia la izquierda o la derecha para seleccionar STRAIGHT (derecho) o SLANT (Inclinado).

- ① El ajuste STRAIGHT hará que Sonic se mueva en el mismo sentido que el de presión del botón D.
- ② El ajuste SLANT hará que Sonic se mueva con cierto ángulo en el sentido en el que presione el botón D.

Para parar la configuración y volver a la pantalla del menú, presione el botón 1, o para iniciar un juego normal, presione el botón 2.

KEY CONTROL: scegli come vuoi muovere Sonic con il tasto direzionale. Premi il tasto direzionale a sinistra o destra per selezionare Straight (dritto) o Slant (in diagonale).

- ① STRAIGHT fa andare Sonic nelle stesse direzioni in cui premi il tasto direzionale.
- ② SLANT fa viaggiare Sonic in un angolo rispetto alle direzioni in cui premi il tasto direzionale.

Premi il tasto 1 per lasciare l'opzione Config e tornare al Menu, o premi il tasto 2 per iniziare una partita normale.

KEY CONTROL (knappkontroll): Här ställer du in hur Sonics rör sig när du flyttar runt honom på skärmen med D-knappen. Vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster för att välja STRAIGHT (rakt) eller SLANT (på snedden).

- ① Alternativet STRAIGHT får Sonic att röra sig i exakt den riktning du vickar D-knappen.
- ② Alternativet SLANT får Sonic att röra sig i en vinkel till den riktning du vickar D-knappen.

När du är klar med dina inställningar trycker du på knapp 1 för att gå tillbaka till menyskärmen, eller på knapp 2 för att sätta igång en vanlig spelomgång.

KEY CONTROL (toets besturing): Kies de manier waarop je Sonic's bewegingen bestuurt. Druk op links of op rechts op de R-toets om STRAIGHT (recht) of SLANT (schuin) te kiezen.

- ① De STRAIGHT instelling maakt dat Sonic dezelfde richting opgaat als de richting waarin je de R-toets indrukt.
- ② De SLANT instelling maakt dat Sonic onder een hoek de richting opgaat die je indrukt op de R-toets.

Druk op toets 1 om te stoppen met configureren en terug te keren naar het menuscherm of druk op toets 2 om een normaal spel te starten.



Locked in the labyrinth!

Dr. Robotnik's super labyrinth consists of four zones. Each zone has three regular stages and a Boss stage. There are three keys hidden in each regular stage. You must find all of the keys and escape from the stage before the timer runs out.

Sonic's super spin dash

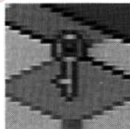
Robotnik has filled each zone with obstacles to slow you down and robotic badniks to steal your keys and hide them again. Fortunately, you have a special weapon: Sonic's super spin dash. Use this to put on a burst of speed, to protect yourself from attack, or to get rid of those pesky badniks.

Im Labyrinth verschollen!

Dr. Robotniks Super-Labyrinth besteht aus vier Zonen. Jede Zone weist wiederum vier normale Spielstufen und eine Anführer-Stufe auf. In jeder normalen Spielstufe sind drei Schlüssel verborgen; Sie müssen alle Schlüssel ausfindig machen und dann die Spielstufe verlassen, bevor der Timer abgelaufen ist.

Sonics Super-Wirbelattacke

Robotnik hat jede Zone mit Hindernissen gespickt, um Sie zu verlangsamen — doch damit nicht genug: Sie müssen sich dazu noch mit seinen schurkischen Handlangern herumschlagen, die ihre Schlüssel stiehlten und wieder verstecken wollen. Zum Glück steht Ihnen ein Spezial-Hilfsmittel zur Verfügung: Sonics Super-Wirbelattacke. Setzen Sie diese Wunderwaffe ein, um sich durch einen kurzen Sprint außer Gefahr zu bringen, eine Attacke abzuwehren oder sich dieser Halunken zu entledigen.



Pris dans le labyrinthe!

Le labyrinthe superbe de Dr. Robotnik a quatre zones. Chaque zone a trois niveaux réguliers et un niveau du chef. Il y a trois clés cachées dans chaque niveau régulier. Vous devez trouver toutes les clés et échapper du niveau avant que l'indicateur du temps soit fini.

Le saut en tournant superbe de Sonic.

Robotnik a rempli chaque zone par des obstacles, de sorte que vous soyez ralenti, et avec des types méchants robotiques qui doivent voler vos clés et ils doivent les cacher de nouveau. Heureusement, vous avez une arme spéciale: le saut en tournant superbe de Sonic. Utilisez-le à produire une explosion de vitesse, à vous protéger des attaques, et à semer ces types méchants robotiques très irritants.

¡Bloqueado en el laberinto!

El superlaberinto del Dr. Robotnik se compone de cuatro zonas. En cada zona hay tres etapas normales y un jefe de etapa. En cada etapa normal hay tres llaves escondidas. Usted tendrá que encontrar las tres llaves y escapar de la etapa antes de que termine el tiempo.

Superlanzamiento con giro de Sonic

Robotnik ha llenado cada zona con obstáculos para reducir la velocidad y permitir que sus bandidos le roben las llaves para volver a esconderlas. Afortunadamente, usted posee un arma especial, el superlanzamiento con giro de Sonic. Utilice esta técnica para lanzarse como una ráfaga, para protegerse contra un ataque, o para eludir a los pesados enemigos.

Bloccato nel labirinto!

Il super labirinto di Dr. Robotnik consiste di quattro zone. Ogni zona ha tre livelli regolari e un livello del capo. Ci sono tre chiavi nascoste in ogni livello regolare. Devi trovarle tutte e scappare dal livello prima che scada il tempo.

La super rotazione di Sonic

Robotnik ha riempito ogni zona con ostacoli per rallentarti e di robot badnik per rubarti le chiavi e nasconderte di nuovo. Fortunatamente hai un'arma speciale: la tua super rotazione. Usala per accelerare, per proteggerti da un attacco o per liberarti di quei rompiscatole dei badnik.

Vilse i labrynten!

Dr. Robotniks superlabrynt består av fyra zoner. Varje zon har tre vanliga nivåer och ett ställe där du utmanar zonens ärkeskurk. Tre nycklar ligger gömda på varje vanlig nivå. Du måste hitta alla nycklarna och fly innan stoppuret räknat ner till noll.

Sonics supersnurrattack

Robotnik har fyllt varje zon med hinder för att sakta ner dig så mycket som möjligt, så att hans plåtniklasor kan knycka dina nycklar och gömma dem igen. Som tur är har du ett specialvapen: Sonics supersnurrattack. Använd den för att accelerera, för att skydda dig mot ett anfall, eller för att mosa de där efterhängsna mekaniska snubbarna.

Gevangen in het labrynt!

Het superlabrynt van Dr. Robotnik bestaat uit vier zones. Elke zone bestaat uit drie normale gebieden en een hoofdgebied. Er zijn drie sleutels verborgen in elk normaal gebied. Je moet ze allemaal vinden en uit het gebied ontsnappen voordat de timer op nul komt.

Sonic's super spin dash

Robotnik heeft in elke zone allerlei obstakels gemaakt om je af te remmen en robot-badniks geplaatst die je van je sleutels proberen te beroven om ze vervolgens weer te verstoppert. Gelukkig heb je een speciaal wapen: Sonic's super spin dash. Gebruik dit om een uitbarsting van snelheid te krijgen, om jezelf te beschermen tegen een aanval of om van die vervelende badniks af te komen.

① **Speed**
② **Direction**

Press and hold Button 1 or 2 to roll into a ball and spin in place. Small black and white arrows indicate your speed (the more arrows there are, the faster you'll go). A yellow and white arrow shows the direction you will go. Change the direction by pressing the D-Button.

When both your speed and direction are set, let go of Button 1 or 2 to blast off!

If you are in the middle of a spin and need to stop in a hurry, press Button 1 or 2 to skid to a stop.

① **Geschwindigkeit**
② **Richtung**

Halten Sie Taste 1 oder 2 gedrückt, um sich zu einer Kugel zusammenzurollen und auf der Stelle zu drehen. Kleine schwarze und weiße Pfeile weisen auf die Drehgeschwindigkeit hin (je mehr Pfeile, desto schneller Ihre Rotation). Ein gelb und weiß gefärbter Pfeil zeigt die Richtung an. Durch Drücken des Steuerkreuzes können Sie die Richtung verändern.

Nachdem Sie sowohl Geschwindigkeit als auch Richtung eingestellt haben, lassen Sie Taste 1 bzw. 2 los — dann sind Sie unterwegs!

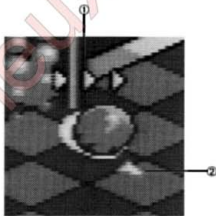
Wenn Sie sich mitten in einer Wirbelattacke befinden und möglichst schnell stoppen wollen, drücken Sie Taste 1 oder 2, um eine Notbremsung auszuführen.

① **Vitesse**
② **Direction**

Appuyez et tenez le Bouton 1 ou 2 pour vous rouler en balle et tourner sur place. Des petites flèches blanches et noires indiquent votre vitesse (le plus grand que soit le nombre des flèches, plus haut sera votre vitesse). Une flèche jaune et blanche présente la direction dans laquelle vous voyagerez. Changez la direction en appuyant le Bouton D.

Quand tous les deux, votre vitesse et votre direction, seront décidées, laissez le Bouton 1 ou 2 pour exploser en courant!!

Si vous êtes en train de tourner et que vous aviez besoin d'arrêter subitement, appuyer sur le Bouton 1 ou 2 pour arrêter avec sabot-frein.



① **Velocidad**

② **Sentido**

Mantenga presionado el botón 1 o 2 para convertirse en una bola y girar en el sitio. Las flechas pequeñas negra y blanca muestran el sentido de avance. Cambie el sentido presionando el botón D.

Cuando haya establecido su velocidad y sentido, deje que el botón 1 o el 2 le lance a toda marcha!

Si se encuentra en medio de un giro y necesita parar de repente, presione el botón 1 o el 2 para frenar y parar.

① **Velocità**

② **Direzione**

Tieni premuto il tasto 1 o 2 per ruotare a palla e girare sul posto. Delle piccole frecce bianche e nere indicano la tua velocità (più sono le frecce più veloce vai). Una freccia gialla e bianca indica la direzione in cui vai. Cambia la direzione premendo il tasto direzionale.

Quando hai deciso la velocità e la direzione, lascia andare il tasto 1 o 2 per partire!

Se sei nel bel mezzo di una rotazione e hai bisogno di fermarti in fretta premi il tasto 1 o 2 per frenare.

① **Snabbhet**

② **Riktning**

Tryck på och håll ner knapp 1 eller 2 för att rulla ihop dig till en boll och börja spinna på stället. Små svartvita pilar visar din hastighet (ju fler pilar som visas, desto snabbare kommer du att spinna loss). En gulvit pil indikerar det håll du kommer att spinna loss åt. Du ändrar riktning genom att vicka på D-knappen.

När du har ställt in både fart och riktning släpper du upp knapp 1 eller 2, och sen är det bara att susa iväg!

Om du måste stanna upp fort när du befinner dig mitt i en snurrattack, så trycker du på antingen knapp 1 eller 2.

① **Snelheid**

② **Richting**

Houd toets 1 of 2 ingedrukt om in een balvorm te rollen en te tullen op de plaats waar je staat. Kleine zwarte en witte pijlen geven je snelheid aan (hoe meer pijlen er zijn, hoe sneller je zult gaan.) Een gele en witte pijl geven aan welke richting je op zult gaan. Verander van richting door op de R-toets te drukken.

Wanneer je tevreden bent met de richting en de snelheid moet je toets 1 of 2 loslaten om weg te knallen!

Als je aan het tullen bent en je moet snel stoppen moet je op toets 1 of 2 drukken om tot stilstand te komen.

Screen signals

- ① **Timer:** You must find all the keys and exit the stage before the timer runs out, or you lose a try. If you are hit by a badnik, you lose a few seconds from the timer. Pick up extra time by destroying badniks, finding keys and grabbing hourglass items (see page 28).
- ② **Keys:** Shows the number of keys you have picked up. If you're hit by a badnik, you drop all your keys. Pick them up, quick, before they return to their original locations!
- ③ **Tries remaining:** Pick up extra tries by grabbing 1UP items (see page 26) or by grabbing 100 rings in the Boss stage of each zone.



Bildschirmanzeigen

- ① **Timer:** Sie müssen alle Schlüssel auffinden und die Spielstufe verlassen, bevor der Timer abgelaufen ist; andernfalls verlieren Sie einen Versuch. Wenn Sie von einem der Bösewichte verprügelt werden, verlieren Sie einige Sekunden am Timer. Zusätzliche Zeit erhalten Sie, wenn Sie einen der Halunken unschädlich machen, Schlüssel finden oder einen der Sanduhr-Gegenstände einsammeln (siehe Seite 28).
- ② **Schlüssel:** Zeigt die Anzahl der Schlüssel, die Sie bisher gefunden haben. Wenn Ihnen ein Bösewicht einen Schlag versetzt, lassen Sie vor lauter Schreck alle Ihre Schlüssel fallen. Heben Sie sie schnell auf, bevor sie wieder in Ihre vorherigen Verstecke zurückkehren!
- ③ **Restliche Versuche:** Zusätzliche Versuche erhalten Sie durch Aufheben von 1UP-Hilfsmitteln (siehe Seite 26), oder durch Einsammeln von 100 Ringen in der Anführer-Spielstufe jeder Zone.

Les indicateurs de l'écran

- ① **L'indicateur du temps:** Vous devez trouver les clés et quitter le niveau, avant que l'indicateur du temps atteigne zéro, sinon vous perdez un effort. Si vous êtes touché par un type méchant robotique, vous perdez quelques secondes de l'indicateur du temps. Gagnez du temps supplémentaire par détruire des types méchants robotiques, par trouver de clés et par prendre des choses du verre du montre (voyez à la page 28).
- ② **Clés:** Représente le nombre des clés que vous avez ramassé. Si vous êtes touché par un type méchant robotique, vous laissez tomber toutes vos clés. Ramassez-les vite avant qu'ils retournent à leurs endroits d'origine!
- ③ **Des tentatives restantes:** Gagnez des tentatives supplémentaires en prenant des choses 1 de plus (voyez à la page 26) ou par prendre 100 baques dans le niveau chef de chaque zone.

Indicadores de la pantalla

- ① **Temporizador:** Usted tendrá que encontrar todas las llaves y salir de la etapa antes de que se acabe el tiempo del temporizador, o perderá un intento. Si recibe un impacto del enemigo, perderá algunos segundos del temporizador. Adquiera tiempo extra derrotando enemigos, buscando llaves, y tomando ítems de relojes de arena (consulte la página 29).
- ② **Llaves:** Nuestra el número de llaves que ha recogido. Si recibe el impacto de un enemigo, perderá todas sus llaves. ¡Tómelas rápidamente antes de que vuelvan a sus posiciones originales!
- ③ **Intentos restantes:** Adquiera intentos extra tomando ítems 1UP (consulte la página 27) o tomando 100 anillos en la etapa de jefe de cada zona.

Segnali sullo schermo

- ① **Timer:** devi trovare tutte le chiavi e uscire dal livello prima che il tempo finisca, o perdi una vita. Se sei attaccato da un badnik, perdi dei secondi dal Timer. Guadagna del tempo distruggendo badnik, trovando le chiavi e raccogliendo clessidre (vedi pag. 29).
- ② **Chiavi:** mostra il numero di chiavi che hai raccolto. Se sei colpito da un badnik molli tutte le tue chiavi. Raccoglile, presto, prima che tornino al loro posto precedente!
- ③ **Vite rimanenti:** raccogli vite extra prendendo le scritte 1UP (vedi pag. 27) o prendendo 100 anelli nel livello del capo di ogni zona.

Skärmen under spelets gång

- ① **Stoppuret:** Du måste hitta alla nycklarna och fly från nivån innan stoppuret har hunnit räkna ner till noll, annars förlorar du ett försök. Om en plåtniklas lyckas drämma till dig blir du **av** med ett par extra sekunder. Du utökar din återstående tid varje gång du krossar en robot, hittar en nyckel eller tuffar åt dig limglas som ligger här och var (se sid. 29).
- ② **Nycklar:** Här kan du se hur många nycklar du plockat upp. Om du åker på en snyting tappar du alla dina nycklar. Plocka upp dem fort innan de återvänder till sina ordinarie gömställen!
- ③ **Återstående antal försök:** Du kan förlänga din spelomgång genom att samla på dig extra försök (se sid. 27) eller genom att få ihop 100 ringar när du träffar på ärkeskurken i en zon.

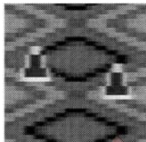
Scherm meters

- ① **Timer:** Je moet alle sleutels vinden en de stage verlaten voordat de timer op nul staat, anders verlies je een poging. Als je wordt geraakt door een badnik verlies je een paar seconden op de timer. Je kunt wat extra tijd verdienen door badniks te vernietigen, door sleutels te vinden en door zandlopers te vinden (zie bladzijde 29).
- ② **Sleutels:** Laat je zien hoeveel sleutels je hebt opgeraapt. Als je wordt geraakt door een badnik vallen alle sleutels weer van je af. Roop ze dan snel op voordat ze verdwijnen naar hun oorspronkelijke plaatsen!
- ③ **Resterende pogingen:** Verdien extra pogingen door 1UP items op te rapen (zie bladzijde 27) of door 100 ringen te verzamelen in het hoofdgebied van elke zone.

Items

Items appear as formations of colored triangles, and you'll find them in every regular stage. Walk or spin over the triangles to pick up the item.

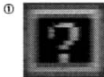
- ① **? Item:** Grab this item to make all badniks on screen disappear.
- ② **1UP:** Gives you an extra try.
- ③ **Invincibility:** Makes you invulnerable to enemy attack for a short time.



Hilfsmittel

Die Hilfsmittel erscheinen als Anordnungen von farbigen Dreiecken, die Sie in jeder Spielstufe finden können. Gehen oder rotieren Sie über die Dreiecke, um ein Hilfsmittel aufzuheben.

- ① **?-Hilfsmittel:** Wenn Sie dieses Hilfsmittel an sich bringen, verschwinden alle Halunken vom Bildschirm.
- ② **1UP:** Gibt Ihnen einen Extra-Versuch.
- ③ **Unbesiegbarkeit:** Hierdurch werden Sie für kurze Zeit gegen feindliche Attacken unempfindlich.



Choses

Les choses apparaissent comme des formes des triangles en couleurs et vous les trouverez dans tous les niveaux réguliers. Marchez ou tournez au-dessus des triangles de sorte que vous puissiez prendre la chose.

- ① **? chose:** Prenez cette chose pour faire disparaître tous les types méchants robotiques sur l'écran.
- ② **1UP (1 de plus):** Vous donnez une tentative supplémentaire.
- ③ **L'invincibilité:** Vous serez invulnérable des attaques des ennemis pour un peu de temps.



Ítemes

Los ítemes aparecerán como formaciones de triángulos de color, y usted los encontrará en cada etapa normal. Camine o gire sobre los triángulos para tomar ítemes.

- ① **Ítem ?**: Tome este ítem para hacer que desaparezcan todos los enemigos de la pantalla.
- ② **1UP**: Le otorgará un intento extra.
- ③ **Invencibilidad**: Le convertirá en invulnerable a los ataques del enemigo durante cierto tiempo.

Oggetti

Gli oggetti appaiono nella forma di triangoli colorati, e li troverai in ogni livello regolare. Camminaci o ruotaci sopra per prenderli.

- ① **Oggetto ?**: prendilo per far sparire tutti i badnik dallo schermo.
- ② **1UP**: ti dà una vita extra.
- ③ **Invincibile**: ti rende invulnerabile dai nemici per un breve tempo.

Föremål

Föremål visar sig i form av färgade trianglar som ligger och skräpar på varje nivå. Gå eller snurra över dessa trianglar för att plocka upp föremålen.

- ① **Okänt föremål**: Plocka upp det här föremålet för att göra dig av med varenda plåtniklas som råkar befinna sig på skärmen.
- ② **Extra försök**: Det här föremålet ger dig ett extra försök.
- ③ **Osårbarhet**: Gör dig tillfälligt immun mot fiendens attacker.

Items

Items verschijnen in de vorm van gekleurde driehoeken, en je kunt ze vinden in elk normaal gebied. Loop of rol over de driehoeken om het item op te rapen.

- ① **? Item**: Raap dit item op en alle badniks zullen van je scherm verdwijnen.
- ② **1UP**: Geeft je een extra poging.
- ③ **Onkwetsbaarheid**: Maakt je voor een korte tijd onkwetsbaar voor vijandige aanvallen.

③



④ **Sneakers:** Lets you run faster for a short time.

⑤ **Hourglass:** Adds one minute to the timer.

⑥ **Rings:** These appear in the Boss stages. Grab as many rings as you can — you get an extra try for every 100 rings you pick up. Rings also protect you from a Boss's attack... but you lose all your rings.

④ **Turnschuhe:** Für kurze Zeit können Sie schneller laufen.

⑤ **Sanduhr:** Gibt Ihnen eine zusätzliche Minute am Timer.

⑥ **Ringe:** Die Ringe erscheinen in den Anführer-Spielstufen. Greifen Sie sich so viele Ringe wie nur irgendwie möglich — für jede 100 Ringe erhalten Sie einen Extra-Versuch. Die Ringe schützen Sie auch vor einem Angriff des Anführers, doch verlieren Sie dabei alle Ihre Ringe.

④ **Des tennis:** Vous permettent à courir plus vite pour un peu de temps.

⑤ **Le verre de l'heure:** Donne une minute supplémentaire à l'indicateur du temps.

⑥ **Baques:** Elles apparaissent dans les niveaux du chef. Prenez le plus de baques possible. Vous aurez une tentative de plus pour toutes les 100 baques. Des bagues vous protègent aussi d'une attaque du chef... mais vous perdez toutes vos baques.



- ④ **Zapatillas:** Le permitirán correr con mayor velocidad durante un tiempo corto.
- ⑤ **Reloj de arena:** Añadirá un minuto al temporizador.
- ⑥ **Anillos:** Aparecerán en la etapas de jefes. Tome cuantos anillos pueda — usted obtendrá un intento extra cada 100 anillos que tome. Los anillos le protegerán también contra los ataques de los jefes... pero usted perderá todos sus anillos.
- ④ **Scarpe da tennis:** Ti fanno correre più velocemente per breve tempo.
- ⑤ **Clessidra:** aggiunge un minuto al timer.
- ⑥ **Anelli:** appaiono nei livelli dei capi. Afferrane più che puoi — vinci una vita per ogni 100 anelli che raccogli. Inoltre ti proteggono dall'attacco dei capi... ma li perdi tutti.
- ④ **Gympadojor:** Låter dig springa fortare för ett kort ögonblick.
- ⑤ **Timglas:** Lågger till en minut till din återstående tid.
- ⑥ **Ringar:** Dessa dyker bara upp när du träffar på varje zons ärkeskurk. Raffa åt dig så många du kan — du får ett extra försök för var hundra ring du plockar upp. Dessa ringar skyddar dig även när ärkeskurken får in en råsop... men då blir du av med alla dina ringar.
- ④ **Gympies:** Laat je sneller rennen voor een korte tijd.
- ⑤ **Zandloper:** Voegt een minuut toe aan de timer.
- ⑥ **Ringen:** Deze verschijnen in de hoofdgebieden. Raap zoveel ringen op als je kunt — Je krijgt een extra poging voor elke 100 ringen die je opraapt. Ringen beschermen je ook tegen een aanval door een baas...maar je verliest dan wel al je ringen.

⑥



Settling the score

Collect extra points for completing a stage in the shortest amount of time, and for the average speed you used during a stage. You also pick up points for destroying enemies.

In the final stage of each zone (the Boss battle), you also receive points for every ring you are carrying at the end of the stage.

Die Abrechnung

Wenn Sie eine Spielstufe in der kürzesten bisher erzielten Zeit absolvieren, erhalten Sie Extra-Punkte; ebenso für Ihre Durchschnittsgeschwindigkeit während dieser Stufe. Selbstverständlich sammeln Sie Punkte ein, wenn Sie einen Gegner neutralisieren.

In der letzten Spielstufe jeder Zone (beim Kampf mit dem Anführer) erhalten Sie ebenfalls Bonuspunkte für jeden Ring, den Sie am Ende der Stufe noch besitzen.

Définir le score

Gagnez des points supplémentaires pour compléter un stage dans le moins du temps possible, et pour la vitesse moyenne que vous avez utilisé dans un stage. Vous recevez des points supplémentaires pour la destruction des ennemis aussi.

Dans le niveau final de chaque zone (la bataille avec le chef), vous recevez aussi des points pour chaque bague que vous portez à la fin du stage.



Establecimiento de la puntuación

Adquiera puntos extra finalizando una etapa en el tiempo más corto posible, y de acuerdo con la velocidad media utilizada durante la misma. Usted también podrá ganar tiempo venciendo enemigos.

En la etapa final de cada zona (batalla con el jefe), usted recibirá también puntos por cada anillo que posea al final de dicha etapa.

Il punteggio

Fai punti extra completando un livello nel minor tempo possibile, e per la velocità media con cui hai viaggiato. Inoltre fai punti distruggendo nemici.

Nel livello finale di ogni zona (lo scontro con il capo), prendi punti per ogni anello di cui sei in possesso alla fine del livello.

Att göra upp räkenskaperna

Du får poäng för hur snabbt du susat igenom en nivå och hur hög din genomsnittshastighet varit. Du får också poäng varje gång du eliminera en motståndare.

Efter slutstriden mot ärkeskurken i varje zon får du även poäng för varje ring du bär med dig ut.

De score

Je krijgt extra punten door de stage te voltooien in de kortst mogelijke tijd en voor de gemiddelde snelheid die je opbouwt in een gebied. Je krijgt ook extra punten voor het vernietigen van vijanden.

In het laatste gebied van elke zone (het hoofdgevecht) krijg je bovendien punten voor elke ring die je bij je hebt aan het einde van dat gebied.

Zoom through the zones

Zone 1: Labyrinth of the sky

Welcome to the great wide open! Bumpers and flippers fling you across the maze like a little blue pinball. Springs let you leap to higher levels. Badniks fire sticky wads of glue to slow you down so they can attack.

Zappen Sie durch die Zonen

Zone 1: Das Himmels-Labyrinth

Willkommen zur absoluten Weite! Puffer und Flipper schleudern Sie wie einen kleinen blauen Pinball durch das Labyrinth. Mit Federkraft erreichen Sie höher gelegene Stellen. Und die Schurken schießen mit klebrigen Klümpchen, um Sie zu verlangsamen. Lassen Sie sich nicht leimen!

Vue à travers les zones.

Zone 1: Le labyrinthe du ciel

Soyez le bienvenu dans le ciel! Des pare-chocs et des palmes vous jetez à travers le labyrinthe comme un petit ballon blue du flipper. Des sources vous permettent à sauter aux niveaux plus hauts. Des types méchants robotiques lancent des pièces gluantes de sorte que vous seriez fixé et donc ralenti, et de sorte qu'ils puissent attaquer.



Descripción breve de las zonas

Zona 1: Laberinto del cielo

¡Bienvenido a este enorme espacio abierto! ¡Parachoques y aletas llevándole volando a través del laberinto al igual que una pequeña bola de billar azul. Los resortes le permitirán saltar hasta niveles superiores. Los enemigos disparan bolas pegajosas de cola para hacer que pierda velocidad a fin de poder atacar.

Attraverso le zone

Zona 1: il labirinto celeste

Benvenuto nei cieli aperti! Respingenti e flipper ti sbattono nel labirinto come una pallina blu. Le molle ti permettono di saltare a livelli più alti. I badnik sparano spruzzate di colla per rallentarti e così attaccare.

Zooma på genom zonerna!

Zon 1: Labyrinten i himlen

Välkommen till fria luften! Bumpers och flipprar skickar iväg dig som en liten blå flipperkula genom den här hisnande labyrinten. Studsa på en stålfjäder för att nå högre höjder. Robotniks hejdukar skjuter klabbiga limklumpar för att sakta ner din framfart så att de kan attackera.

Een overzicht van de zones

Zone 1: Labyrint van de hemel:

Welkom in de lucht! Bumpers en flippers stoten je alle kanten op in dit doolhof alsof je een flipperbal bent. Veren helpen je te springen naar hogere gebieden. Badniks vuren kleverige klonten lijm op je af om je te vertragen, zodat ze je kunnen aanvallen.

Zone 2: Labyrinth of the sea

This underwater maze has doors to secret rooms, quicksand traps and cannons to fire you over barriers. Some cannons switch directions. Press Button 1 or 2 to fire in the direction shown by the arrow.

Zone 2: Das Ozean-Labyrinth

Halten Sie die Luft an — es geht unter Wasser weiter. Dieses Labyrinth hat Geheimtüren zu verborgenen Räumen, Treibsand-Fallen und Kanonen, die Sie über Barrieren schießen können. Einige Kanonen ändern sogar die Schußrichtung. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um in die Richtung zu schießen, die durch den Pfeil angezeigt ist.

Zone 2: Le labyrinthe de la mer

Cet labyrinthe sous l'eau a des portes qui donnent aux chambres secrètes, des pièges de sable mouvant et des canons pour vous faire voler au-dessus des barrières. Quelques canons changent des directions. Appuyez le Bouton 1 ou 2 pour tirer dans la direction présentée par la flèche.



Zona 2: Laberinto en el mar

Este laberinto bajo el agua posee puertas de habitaciones secretas, trampas de arenas movedizas, y cañones que le disparan sobre barreras. Presione el botón 1 o 2 para disparar en el sentido mostrado por la flecha.

Zona 2: il labirinto marino

Questo labirinto sottacqueo ha porte e stanze segrete, trappole di sabbie mobili e cannoni per spararti oltre le barriere. Alcuni cannoni cambiano le direzioni. Premi 1 o 2 per sparare nella direzione mostrata dalla freccia.

Zona 2: Labyrinten i havet

I den här undervattenslabyrinten finns dörrar till hemliga rum, kvicksandsfällor och kanoner som skickar iväg dig över hinder. En den kanoner byter även riktning. Tryck på knapp 1 eller 2 för att sula iväg i pilens riktning.

Zone 2: Labyrint van de zee

Dit onderwater-doolhof heeft deuren naar geheime ruimtes, drijfzand-vallen en kanonnen om je over obstakels heen te schieten. Sommige kanonnen veranderen van richting. Druk op toets 1 of 2 om te schieten in de richting die door de pijl wordt aangegeven.

Zone 3: Labyrinth of the factory

High voltage! Test your speed against the magnetic conveyor belts, and dodge power bolts from the ceiling. Centipede creatures ricochet around tiny, secret platforms — attack or use the square warp gates to get out of the way. Moving star platforms carry you from maze to maze, but beware — some of these platforms explode, leaving you to plummet to a terrible fate!

Zone 3: Das Fabrik-Labyrinth

Achtung, Hochspannung! Testen Sie Ihre Geschwindigkeit an den magnetischen Förderbändern; Blitze, die aus der Decke schlagen, halten Sie in Bewegung. Tausendfüßler flitzen als Querschläger auf kleinen, geheimnisvollen Plattformen umher — greifen Sie an, oder verwenden Sie die viereckigen Kettenvorhänge, um sich aus dem Weg zu schaffen. Bewegliche Sternenplattformen tragen Sie von Labyrinth zu Labyrinth, aber seien Sie vorsichtig — einige dieser Plattformen explodieren, worauf Sie tief unten ein schreckliches Schicksal erwartet!

Zone 3: Le labyrinthe de l'usine

Le voltage dangereux! Vérifiez votre vitesse contre les ceintures magnétiques de transportation et évadez des explosions électriques du plafond. Des créatures cent-pieds rampent sur des petites plate-formes secrètes — attaquez ou utilisez les portes carrées de transportation à échapper. Des plate-formes en forme d'étoile qui bougent vous amènent de labyrinthe à labyrinthe, mais soyez prudent — quelques de ces plate-formes explosent et alors vous êtes laissé à tomber pour une destination terrible!



Zona 3: Laberinto en la fábrica

¡Alta tensión! Pruebe su velocidad contra las correas transportadoras magnéticas, y esquivé rayos procedentes del techo. Criaturas centípedas rebotan alrededor de plataformas diminutas y secretas — ataque o utilice las puertas cuadradas de evasión para escapar. Plataformas de estrellas móviles le llevarán de laberinto a laberinto, pero tenga cuidado — algunas de estas plataformas explotarán, dejándole a merced de un terrible destino!

Zona 3: il labirinto della fabbrica

Alta corrente! Prova la tua velocità contro i nastri rotanti magnetici ed evita proiettili dal soffitto. Millepiedi rimbalzano intorno a piattaforme segrete — attaccali o usa i ponti quadrati per uscire dagli impacci. Piattaforme mobili stellari ti portano da labirinto a labirinto, ma stai attento — alcune di queste piattaforme esplodono, lasciandoti cadere a piombo verso un terribile destino!

Zon 3: Labyrinten i fabriken

Högspänning! Testa din snabbhet på magnetiska löpande band, och se upp för elektriska blixtar från taket. Tusentotaliga odjur studsar omkring på små osynliga plattformar — attackera eller använd de fyrkantiga teleporterplattformarna för att komma ur skottlinjen. Flytande, stjärnformade plattformar förtlyttar dig från labyrint till labyrint, men se upp — det händer att en del av dessa plattformar exploderar, och då är det fritt fall ner i källaren!

Zone 3: Labyrint van de fabriek

Hoogspanning! Test je snelheid tegen de trekkende kracht van een magneetriem en ontwijk stroomstoten vanaf het plafond. Duizendpotige wezentjes stutten over kleine geheime plateaus — val ze aan of gebruik je vierkante warp hekken om weg te komen. Bewegende sterplateaus verplaatsen je van doolhof naar doolhof, maar wees voorzichtig — sommige plateaus ontploffen zodat je wegvalt naar je vreselijke lot!

Zone 4: Labyrinth of the castle

The castle corridors are filled with ghosts and guillotines, arrow-firing bird soldiers and treacherous traps. Watch your step on the narrow walkways — there are drops on either side, and it's a long way down.

Bonus stages

Hidden in the game are two special doors. Unlock the doors, and for a limited time you enter a special bonus stage, where you grab rings for extra points. How do you unlock the doors? Therein lies the challenge... though you might receive a hint once you've defeated Dr. Robotnik!

Zone 4: Das Schloß-Labyrinth

Die Wandelgänge des Schlosses sind stark bevölkert, hauptsächlich von Geistern, Guillotinen, geflederten Kriegsknechte mit Pfeil und Bogen, dazu noch ein paar gut getarnte Fallen. Gehen Sie auf den schmalen Stegen besonders vorsichtig vor — auf beiden Seiten gähnt der Abgrund, und zwar ein ziemlich tiefer.

Bonus-Stufen

Im Spiel sind zwei besondere Türen verborgen. Wenn es Ihnen gelingt, diese zu öffnen, befinden Sie sich für kurze Zeit in einer speziellen Bonus-Stufe, in der Sie die Gelegenheit haben, Ringe für Extra-Punkte einsammeln zu können. Und wie, werden Sie fragen, kriege ich diese Türen auf? Nun, genau das ist das Problem ... aber nachdem Sie Dr. Robotnik besiegt haben, erhalten Sie vielleicht einen Hinweis!

Zone 4: Le labyrinthe du château

Les couloirs du château sont remplis des fantômes et des guillotines, des soldats oiseaux qui jettent des flèches et des pièges dangereux. Marchez prudent à travers les passages étroits — il y a des chûtes à tous les deux côtés et c'est une longue chute.

Des niveaux bonis

Il y a deux portes spéciales cachées dans le jeu. Ouvrez les portes et pour un temps limité, vous entrez dans un niveau spécial de boni, où vous prenez des baques pour des points supplémentaires. Comment est-ce que vous ouvrez les portes? Ça, c'est le défi... bien que vous puisse recevoir un tuyau quand vous avez abattu Dr. Robotnik!



Zona 4: Laberinto del castillo

Los corredores del castillo están llenos de fantasmas y guillotinas, soldados alados que disparan flechas, y trampas traicioneras. Tenga en cuenta por dónde pise al atravesar pasillos estrechos — hay hoyos a cada lado, y el camino es muy largo.

Etapas de gratificación

En el juego se encuentran escondidas dos puertas especiales. Abra las puertas, y durante un tiempo limitado, entrará en una etapa de gratificación especial, donde usted podrá tomar anillos para conseguir puntos extra. ¿Cómo abrir las puertas? ¡Ahí se encuentra el riesgo... si bien usted podrá conseguir una pista después de haber derrotado al Dr. Robotnik!

Zona 4: il labirinto del castello

I corridoi del castello sono pieni di fantasmi e ghigliottine, soldati uccello che sparano frecce e trappole insidiose. Occhio ai sentieri stretti — ci sono precipizi ai lati, ed è una discesa lunga, lunga...

Livelli di bonus

Ci sono due porte speciali nascoste nel gioco. Aprile e per un breve tempo entri in uno speciale livello di bonus, dove puoi prendere anelli per punti extra. Come aprir le porte? È lì che sta la sfida... anche se riceverai un consiglio battendo Dr. Robotnik!

Zon 4: Labyrinten i slottet

Slottskorridorerna är fyllda av spöken och giljotiner, fågelsoldater som skjuter pilar och döda fållor. Se upp var du sätter fötterna på de smala prången — de stupar rakt ner på båda sidor, och det är långt ner till botten.

Bonusnivåer

Under spelets gång bör du leta efter två lönn dörrar. Öppna dessa dörrar för att ta dig till en tillfällig bonusnivå, där du kan försvilla ringar som ger dig extrapoäng. Hur ska du öppna dörrarna? Det är inte lika lätt som det låter... men det kanske går upp ett ljus när du besegrat Dr. Robotnik!

Zone 4: Labyrint van het kasteel

De gangen van het kasteel zijn vol met spoken en guillotines, pijlschietende vogelsoldaten en gemene vallen. Kijk uit waar je loopt op dit smalle pad — Je kunt aan beide kanten eraf vallen en het is een lange weg omhoog!

Bonusgebieden

Verstopt in dit spel zijn twee speciale deuren. Open deze en je komt voor een beperkte tijd in een bonusgebied waar je ringen kunt verzamelen voor extra punten. Hoe je deze deur opent? Dat is nu precies de uitdaging...hoewel je misschien wel een hint krijgt wanneer je Dr. Robotnik verslaat!



Game over/continue

The game ends when you run out of tries. The CONTINUE screen appears next. Press Start before the countdown runs out to continue at the stage where you left off. If you choose to end your game, you'll see a result screen with your final score and the highest score to date. How did you do?

Spiel-Ende/Fortsetzung

Das Spiel ist zu Ende, sobald Sie alle Ihre Versuche aufgebraucht haben. Danach erscheint der CONTINUE-Bildschirm (Fortsetzung). Drücken Sie die Start-Taste, bevor der Timer abgelaufen ist, um auf der gleichen Spielstufe weiterspielen zu können. Wenn Sie sich entscheiden, das Spiel zu beenden, erscheint der Ergebnis-Bildschirm mit Ihrer erreichten Punktzahl und dem bisher besten Ergebnis. Wie lief es?

La fin du jeu/continuer

Le jeu est fini quand vous n'avez plus de tentatives. L'écran CONTINUE (continuer) apparaît après. Appuyez Début avant que le compte à rebours soit fini pour continuer au niveau où vous avez quitté le jeu. Si vous choisissez de finir votre jeu, vous verrez un écran des résultats avec votre score final et le plus haut score jusqu'à ce moment. Quel est votre score?



Fin/continuación del juego

El juego finalizará cuando usted se haya quedado sin intentos. A continuación aparecerá la pantalla CONTINUE (continuación). Presione START antes de que finalice la cuenta atrás de la etapa de la que acabó de salir. Si elige finalizar el juego, verá una pantalla de resultado con su puntuación final y la puntuación más alta hasta la fecha. ¿Qué tal lo hizo?

Fine del gioco/continuare

Il gioco finisce quando finisci le vite. Appare in seguito la schermata di continuazione. Premi Start prima che il conto alla rovescia finisca per continuare dal livello in cui ti trovavi. Se scegli di finire la partita, vedrai una schermata dei risultati con il tuo punteggio finale e il miglior punteggio attuale. Come è andata?

Spelets slut/fortsättning Game over/doorgaan

Spelet är över när du inte längre har några försök till godo. Då dyker CONTINUE-skärmen upp (där du väljer om du vill fortsätta eller inte). Om du vill fortsätta där spelet tog slut trycker på Startknappen innan stoppuret når botten. Om du inte vill spela mer för tillfället visas en resultatskärm som visar ditt totala antal poäng och det gällande poängrekordet. Hur gick det?

Het spel eindigt wanneer je geen pogingen meer over hebt. Het CONTINUE (doorgaan) scherm verschijnt dan. Druk op Start voordat het terugtellen is afgelopen om terug te keren naar het begin van het gebied die je het laatst gespeeld hebt. Als je ervoor kiest om het spel te stoppen zul je een resultaat scherm te zien krijgen met jou laatste score en de hoogste score tot nu toe. Hoe heb je het gedaan?

Time attack

Time attack is similar to the normal game, except that there are no items available and a time limit of just under ten minutes. How fast can you get through the stage?

Screen signals—time attack mode

- ① **Timer:** This shows how much time you are taking to find all the keys and get to the exit of each stage. The game ends when the timer reaches 9:59:99.
- ② **Keys:** This shows how many keys you've picked up so far. The game ends after you've picked up all your keys and reached the goal of the stage. A result screen appears with your total time and the best time made since the Game Gear™ unit was turned on.



Zeit-Attacke

Die Zeit-Attacke ähnelt dem Normal-Spiel, doch sind hier keine Hilfsmittel zu haben und die Spielzeit ist auf knapp zehn Minuten begrenzt. Wie schnell schaffen Sie es, durch eine Spielstufe zu kommen?

Bildschirmanzeigen—Zeit-Attacke-Modus

- ① **Timer:** Der Timer zeigt an, wieviel Zeit Sie zum Auffinden der Schlüssel und zum Verlassen der betreffenden Spielstufe benötigen. Das Spiel ist zu Ende, sobald der Timer die Anzeige 9:59:99 erreicht.
- ② **Schlüssel:** Zeigt die Anzahl der Schlüssel, die Sie bisher gefunden haben. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie alle Schlüssel eingesammelt und das Ziel dieser Spielstufe erreicht haben. Daraufhin erscheint ein Ergebnis-Bildschirm mit Ihrer Gesamtzeit und der besten erreichten Zeit, seit das Game Gear™-Gerät eingeschaltet wurde.

Attaque du temps

L'attaque du temps est le même que le jeu régulier, sauf qu'il n'y pas de choses et que la limite du temps est un peu moins de dix minutes. Comment est-ce que vous pouvez atteindre la fin de ce stage?

Les indicateurs de l'écran—le mode de l'attaque du temps.

- ① **L'indicateur du temps:** cela montre combien de temps vous prenez à trouver toutes les clés et à atteindre la sortie de chaque niveau. Le jeu est fini quand l'indicateur du temps est 9:59:99.
- ② **Des clés:** cela montre combien de clés vous avez pris jusqu'à ce moment. Le jeu est fini quand vous avez pris toutes les clés et quand vous avez atteint le but de ce stage. Un écran des résultats apparaît avec ton temps final et aussi avec le meilleur temps fait après que l'unité de Game Gear™ soyez mis en marche.

Ataque por tiempo

El ataque por tiempo es similar al juego normal, excepto que no hay ítems disponibles, y de que el límite de tiempo es de menos de diez minutos. ¿Cuánto tardará en pasar esta etapa?

Indicadores de la pantalla — modo de ataque por tiempo

- ① **Temporizador:** Este temporizador mostrará cuánto tiempo está empleando en encontrar todas las llaves hasta la salida de cada etapa. El juego finalizará cuando el temporizador llegue a 9:59:99.
- ② **Llaves:** Mostrará cuántas llaves ha conseguido hasta el momento. El juego finalizará después de que usted se haya hecho con todas las llaves y haya alcanzado la meta de la etapa. Aparecerá una pantalla de resultado con su tiempo total y el mejor tiempo conseguido desde que conectó la alimentación de Game Gear™.

Time attack

Time attack è simile alla partita normale, eccetto che non ci sono oggetti e hai un limite di tempo di dieci minuti. Quanto velocemente riesci a passare nel livello?

Segnali sullo schermo — modalità time attack

- ① **Timer:** mostra quanto tempo ci metti a trovare tutte le chiavi e a uscire da ogni livello. Il gioco finisce quando il timer raggiunge 9:59:99.
- ② **Chiavi:** mostra quante chiavi hai raccolto fino ad adesso. La partita finisce dopo che hai raccolto tutte le chiavi e hai raggiunto l'obiettivo del gioco. Apparirà una schermata dei risultati con il tuo tempo totale e il miglior tempo da quando è stato acceso il Game Gear™.

Tidsattack

Tidsattacken liknar en vanlig spelomgång, bortsett från att det inte ligger några föremål gömda och att du har en tidsbegränsning på strax under tio minuter. Hur fort kan du ta dig igenom en nivå?

Skärmen under tidsattackens gång

- ① **Stoppuret:** Visar hur lång tid det tar för dig att hitta ringarna och nå utgången. Om stoppuret når 9:59:99 är spelet slut.
- ② **Nycklar:** Den här indikatorn visar hur många nycklar du har plockat upp hittills. Spelet är slut när du hittat alla nycklar och hittat nivåns utgång. En resultatskärm visar din totala tid och den bästa tid som uppnåtts sedan din Game Gear™-apparat slogs på senast.

Tijdaanval

De tijdaanval lijkt op het normale spel, alleen zijn er hier geen items te vinden en is er tijdslimiet van net onder de tien minuten. Hoe snel kun je door een stage heengaan?

Schermmeters — tijdaanval modus

- ① **Timer:** Hierop kun je zien hoeveel tijd je erover doet om alle sleutels te verzamelen en de stage te verlaten. Het spel eindigt wanneer de timer op 9:59:99 komt te staan.
- ② **Sleutels:** Hierop kun je zien hoeveel sleutels je tot nu toe hebt verzameld. Het spel eindigt wanneer je alle sleutels hebt opgeraapt en het einddoel van het gebied hebt bereikt. Een resultatscherm verschijnt dan met jouw tijd en de beste tijd die bereikt is sinds de Game Gear™ voor het eerst werd aangezet.

Super hints

- Each kind of item is represented by certain formations of triangles. These formations change every few seconds. Learn what the formations mean, then move Sonic over the item when the one you want appears.
- There's a time to spin and a time to brake. Learning to time your moves will enable you to get quickly and safely through each stage.

Super-Tips

- Jedes Hilfsmittel wird durch eine bestimmte Dreiecks-Formation dargestellt. Diese Formationen ändern sich nach wenigen Sekunden. Finden Sie heraus, was die einzelnen Anordnungen bedeuten; wenn ein Hilfsmittel erscheint, das Sie suchen, bewegen Sie Sonic darüber, um es aufzuheben.
- Üben Sie Ihre Rotations- und Bremsbewegungen. Präzises Timing ist hier von größter Wichtigkeit, um Sie schnell und sicher durch jede Spielstufe zu befördern.

Destuyeaux superbes

- Chaque sorte de chose est représentée par de certaines formations des triangles. Ces formations changent tous les quelques secondes. Apprenez ce que les formations veulent dire, puis, bougez Sonic par-dessus la chose quand la chose que vous voulez apparaît.
- Il y a un temps à sauter en tournant et un temps à freiner. Quand vous apprenez à faire vos mouvements au bon temps, vous serez capable à atteindre la fin de chaque stage vite et en sécurité.

Sugerencias

- Cada tipo de ítem se representa mediante ciertas formaciones de triángulos. Estas formaciones cambiarán cada pocos segundos. Aprenda lo que significan las formaciones, y después mueva a Sonic sobre un ítem cuando aparezca.
- Existe un tiempo para girar y otro para frenar. El aprender el tiempo de sus movimientos le permitirá atravesar rápidamente y a salvo cada etapa.

Super consigli

- Ogni tipo di oggetto è rappresentato da una certa formazione di triangoli. Impara il significato delle formazioni e muovi Sonic sull'oggetto che desideri quando appare.
- C'è un momento per ruotare ed uno per frenare. Imparare a muoverti al momento giusto ti permetterà di uscire sano e salvo da ogni livello.

Supertips

- Varje typ av föremål representeras av ett visst triangelmönster. Dessa mönster ändras med några ögonblicks mellanrum. Lär dig vad de olika mönstren betyder, och låt därefter Sonic plocka upp det föremål du vill ha.
- Ibland är det bara att snurra på, och ibland är det bäst att bromsa. När du fått in rätt tajming på dina rörelser blir det lättare att susa snabbt och säkert genom varje nivå.

Superhints

- Elk ítem wordt weergegeven door een bepaalde opstelling van driehoeken. Deze opstelling verandert om de zoveel seconden. Leer wat opstellingen betekenen en beweeg pas over het ítem heen wanneer de bepaalde opstelling verschijnt waarvan jij het ítem wilt hebben.
- Er is een tijd om te tollen en een tijd om te remmen. Als je leert om je bewegingen goed te timen zul je snel en veilig door elk gebied heenkomen.

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.

Handhabung der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA Game Gear.

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!

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.



①



②



③



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 desfigure!
 - ⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 - ⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquele completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpielo 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 trafilina, 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, riposateli di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i SEGAs spelmodul 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 deformation!
 - 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 hvalvatten.
 - Efter spelst: 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.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA GAME GEAR

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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.

©1995 Sega Enterprises, Ltd.

672-2713-50