

SEGA
GAME GEAR
SONIC 2
THE HEDGEHOG

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

© 1992 Sega Enterprises, Ltd.

PRINTED IN JAPAN

672-0972-50

SEGA GAME GEAR



EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing.** If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNING: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen.** Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer.** Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez **IMMEDIATEMENT** l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar.** Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa **INMEDIATAMENTE** el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico.** Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete **SUBITO** di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel.** Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampräckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval verloopt tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint.** Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.

VAROITUS KAUTUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTTÄ SEGA-VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kautumatauti-kohtauksia, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuviolle. Altius tietyille valokuviolle tai television kuva-ruudun taustoille tai videopelin pelaaminen saattaa aiheuttaa kautumatauti-kohtauksen näissä ihmisissä. Tiettyä alasuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kautumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä.** Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, hädättömyys, epätoivoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta **VÄLITTÖMÄSTI** laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.

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-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und 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 einlegen

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, cerciórese 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 per un solo giocatore.

- ① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

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

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Skjut in spelkassetten

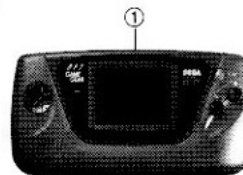
Starten

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

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

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

- ① Stop de Sega cassette erin



Aloituis

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

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

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

- ① Aseta Sega-kasetti sisään

Robotnik Returns!

All was peaceful and quiet on South Island after Sonic The Hedgehog™ crushed the plans of the diabolical Dr. Ivo Robotnik™ for the first time. Far too quiet, in fact, for a hyper young hedgehog who craves action. So Sonic left South Island in search of other adventures.

When he returned, Sonic found no sign of his friends anywhere. Confused, he went back to his digs to think, and found a note waiting for him. It was from Miles (or "Tails," as he is called), a two-tailed fox who is one of Sonic's closest friends:

Robotnik ist Zurück!

Auf der Süd-Insel war alles ruhig und friedlich, nachdem Sonic The Hedgehog™, das erste Mal die Pläne des teuflischen Dr. Ivo Robotnik™ zunichte machte. Alles war viel zu ruhig für einen agilen jungen Igel, der Abenteuer erleben will. Also verließ Sonic die Süd-Insel, auf der Suche nach neuen Abenteuern.

Als er zurückkehrte, fand er von seinen Freunden nirgendwo eine Spur. Ganz verwirrt ging er in seinen Bau zurück, um zu überlegen. Dort fand er eine Nachricht für ihn. Sie war von Miles (oder "Tails", wie er auch genannt wurde), einem zweischwänzigen Fuchs, einem von Sonic's besten Freunden:

Robotnik Revient!

Tout était paisible et calme à South Island après que Sonic The Hedgehog™ ait déjoué les plans du diabolique Dr. Ivo Robotnik™ pour la première fois. Bien trop calme, en fait, pour un très jeune hérisson en quête d'action. Sonic quitta donc South Island à la recherche de nouvelles aventures.

Lorsqu'il revint, Sonic ne trouva aucun signe de ses amis. Troublé, il retourna dans son terrier pour réfléchir, et trouva une note qui l'attendait. Elle était de Miles (ou "Tails", comme on l'appelle), un renard à deux queues qui est un des plus proches amis de Sonic:

¡La Vuelta de Robotnik!

Todo era pacífico y tranquilo en la Isla del Sur desde que Sonic The Hedgehog™ destruyera por primera vez los planes del diabólico Dr. Ivo Robotnik™. De hecho, demasiado tranquilo para un joven erizo hiperactivo que anhela acción. Así que Sonic se marchó de la Isla del Sur en busca de otras aventuras.

Cuando regresó, Sonic no encontró rastro alguno de sus amigos por ningún lado. Confundido, volvió a su madriguera a pensar, y encontró una nota que le estaba esperando. Era de Miles (o "Colas", como se le conoce), un zorro de dos colas que es uno de los mejores amigos de Sonic:

Torna Robotnik!

Dopo che Sonic The Hedgehog™ aveva mandato all'aria i piani del diabolico Dr. Ivo Robotnik™ la prima volta, sull'Isola del Sud la vita trascorreva tranquilla e pacifica. Quasi troppo tranquilla, a dire il vero, per un istrice che brama ardentemente all'azione. Così Sonico se n'è andato dall'Isola del Sud alla ricerca di nuove avventure.

Quando è tornato, Sonic non ha più trovato tracce dei suoi amici. Tutto confuso è rientrato nella sua buche per pensare, ma ha trovato un biglietto. L'aveva scritto Miles (o "Code", come viene soprannominato), una volpe con due code, amico carissimo di Sonico:

Robotnik Kommer Tillbaka!

När Sonic The Hedgehog™ hade krossat den djävulske Dr Ivo Robotnik™ planer var allt lugnt och fridfullt på South Island. I själva verket lite för lugnt för en ung igelkott på jakt efter spänning. Så Sonic lämnade South Island och hade roligt på annat håll.

När han kom tillbaka såg han inte ett spår av sina vänner. Förbryllat återvände Sonic till sin lya för att tänka och upptäckte att ett meddelande väntade på honom. Det var från Miles (eller "Tails" som han brukar kallas), en tvåsvansad räv som är en av Sonics bästa vänner:

Robotnik Komt Terug!

Alles was vredig en rustig op Zuid Eiland nadat Sonic The Hedgehog™ de plannen van de duivelse Dr. Ivo Robotnik™ voor de eerste keer doorkruist had. Eigenlijk was het veel te rustig voor een buitensporige jonge egel die smeeft om actie. Dus Sonic verliet Zuid Eiland op zoek naar andere avonturen.

Toen hij terug kwam vond Sonic nergens een teken van leven van zijn vrienden. Verward ging hij terug naar de plaats waar hij woonde om na te denken. Daar lag een briefje op hem te wachten. Het was van Miles (of "Tails", zoals hij genoemd wordt), een vos met twee staarten die één van Sonic's beste vrienden is:

Robotnik Palaa Takaisin!

Elämä oli rauhallista ja hiljaista Eteläsaarella sen jälkeen, kun Sonic The Hedgehog™ oli murskannut ilkeän Dr. Ivo Robotnik™ suunnitelmat ensimmäisen kerran. Totta puhuen, aivan liian hiljaista nuorelle sillelle, joka tuskin voi elää ilman vauhdikasta toimintaa. Tämän johdosta Sonic lähti Eteläsaarelta uusia seikkaluja etsimään.

Kun Sonic palasi takaisin, hän ei löytänyt merkkiäkään ystävisään mistään paikasta. Hämmennyneenä hän meni omaan boksiinsa ajattelemaan ja löysi sieltä häntä odottavan tiedotuksen. Viesti oli Miles'ilta (tai "Tails'ilta", joksi häntä kutsutaan), kaksihäntäisellä ketulta, joka on yksi Sonicin lähimmistä ystävisistä:



"Dear Sonic,

"Robotnik is back, and he's captured all the animals on the island! He is holding me in a place called the Crystal Egg. In order to free me, you have to find and bring the six Chaos Emeralds.

"Robotnik made me write this. He says he's waiting for you, and he's created six really nasty robots in order to 'get rid of you once and for all.' I don't know what he has planned, but Sonic, please be careful!

Sincerely, Tails."

There was no time to waste! The letter fluttered to the floor as Sonic dashed off to find the Chaos Emeralds and save his friends.

"Lieber Sonic,

Robotnik ist zurückgekehrt und hat alle Tiere auf der Insel gefangen! Er hält mich in einem Platz, der Crystal Egg genannt wird, fest. Um mich zu befreien, mußt Du die sechs Chaos Emeralds finden und herbringen.

"Robotnik hat mich gezwungen, dieses zu schreiben. Er wartet auf Dich und hat sechs wirklich schlimme Roboter gebaut, die dafür sorgen sollen, daß Du ein für alle mal verschwindest. Ich weiß nicht, was er geplant hat, aber Sonic, sei bitte ganz vorsichtig!

Sei gegrüßt! Tails."

Da gab es keine Zeit zu verlieren! Der Brief flatterte auf den Boden, als Sonic loslief, um die Chaos Emeralds zu finden und seine Freunde zu retten.

"Cher Sonic,

"Robotnik est de retour, et il a capturé tous les animaux de l'île! Il me retient dans un endroit appelé Crystal Egg. Pour me libérer, tu dois trouver l'endroit et ramener les six Emeraude du Chaos.

"Robotnik m'a fait écrire cela. Il dit qu'il t'attend, et il a créé six robots vraiment dangereux pour se débarrasser de toi une fois pour toutes. Je ne sais pas ce qu'il a prévu, mais Sonic, s'il te plaît, sois prudent!

Sincèrement, Tails."

Il n'y avait pas de temps à perdre! La lettre tomba au sol lorsque Sonic se rua pour trouver les Emeraude du Chaos et sauver ses amis.

"Querido Sonic,

"¡Robotnik ha regresado y ha capturado a todos los animales de la isla! Me tiene prisionero en un lugar llamado el Huevo de Cristal. A fin de liberarme, tienes que encontrar y traer las seis Esmeraldas del Caos.

"Robotnik me ha hecho escribir esto. Dice que te está esperando, y ha creado seis robots realmente malignos a fin de librarse de ti de una vez por todas." No sé lo que ha planeado, pero Sonic, ¡por favor, ten cuidado!

Tuyo, Colas."

¡No había tiempo que perder! La carta cayó al suelo al tiempo que Sonic marchaba a toda prisa para encontrar las Esmeraldas del Caos y salvar a sus amigos.

"Caro Sonic,

"Robotnik è tornato ed ha catturato tutti gli animali dell'isola! Mi tiene prigioniero in un posto chiamato Uovo di Cristallo. Per liberarmi, devi trovare i sei smeraldi del caos e portargheli.

"E' stato Robotnik a farmi scrivere questo biglietto. Dice che ti aspetta e ha creato sei robot veramente cattivi, per 'farti fuori una volta per tutte'. Non so cosa ha in mente per te, Sonic, ma stai molto attento!

Con affetto, Code."

Non c'era tempo da perdere! La lettera volò per terra, allorché Sonic si scagliò in una corsa alla ricerca degli smeraldi del caos e per salvare i suoi amici.

"Kära Sonic,

"Robotnik har kommit tillbaka och kidnappat varanda djur på ön! Jag sitter fången på ett ställe som heter Kristallägget. För att befria mig måste du komma hit med de sex kaos-smaragdena.

"Robotnik tvingade mig att skriva det här. Han väntar på dig och har byggt sex verkligt grymma robotar som ska ta hand om dig för gott. Jag har ingen aning om vad han har för planer, men var försiktig!

Din vän, Tails."

Sonic hade inte en sekund att förlora. Brevet fladdrade ner på golvet när han blixtrade iväg för att leta rätt på kaos-smaragdena och rädda sina vänner.

"Beste Sonic,

"Robotnik is terug en hij heeft alle dieren op het eiland gevangen genomen! Hij houdt me vast op een plaats die de Kristallen Eicel genoemd wordt. Wanneer je me wilt bevrijden moet je de zes Chaos Smaragden vinden en ze hier naar toe brengen.

"Robotnik heeft me gedwongen om dit te schrijven. Hij zegt dat hij op jou wacht en dat hij zes ongelofelijk weerzinwekkende robots gecreëerd heeft om voor eens en voor altijd van jou af te zijn. Ik weet niet wat hij van plan is, maar Sonic, wees alseblieft heel voorzichtig!

Hoogachtend, Tails."

Er was geen tijd te verliezen! Terwijl de brief nog in de richting van de grond dwarrelde was Sonic al op weg om de Chaos Smaragden te vinden en zijn vrienden te redden.

"Ystävälli Sonic,

"Robotnik on palannut ja hän on vanginnut kaikki saaren eläimet! Hän pitää minua vankinaan Kristallimunaksi kutsutussa paikassa. Sinun on täyttyä löytää ja tuoda mukana kuusi Kaos-smaragdia.

"Robotnik pakotti minut kirjoittamaan tämän viestin. Hän sanoo odottavansa sinua ja hän on luonut kuusi erittäin ikeää robottia, jotta hän pääsee sinusta lopullisesti eroon. En tiedä mitä hän on suunnitellut, mutta Sonic, sinun on oltava varuillasi!

Ystävällisesti, Tails"

Nyt ei ole aikaa tuhlatavaksi! Kirje putosi leijailien lattialle, kun Sonic syöksyi etsimään Kaos-smaragdeja ja pelastamaan ystäviään.

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Press right or left to move Sonic in those directions. Press and hold in either direction to make him speed up.
- Press down to make Sonic crouch.
- When Sonic is moving, press down and in the direction he is going. Sonic becomes a rolling buzz-saw, able to burrow underground or run down his enemies.
- When Sonic is standing still, press up or down to see the upper or lower section of the screen (this won't work if Sonic is already at the highest or lowest point).

Übernimm die Kontrolle!

① Richtungstaste (D-Taste)

- Drücke sie nach rechts oder links, um Sonic in diese Richtung zu bewegen. Halte die Taste in der Richtung gedrückt, damit er schneller läuft.
- Drücke sie runter, damit Sonic sich bückt.
- Drücke sie runter und in die Richtung, in der Sonic läuft. Sonic wird dann zu einer rollenden Kreissäge, als die er sich eingraben oder seine Feinde über den Haufen rennen kann.
- Drückst Du die Taste nach oben oder unten, wenn Sonic still steht, so kannst Du die obere oder untere Hälfte des Bildschirms sehen. (Dieses geht nicht, wenn Sonic schon an der obersten oder untersten Grenze steht).

Prenez les Commandes!

① Touche Directionnelle (Touche-D)

- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Sonic dans ces directions. Appuyez et maintenez enfoncé dans une des directions pour le faire accélérer.
- Appuyez vers le bas pour que Sonic se baisse.
- Lorsque Sonic se déplace, appuyez vers le bas et dans la direction dans laquelle il se dirige. Sonic se transforme en scie circulaire roulante, capable de creuser sous la terre ou de détruire ses ennemis.
- Lorsque Sonic ne bouge pas, appuyez vers le haut ou vers le bas pour voir la partie supérieure ou inférieure de l'écran (cela ne marchera pas si Sonic est déjà au point le plus haut ou le plus bas).

¡Hazte con el Control!

① Botón Direccional (Botón D)

- Presiónalo a derecha o izquierda para mover a Sonic en dichas direcciones. Presiónalo y mantenlo presionado en cualquier dirección para hacerle acelerar.
- Presiónalo hacia abajo para hacer que Sonic se agache.
- Cuando Sonic se esté moviendo, presiónalo hacia abajo en la dirección de su desplazamiento. Sonic se convertirá en una sierra rodante, capaz de horadar bajo tierra o arrollar a sus enemigos.
- Cuando Sonic esté quieto de pie, presiónalo hacia arriba o hacia abajo para ver la sección superior o inferior de la pantalla (esto no funcionará si Sonic ya se encuentra en el punto más alto o bajo).

Assumi il Comando!

① Tasto Direzionale (Tasto D)

- Premilo verso destra o sinistra per muovere Sonico nella direzione che vuoi. Tenendolo premuto, Sonico correrà più velocemente.
- Premilo verso il basso per far inchinare Sonico.
- Quando Sonico si muove, premilo verso il basso e nella direzione in cui sta andando. Sonico si trasforma in una sega circolare rotante, in grado di scavare dei cunicoli o sistemare per le feste i nemici.
- Quando Sonico è fermo, premilo verso l'alto o il basso per vedere la sezione superiore o inferiore dello schermo (questa opzione non funziona se Sonico si trova già nel punto più alto o più basso).

Ta Kontrollen!

① Riktnings tangent (D-Tangent)

- Tryck höger eller vänster för att styra Sonic åt något av hållen. Tryck och håll in för att öka farten åt valfritt håll.
- Tryck nedåt när du vill att Sonic ska krypa inop.
- När Sonic rör sig framåt kan du samtidigt trycka nedåt och åt det håll han är på väg. Sonic förvandlas till en rullande sågklinga som kan gräva sig ner under marken eller fälla sina fiender.
- Tryck upp eller ner för att kolla bildens över- eller underdel när Sonic står stilla (fungerar inte om Sonic redan är längst ner eller högst upp).

De Besturing!

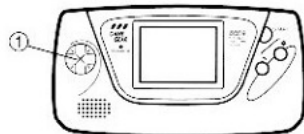
① Richting Toets

- Druk op links of op rechts om Sonic in deze richtingen te bewegen. Druk hierop en houdt hem ingedrukt in elke richting om Sonic sneller te laten lopen.
- Druk op omlaag om Sonic te laten bukken.
- Wanneer Sonic beweegt, druk je op omlaag en in de richting waar in hij zich beweegt. Sonic wordt nu een rollende gonzende zaag, die in staat is om onder de grond een hol te graven of om zijn vijanden omver te lopen.
- Wanneer Sonic stil staat, druk je op omhoog of omlaag om het hoogste of laagste deel van het scherm te bekijken. (dit lukt niet wanneer Sonic zich al op het hoogste of laagste punt bevindt).

Ota ohjaimet käsiin!

① D-Johdatuspainike (D-Painike)

- Paina oikealle tai vasemmalle, kun haluat siirtää Sonicia niihin suuntiin. Paina ja pidä alaspainettuna jompaan kumpaan suuntaan, kun haluat kiihdyttää vauhtia.
- Paina alaspäin, kun haluat Sonicin kyyristyvän.
- Kun Sonic liikkuu, paina alaspäin siihen suuntaan, mihin hän on menossa. Sonic muuttuu pyöriväksi sirkkelisahaksi, joka kykenee kaivautumaan maan alle tai kaatamaan vihollisensa.
- Kun Sonic on paikallaan, paina ylöspäin tai alaspäin, jotta voit nähdä kuvaruudun ylemmän tai alemman osan (tämä ei onnistu, jos Sonic on jo korkeimmassa tai matalimmassa kohdassa).



② Start Button

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

③, ④ Buttons 1 and 2

- Press to perform the Super Spin Attack.

② Start-Taste

- Drücke sie, um das Spiel zu starten.
- Drücke sie, um eine Pause zu machen, drücke sie noch einmal, um weiterzuspielen.

③, ④ Tasten 1 und 2

- Drücke sie, um den Super Spin Angriff zu machen.

② Touche Start

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour mettre l'action en pause; appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

③, ④ Boutons 1 et 2

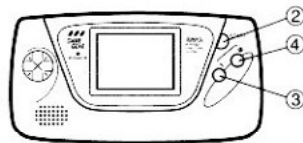
- Appuyez pour effectuer une attaque super-toupie.

② Botón de Comienzo

- Presiónalo para comenzar el juego.
- Presiónalo para efectuar una pausa en la acción; vuelve a presionarlo para reanudar el juego.

③, ④ Botones 1 y 2

- Presiónalos para llevar a cabo el Ataque de Super Giro.



② Tasto di Inizio

- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per fare una pausa; ripremilo per tornare alla partita.

③, ④ Tasti 1 e 2

- Premili per effettuare il super attacco rotante.

② Starttangent

- Tryck för att börja spela.
- Tryck för att frysa spelet; tryck igen för att fortsätta.

③, ④ Tangenterna 1 och 2

- Tryck för att göra en Super Spin Attack.

② Start Toets

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

③, ④ Toets 1 en 2

- Druk hierop om de Super Spin Aanval uit te voeren.

② Aloituspainike

- Paina kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat keskeyttää toiminnan; paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.

③, ④ Painikkeet 1 ja 2

- Paina, kun haluat suorittaa Super-pyörrehyökkäyksen.

Along for the Ride

Hop onto these vehicles to help you get through the Zones. To use a vehicle, simply walk onto it.

① Railcarts (Under Ground Zone)

- Sonic has no control over the speed or direction of the runaway railcarts. Just hang on, and use your gut instincts to tell you when to bail out!

①



Spring auf zum Mitfahren

Springe auf diese Fahrzeuge, die Dir helfen, durch diese Zonen zu kommen. Um in so einem Fahrzeug mitzufahren, brauchst Du nur aufzusteigen.

① Eisenbahnwagen (Untergrund-Zone)

- Sonic hat keine Kontrolle über die Geschwindigkeit oder die Richtung, in der diese losgerissenen Eisenbahnwagen rollen. Bleibe erst einmal sitzen und vertraue darauf, daß Dein Gefühl Dir sagt, wann Du abspringen muß.

En Route pour la Chevauchée

Sautez sur ces véhicules pour vous aider à franchir les zones. Pour utiliser un véhicule, marchez simplement dessus.

① Autorails (Zone Under Ground)

- Sonic n'a aucun contrôle sur la vitesse ou la direction des autorails fous. Accrochez-vous, et utilisez votre instinct pour savoir quand sauter!

Adelante con la Carrera

Salta a bordo de estos vehículos que te ayudarán a atravesar las Zonas. Para utilizar un vehículo, sencillamente camina sobre él.

① Carretilas (Zona bajo Tierra)

- Sonic no tiene control alguno sobre la velocidad o dirección de las carretilas desbocadas. ¡Simplemente, aguanta y utiliza tu instinto, que te dirá cuándo saltar!

Pronto a Salire

Balzando su questi veicoli ti sarà più facile attraversare le zone. Per usare un veicolo, è sufficiente camminarci sopra.

① Vagoni (Sottoterra)

- Sonic non ha alcun controllo sulla velocità o sulla direzione dei vagoni in fuga. Non ti resta altro da fare che salirci sopra e scendere quando il tuo istinto te lo dirà!

I Full Fart

Ta dig genom zonerna genom att hoppa upp på ett av de här åkdonen. Gå helt enkelt rätt på ett fordon som du vill använda.

① Malmvagnar (Underjordiska Zonen)

- Sonic har ingen kontroll över fart eller riktning på de skenande malmvagnarna. Hång kvar, och ta instinkten till hjälp när det är dags att hoppa av!

Wie Vergezellen je Tijdens de Rit?

Spring op één van deze voertuigen om je door de zones heen te laten loadsen. Wanneer je een voertuig wilt gebruiken moet je er gewoon op lopen.

① Karretjes op Wielen (Onder de Grond Zone)

- Sonic heeft geen controle over de snelheid of de richting van de op hol geslagen karretjes op wielen. Houd je goed vast en laat je leiden door je instinct om te bostissen wanneer het tijd is om eruit te springen!

Mukana Matkassa

Hyppää näihin ajoneuvoihin, joiden avulla pääset eri alueiden läpi. Kävele yksinkertaisesti ajoneuvoihin, kun haluat käyttää niitä.

① Kiskovaunut (Maanalainen Alue)

- Sonic ei kykene kontrolloimaan irronneen kiskovaunun vauhtia eikä suuntaa. Pysytkää vain kyydissä ja käytä vatsahermojen tuntuvaa valistusta, jotta tiedät milloin sinun tulee hypätä pois kyydistä!

② Hang Gliders (Sky High Zone)

- Press the D-Button left to make Sonic go up. Press right to make him dive. Keep in mind that when he goes up, he will slow down, unless he can catch a good breeze to carry him along.
- Press Button 1 or 2 to make Sonic jump free of the hang glider.

③ Bubbles (Aqua Lake Zone)

- Press the D-Button up to make the bubble speed up, and press down to make it slow down.
- Press the D-Button left or right to make the bubble go in those directions.

②



② Hang-Gleiter (Wolken-Zone)

- Drücke die D-Taste nach links, damit Sonic nach oben geht. Drücke sie nach rechts, damit er hinabgleitet. Denke daran, daß er langsamer wird, wenn er nach oben geht; es sei denn, er findet einen günstigen Brise, die ihn mit nach oben nimmt.
- Drücke die Tasten 1 oder 2, damit Sonic aus dem Hanggleiter herauspringt.

③ Blasen (Aqua-See-Zone)

- Drücke die D-Taste nach oben, damit die Blase schneller wird, drücke sie nach unten, damit sie langsamer wird.
- Drücke die D-Taste nach links oder rechts, damit die Blase in diese Richtung treibt.

② Deltaplanes (Zone Sky High)

- Appuyez sur la touche-D vers la gauche pour faire monter Sonic. Appuyez vers la droite pour le faire plonger. Gardez à l'esprit que lorsqu'il monte, il ralentit, sauf s'il peut attraper une bonne brise pour le porter.
- Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour faire sauter Sonic du deltaplane.

③ Bulles (Zone Aqua Lake)

- Appuyez sur la touche-D vers le haut pour faire accélérer la bulle, et appuyez vers le bas pour la faire ralentir.
- Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour faire aller la bulle dans ces directions.

② Cometas volantes (Zona de Cielo)

- Presiona el botón D hacia la izquierda para hacer que Sonic ascienda. Presionalo hacia la derecha para hacerle bajar. Ten en mente que cuando ascienda, ello le hará ir despacio, a no ser que pueda aprovechar un viento favorable que le transporte.
- Presiona el botón 1 ó 2 para hacer que Sonic salte libre de la cometa volante.

③ Burbujas (Zona Lacustre Acuática)

- Presiona el botón D hacia arriba para hacer que la burbuja aumente su velocidad, y presionalo hacia abajo para hacer que disminuya su velocidad.
- Presiona el botón D a izquierda o derecha para hacer que la burbuja se desplace en dichas direcciones.

② Alianti (Cieli)

- Premi il tasto D verso sinistra per far salire Sonic. Premi il tasto verso destra per farlo scendere. Ricordati che quando sale, l'alante rallenta, a meno che non riesca a farsi accompagnare da un bel venticello.
- Premi il tasto 1 o 2 per far scendere Sonico dall'alante.

③ Bolle (Lago)

- Premi il tasto D verso l'alto per far accelerare la bolla, verso il basso per farla rallentare.
- Premi il tasto D verso sinistra o destra per far procedere la bolla nella direzione desiderata.

③



② Deltavingar (Skyhögä Zonen)

- Tryck vänster på D-tangenten när Sonic ska stiga. Tryck höger för att låta honom dyka. Tänk på att farten minskar när han stiger om han inte hittar en bra uppvind som ger extra fart.
- När du trycker på tangent 1 eller 2 släpper Sonic vingen och hoppar.

③ Bubblor (Vattenzonen)

- Tryck upp på D-tangenten för att öka bubbelhastigheten och tryck ner för att minska den.
- Tryck höger eller vänster på D-tangenten för att styra bubblan åt något av hållen.

② Delta Vliegers (Hoog in de Lucht Zone)

- Druk op links op de R-toets om Sonic omhoog te laten gaan. Druk op rechts om hem te laten duiken. Vergeet niet dat hij snelheid gaat verliezen wanneer hij omhoog gaat, tenzij hij een goed briesje kan vangen dat hem met zich mee draagt.
- Druk op Toets 1 of 2 om Sonic van de delta vlieger af te laten springen.

③ Luchtbellen (In Het Water Zone)

- Druk op omhoog op de R-toets om de luchtbel te laten versnellen en druk op omlaag om de luchtbel te laten afremmen.
- Druk op links of rechts op de R-toets om de luchtbel in deze richtingen te laten bewegen.

② Riippuliitalaitteet (Taivaan Alue)

- Paina D-johdatuspainiketta vasemmalle, kun haluat Sonicin menevän ylöspäin. Paina oikealle, kun haluat hänen syöksyvän alaspäin. Pidä mielessäsi se, että kun hän menee ylöspäin, hänen vauhtinsa hidastuu, jollei hän onnistu saamaan tuulta puolelleen, jolloin hänen vauhtinsa säilyy.
- Paina painiketta 1 tai 2, kun haluat Sonicin hyppäävän pois riippuliitalaitteesta.

③ Kuplat (Aqua-Järven Alue)

- Paina D-johdatuspainiketta ylöspäin, jotta kuplan vauhti kiihtyy ja paina alaspäin, jos haluat sen hidastuvan.
- Paina D-johdatuspainiketta vasemmalle tai oikealle, kun haluat kuplan liikuvan niihin suuntiin.

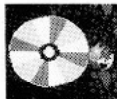
④ **Flywheels (Gimmick Mountain Zone, Crystal Egg Zone)**

- Press the D-Button right to make the wheel speed up, and left to make it slow down.
- Press Button 1 or 2 to sling Sonic from the wheel.

Get Ready...

After the Sega logo, you'll see a short introduction followed by the Sonic The Hedgehog 2 Title screen. In a few seconds, a short demonstration appears. To start the game, press the Start Button until the introduction to Act 1 appears.

④



④ **Schwungrad (Gimmick Bergzone, Crystal Egg-Zone)**

- Drücke die D-Taste nach rechts, damit das Rad sich schneller dreht, drücke sie nach links, damit es langsamer wird.
- Drücke die Taste 1 oder 2, um Sonic von dem Rad zu schleudern.

Mach Dich Fertig...

Nach dem Sega-Logo wirst Du eine kurze Einführung sehen, gefolgt von Sonic The Hedgehog 2 - Titelbild. Nach ein paar Sekunden beginnt eine kurze Demonstration. Um das Spiel zu starten, mußt Du die Start-Taste so lange drücken, bis die Einführung zu Abenteuer 1 erscheint.

④ **Volants (Zone Gimmick Mountain, Zone Crystal Egg)**

- Appuyez sur la touche-D vers la droite pour faire accélérer le volant, et vers la gauche pour le faire ralentir.
- Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour faire sauter Sonic du volant.

Préparez-Vous...

Après le logo Sega, vous voyez une petite introduction, suivi de l'écran de titre (Title) Sonic The Hedgehog 2. Après quelques secondes, une petite démonstration apparaît. Pour commencer le jeu, appuyez sur la touche Start jusqu'à ce que l'introduction à l'Acte 1 (Act 1) apparaisse.

④ **Ruedas Volantes (Zona de la Montaña de los Trucos, Zona del Huevo de Cristal)**

- Presiona el botón D a la derecha para hacer que la rueda acelere, y a la izquierda para hacer que disminuya su velocidad.
- Presiona el botón 1 ó 2 para arrojar Sonic de la rueda.

Prepárate...

Tras el logo de Sega, verás una breve introducción seguida por la pantalla del título Sonic The Hedgehog 2. Al cabo de unas pocas segundos, aparecerá una breve demostración. Para iniciar el juego, presiona el botón de comienzo hasta que aparezca la introducción al Acto 1.

④ **Volano (Monte Degli Inganni, Uovo di Cristallo)**

- Premi il tasto D verso destra per far accelerare il volano, verso sinistra per farlo rallentare.
- Premi il tasto 1 o 2 per far sganciare Sonic dal volano.

Preparati...

Dopo il marchio Sega, vedrai una breve dimostrazione, seguita dallo schermo del titolo Sonic The Hedgehog 2. Dopo qualche secondo, apparirà una breve dimostrazione. Per iniziare la partita, premi il tasto di inizio finché non appare l'introduzione all'atto 1.



④ **Svånghjul (Konstgjorda Bergets Zon, Kristalläggszonen)**

- Tryck höger på D-tangenten för att öka farten på hjulet eller vänster för att sänka den.
- Trycker du på tangent 1 eller 2 kastas Sonic av hjulet.

Gör Dig Beredd...

Efter Segamärket kommer en kort inledning som följs av titelskärmen för Sonic The Hedgehog 2. Efter ett par sekunder börjar en kort demo. När du vill börja spela trycker du på starttangenten tills inledningen till rond 1 börjar.

④ **Vliegende Wielen (Foefjes Berg Zone, Kristallen Eicel Zone)**

- Druk op rechts op de R-toets om het wiel sneller te laten draaien en druk op links om het langzamer te laten draaien.
- Druk op Toets 1 of 2 om Sonic van het wiel af te laten slingeren.

Het Spel Starten

Na het Sega logo, zal je een korte introductie zien, die gevolgd wordt door het Sonic The Hedgehog 2 Titelscherm. Na een paar seconden verschijnt een korte demonstratie. Wanneer je het spel wilt starten, druk je op Toets 1 totdat de introductie van Act 1 (Gebied 1) verschijnt.

④ **Vauhtipyörät (Melkuvuoren Alue, Kristallimunan Alue)**

- Paina D-johdatuspainiketta oikealle, kun haluat kiihdyttää pyörän vauhtia ja vasemmalle, kun haluat hidastaa sitä.
- Paina painiketta 1 tai 2, kun haluat Sonicin poistuvan pyörän päältä.

Valmistaudu Menoon...

Sega-tunnusmerkin jälkeen tulet näkemään lyhyen esittelyn, jonka jälkeen tulee Sonic The Hedgehog 2-otsikkokuva. Muutaman sekunnin kuluttua voit nähdä lyhyen esittelyn pelistä. Kun haluat aloittaa pelin, paina aloituspainiketta siihen saakka, kunnes osan 1 (Act 1) esittely ilmestyy esin.

Race for the Rings!

In order for you, as Sonic, to find the six Chaos Emeralds and rescue your friends, you must make your way through seven fantastic Zones, evading dangerous traps and battling Robotnik's latest batch of nasties. Use the left side of the screen to keep track of your status as you go.

- ① Number of Rings
- ② Timer
- ③ Chances Remaining

Das Rennen um die Ringe!

Damit Du, als Sonic, die sechs Chaos Emeralds finden und Deine Freunde retten kannst, mußt Du einen Weg durch sieben phantastische Zonen finden, gefährlichen Fallen ausweichen und Dich mit den neuesten Hauten an Gemeinheiten von Robotnik herumschlagen. Auf der linken Seite des Bildschirms kannst Du Deine Wertung auf Deinem Weg verfolgen.

- ① Anzahl der Ringe
- ② Uhr
- ③ Verbleibende Chancen

La course aux Anneaux!

En tant que Sonic, pour trouver les six Émeraudes du Chaos et sauver vos amis, vous devez franchir sept zones fantastiques, esquiver de dangereux pièges et battre les dernières fourées des pestes de Robotnik. Utilisez la partie gauche de l'écran pour suivre la progression de votre situation.

- ① Nombre d'anneaux
- ② Minuterie
- ③ Chances Restantes

¡Corre por los Anillos!

De cara a que tú, como Sonic, encuentres las seis Esmeraldas del Caos y rescates a tus amigos, tendrás que abrirte paso a través de siete Zonas fantásticas, evitando peligrosas trampas y batiéndote con la última partida de monstruos creados por Robotnik. Utiliza el lado izquierdo de la pantalla para mantener cuenta de tu estado a medida que avanzas.

- ① Número de Anillos
- ② Cronómetro
- ③ Oportunidades Restantes

Corri alla Caccia Degli Anelli!

Per far in modo che tu, alias Sonic, riesca a trovare i sei smeraldi del caos e a salvare i tuoi amici, devi farti strada attraverso sette zone fantastiche, stando alla larga da trappole pericolose e sconfiggendo gli assatanati spediti da Robotnik. Mentre vai avanti, tieni controllata la parte sinistra dello schermo, che ti dà indicazioni sul tuo stato.

- ① Numero di Anelli
- ② Timer
- ③ Possibilità Rimaste

Rusa mot Ringarna!

För att du och Sonic ska ha en chans att hitta de sex kaos-smaragderna måste du klara dig genom sju fantastiska zoner, överleva dödliga fällor och slåss mot Robotniks senaste och grymmaste armé. Skärmens vänstersida visar hur du ligger till.

- ① Antal ringar
- ② Klocka
- ③ Chansen kvar

Race Voor de Ringen!

Wanneer jij, oftewel Sonic, de zes Chaos Smaragden wilt vinden en je vrienden wilt redden, moet je je een weg banen door zeven heftige Zones. Je moet gevaarlijke valstrikken ontwijken en de strijd aanbinden met de Robotnik's nieuwste groep weerzinwekkende monsters. Gebruik de linker kant van het scherm om tijdens het spel jouw positie in de game te houden.

- ① Aantal Ringen
- ② Timer
- ③ Overblijvende Kansen

Kilpa-Ajo Renkaista!

Jotta sinä, Sonic, onnistut löytämään kuusi Kaos-smaragdia ja pelastamaan ystäväsi, sinun on mentävä seitsemän mielikuvituksellisen alueen läpi, vältettävä vaarallisia onsoja ja taisteltava Robotnikin uutta ilkimysten ryhmää vastaan. Pidä silmällä kuvaruudun vasemmalla puolella olevia tietoja, jotta olet selvillä ajankohtaisesta tilanteestasi.

- ① Renkaiden Lukumäärä
- ② Ajoin
- ③ Jäljellä Olevat Mahdollisuudet



① **Number of Rings:** Rings keep you from being hurt if you are attacked, touch an enemy or get caught in a trap — however, you will lose all your Rings. If you are caught or attacked and you don't have any Rings, you lose one Chance to complete the game.

You receive points for the number of Rings you have at the end of each Round. You can also receive an extra Chance for every 100 Rings you pick up at one time.

② **Timer:** This shows how much time has elapsed since you began the Act. If you don't complete the Act before the timer reads 9:59, you lose a Chance.

③ **Chances Remaining:** This shows the number of Chances you have to get through the game.

① **Anzahl der Ringe:** Die Ringe schützen Dich zwar vor Verwundungen durch einem Angriff, eine Berührung mit einem Feind oder wenn Du in eine Falle geraten bist, jedoch wirst Du dabei alle Ringe verlieren. Wirst Du nun ohne Ringe erwischt oder angegriffen, verlierst Du eine Chance, daß Spiel zu beenden.

Für die Anzahl der Ringe, die Du am Ende jeder Runde noch hast, erhältst Du Punkte. Für jeweils 100 Punkte, die Du auf einmal bekommst, kannst Du auch eine extra Chance erhalten.

② **Uhr:** Sie zeigt Dir an, wieviel Zeit seit dem Start des Abenteuers vergangen ist. Wenn Du dieses nicht beendest, ehe die Uhr 9:59 zeigt, verlierst Du eine Chance.

③ **Verbleibende Chancen:** Hier wird die Anzahl der Chancen, die Du hast, um durch das Spiel zu kommen, angezeigt.

① **Nombre d'anneaux:** Les anneaux vous protègent des blessures si vous êtes attaqué, si vous touchez un ennemi ou si vous tombez dans un piège — cependant, vous perdez tous vos anneaux. Si vous êtes pris ou attaqué et que vous n'avez pas d'anneaux, vous perdez une chance de terminer le jeu.

Vous recevez des points pour le nombre d'anneaux que vous avez à la fin de chaque round. Vous pouvez également recevoir une chance supplémentaire tous les 100 anneaux que vous collectez en une fois.

② **Minuterie:** Elle indique combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez commencé l'acte. Si vous ne terminez pas l'acte avant que la minuterie affiche 9:59, vous perdez une chance.

③ **Chances Restantes:** Indique le nombre de Chances que vous avez pour finir le jeu.

① **Número de Anillos:** Los Anillos te protegen contra heridas en caso de que seas atacado, toques a un enemigo, o caigas en una trampa — no obstante, perderás todos tus Anillos. Si te atrapan o te ves atacado y no tienes ningún Anillo, perderás una Oportunidad para completar el juego.

Recibirás puntos por el número de Anillos que tengas al final de cada Ronda. También podrás recibir una Oportunidad extra por cada 100 Anillos que juntes de una vez.

② **Cronómetro:** Este muestra cuánto tiempo ha transcurrido desde que comenzaste el Acto. Si no completas el Acto antes de que el cronómetro lea 9:59, perderás una Oportunidad.

③ **Oportunidades Restantes:** Este muestra el número de Oportunidades de que dispones para completar el juego.

① **Numero di Anelli:** Gli anelli ti mantengono al sicuro dai colpi, allorché vieni attaccato, tocchi un nemico o cadi in una trappola — però, in tal caso, perdi tutti gli anelli che hai. Se vieni catturato o attaccato e non hai nessun anello, perdi una possibilità di concludere la partita.

Alla fine di ogni round totalizzerai punti per il numero di anelli che ti sono rimasti. Se raccogli 100 anelli in un colpo solo, vincerai una possibilità.

② **Timer:** Indica il tempo trascorso dall'inizio dell'atto. Se non porti a termine l'atto entro l'ora limite di 9:59, perdi una possibilità.

③ **Possibilità Rimaste:** Indica il numero di possibilità che ti restano per concludere la partita.

① **Aantal Ringar:** Ringarna skyddar dig mot skador om du blir angripen, nuddar vid en fiende eller fastnar i en fälla — men du förlorar alla dina ringar. Gör du i en fälla eller blir angripen och inte har några ringar förlorar du en chans att vinna spelet.

Du får poäng för alla ringar du har när en rond är över. Dessutom får du en bonuschans varje gång du plockar upp 100 ringar samtidigt.

② **Klocka:** Talar om hur lång tid som har gått sen ronden började. Klarar du inte ronden innan klockan når 9:59 förlorar du en chans.

③ **Chanser Kvar:** Visar hur många chanser du har kvar att klara dig igenom spelet.

① **Aantal Ringen:** Ringen zorgen ervoor dat je niet gewond raakt wanneer je wordt aangevallen, aangeraakt wordt door een vijand, of gevangen wordt in een valstrik. Je verliest dan echter wel al jouw Ringen. Wanneer je wordt gevangen of aangevallen en je hebt geen Ringen meer, dan verlies je één Kans om het spel af te maken.

Je krijgt punten voor het aantal Ringen dat je aan het einde van elke Ronde hebt. Je krijgt ook een extra Kans voor elke 100 Ringen die je in één keer pakt.

② **Timer:** Hierop kan je zien hoeveel tijd voorbij is gegaan sinds je met de Act (Gebied) bent begonnen. Wanneer je de Act niet hebt afgemaakt voordat de Timer op 9:59 staat, verlies je een Kans.

③ **Overblijvende Kansen:** Hier zie je het aantal kansen dat je nog hebt om het spel af te maken.

① **Renkaiden lukumäärä (Number of Rings):** Renkaat estävät loukkantumisesi, jos sinun päällesi hyökätään. Menetät kuitenkin kaikki renkaasi — jos kosketat vihollista tai joudut ansaan. Jos jätät kiinni tai päällesi hyökätään, kun sinulla ei ole yhtään rengasta jäljellä, menetät yhden mahdollisuuden (Chance) pelin voittoon.

Saat pisteitä jäljellä olevien rengasten mukaisesti jokaisen kierroksen loppuvaiheessa. Voit saada myös lisämahdollisuuden jokaisesta 100 renkaasta, jotka onnistut poimimaan yhdellä kerralla mukaasi.

② **Ajastin (Timer):** Tämä osoittaa kuinka paljon aikaa on kulunut siitä hetkestä, kun aloitit pelin ajankohtaisen osan. Menetät yhden mahdollisuuden (Chance), jolleit selvä pelin osasta ennenkuin ajastimeen tulee lukema 9:59.

③ **Jäljellä olevat Mahdollisuudet (Chances Remaining):** Tämä osoittaa kuinka monta mahdollisuutta sinulla on jäljellä pelin voittoon.

Special Items

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

① **Super Ring:** You get 10 Rings.

② **Power Sneakers:** Burn up the screen with an extra burst of speed!



Besondere Gegenstände

Überall im Spiel wirst Du besondere Gegenstände finden, die Dir helfen, bis zu der letzten Konfrontation mit Robotnik zu gelangen. Die meisten dieser Gegenstände stecken in Monitoren. Um so einen Gegenstand aufzuheben, mußt Du mit einem Super Spin Angriff den Monitor aufbrechen.

① **Super-Ring:** Du erhältst 10 Ringe.

② **Power-Sneaker:** Laß den Bildschirm mit einem extra Stoß an Geschwindigkeit aufflammen!

Objets Spéciaux

Au cours du jeu, vous trouverez des objets spéciaux qui vous seront très utiles pour parvenir jusqu'à la confrontation finale avec Robotnik. La plupart des objets sont contenus dans les moniteurs. Pour ramasser un objet, ouvrir le moniteur avec une attaque super-toupe.

① **Super Anneau:** Vous obtenez 10 anneaux.

② **Chaussons de Pouvoir:** Brûlez l'écran avec une explosion de vitesse supplémentaire!

Artículos Especiales

A lo largo del juego, encontrarás Artículos Especiales que te resultarán de gran ayuda para hacerte paso hasta el enfrentamiento final con Robotnik. La mayoría de los Artículos están contenidos en Monitores. Para recoger un Artículo, rompe y abre el Monitor con un Ataque de Super Giro.

① **Super Anillo:** Consigues 10 Anillos.

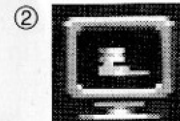
② **Zapatos Poderosos:** ¡Queman la pantalla con una explosión extra de velocidad!

Oggetti Speciali

Nel corso del gioco troverai degli oggetti speciali, che ti saranno di molto aiuto per arrivare sano e salvo al confronto finale con Robotnik. La maggior parte di questi oggetti sono nascosti nei monitor. Per raccogliere un oggetto, scassinare il monitor con un super attacco rotante.

① **Anello Super:** Guadagni 10 anelli.

② **Uomo Serpente:** Brucia lo schermo con una boccata supplementare di velocità!



Specialföremål

Under spelets gång hittar du specialföremål som kan visa sig mycket användbara på vägen till slutstriden med Robotnik. De flesta föremålen ligger inuti bildskärmar. Du tar upp föremålet genom att krossa skärmen med en Super Spin Attack.

① **Superring:** Ger dig 10 ringar.

② **Turbotofflor:** Bränn hål i skärmen med extra fartresurser!

Speciale Voorwerpen

Tijdens het spel zal je Speciale Voorwerpen tegen komen die je erg goed van pas zullen komen om de beslissende confrontatie met Robotnik goed door te komen. De meeste van deze Voorwerpen worden bewaard in speciale boxen. Wanneer je een Voorwerp wilt pakken, moet je eerst de box openbreken met een Super Spin Aanval.

① **Super Ring:** Je krijgt 10 Ringen.

② **Geheime Krachten:** Laat het scherm gloeien met een extra uitbarsting van snelheid!

Erikoiskohteet

Tulet löytämään pelin aikana jatkuvasti erikoiskohteita, jotka ovat erittäin hyödyllisiä sinulle, jotta pääset viimeiseen taisteluun Robotnikin kanssa pelin loppuvaiheessa. Useimmat kohteista löytyvät monitoreista. Kun haluat ottaa kohteen itsellesi, aukaise monitori Super-pyörrehyökkäyksen avulla.

① **Super-Rengas:** Saat 10 rengasta.

② **Tehotennarit:** Pane vauhtia kuvaruutuun tennarien voimalla!

③ **Invincibility:** You become invincible to attacks and traps for a short period of time. However, you will lose a Chance if you fall to the bottom of the screen or remain underwater for too long.

④ **1-UP:** You get an extra Chance.

⑤ **Chaos Emerald:** Search for these in the Zones. Collect all six to rescue Tails and see the real ending!

③ **Unbesiegbarkelt:** Für einen kurzen Augenblick wirst Du unbesiegbar gegen Angriffe und Fallen. Du wirst jedoch eine Chance verlieren, wenn Du bis an den unteren Bildschirmrand fällst oder zu lange unter Wasser bleibst.

④ **1-UP:** Du erhältst eine Extra Chance.

⑤ **Chaos Emerald:** Suche in den Gebieten nach ihnen. Sammle alle sechs, um Tails zu retten und um das richtige Ende zu sehen.

③ **Invincibilité:** Vous devenez invincible aux attaques et aux pièges pendant une courte période de temps. Cependant, vous perdez une chance si vous tombez en bas de l'écran ou si vous restez sous l'eau trop longtemps.

④ **1-UP:** Vous obtenez une chance supplémentaire.

⑤ **Emeraude du Chaos:** Recherchez-les dans les zones. Collectez les six pour sauver Tails et voir la fin!

③ **Invencibilidad:** Te haces invencible frente a ataques y trampas durante un corto período de tiempo. Sin embargo, perderás una Oportunidad si caes al extremo inferior de la pantalla o permaneces bajo el agua durante demasiado tiempo.

④ **1-UP:** Ganarás una Oportunidad extra.

⑤ **Esmeralda del Chaos:** Busca éstas en las Zonas. ¡Agrupa las seis para rescatar a Colas y vislumbrar el verdadero final!

③ **Invincibilità:** Diventi invincibile agli attacchi e alle trappole per un breve lasso di tempo. Tuttavia, se cadi in fondo allo schermo o resti sott'acqua troppo a lungo, perdi una possibilità.

④ **1-UP:** Guadagni una possibilità.

⑤ **Smeraldo del Chaos:** E' quella che devi cercare nelle zone. Raccogli tutti e sei per salvare Code e vedere la vera scena finale!

③ **Osärbarhet:** Gör dig osärbar för anfall under en kort period. Men ramlar du ner till botten av skärmen eller stannar för länge under vatten blir du av med en chans.

④ **1-UP:** Ger dig ett extraliv.

⑤ **Kaos-Smaragd:** Håll utkik efter såna här i zonerna. Hittar du sex stycken har du chansen att rädda Tails och vara med om det verkliga slutet!

③ **Onkwetsbaarheid:** Je wordt voor een korte periode onkwetsbaar voor aanvallen en valstrikken. Je verliest echter een Kans wanneer je naar de bodem van het scherm valt, of wanneer je te lang onder water blijft!

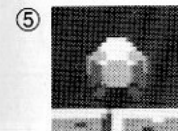
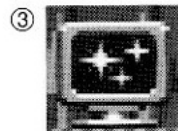
④ **1-UP:** Je krijgt een extra Kans.

⑤ **Chaos Smaragd:** Zoek deze op in de Zones. Je moet ze alle zes verzamelen om Tails te bevrijden en om het werkelijke einde van het spel te zien!

③ **Voittamattomuus:** Tulet lyhyeksi ajanjaksoksi voittamattomaksi hyökkäyksissä ja ansoissa. Tulet kuitenkin menettämään yhden mahdollisuuden (Chance), jos putaat kuvaruudun alaosaan tai jätät veden alle liian pitkäksi aikaa.

④ **1-Ylös:** Saat yhden lisämahdollisuuden.

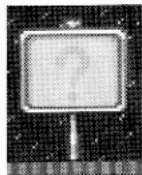
⑤ **Kaaos-Smaragdi:** Etsi näitä eri alueilta. Kerää itsellesi kaikki kuusi smaragdia, jotta voit pelastaa Tails'in ja nähdä pelin todellisen loppukohtauksen!



Bonus Panels

The Bonus Panel appears at the end of every Act. Touch it to set it spinning. When it stops, you'll find out what bonus you've received.

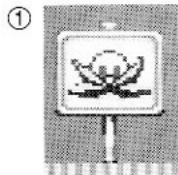
- ① **Dr. Robotnik:** You get nothing. Sorry!
- ② **Ring:** You earn 10 Rings.
- ③ **Sonic:** You get an extra Chance!
- ④ **Tails:** You receive a Continues!



Bonus-Scheiben

Die Bonus-Scheibe erscheint am Ende von jedem Abenteuer. Berühre sie, damit sie anfängt, sich zu drehen. Bei ihrem Stehenbleiben wirst Du sehen, wieviel Boni Du erhältst.

- ① **Dr. Robotnik:** Du bekommst nichts. Leider!
- ② **Ring:** Du erhältst 10 Ringe.
- ③ **Sonic:** Du erhältst eine Extra-Chance!
- ④ **Tails:** Du erhältst ein Weitermachen!



Panneau de bonus

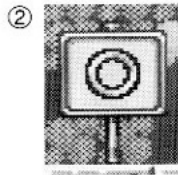
Le panneau de bonus apparaît à la fin de chaque acte. Touchez-le pour le faire tourner. Lorsqu'il s'arrête, vous voyez quel bonus vous recevez.

- ① **Dr. Robotnik:** Vous n'obtenez rien. Désolé!
- ② **Anneau:** Vous obtenez 10 anneaux.
- ③ **Sonic:** Vous obtenez une chance supplémentaire!
- ④ **Tails:** Vous recevez le droit de continuer!

Paneles de Bonificaciones

El Panel de Bonificaciones aparece al final de cada Acto. Tócalo y haz que dé vueltas. Cuando se pare, encontrarás qué bonificación has recibido.

- ① **Dr. Robotnik:** No conseguirás nada. ¡lo siento!
- ② **Anillo:** Ganarás 10 Anillos.
- ③ **Sonic:** ¡Ganarás una Oportunidad extra!
- ④ **Colas:** ¡Recibirás una Continuación!



Pannelli dei Bonus

Alla fine di ogni atto appare il pannello dei bonus. Toccalo per farlo girare. Quando si ferma, scoprirai che bonus hai vinto.

- ① **Dr. Robotnik:** Non vinci nulla, mi dispiace!
- ② **Anello:** Vinci 10 anelli.
- ③ **Sonico:** Vinci una possibilità!
- ④ **Code:** Vinci un Continuo!

Lyckohjulet

Lyckohjulet dyker upp i slutet av alla ronder. Sätt fart på det genom att nudda det. När det stannar ser du vilken bonus du vann.

- ① **Dr. Robotnik:** Ingenling. Livet är hårt!
- ② **Ring:** Du vann 10 ringar.
- ③ **Sonic:** Ger dig en extrachans!
- ④ **Tails:** En fortsättning!



Bonus Panelen

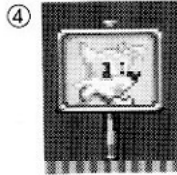
Het Bonus Paneel verschijnt aan het einde van elke Act. Wanneer je het aanraakt begint het rond te draaien. Als het stopt zie je welke bonus je krijgt.

- ① **Dr. Robotnik:** Je krijgt niets. Sorry!
- ② **Ring:** Je verdient 10 extra ringen.
- ③ **Sonic:** Je krijgt een extra Kans!
- ④ **Tails:** Je krijgt een Continue (Doorgaan)!

Lisäpisteiden Paneelit

Lisäpisteiden paneeli ilmestyy esiin kunkin pelin osan loppuvaiheessa. Kosketa sitä, jotta se alkaa pyörimään. Kun se pysähtyy, tulet saamaan selville, minkälaiset lisäpisteet olet saanut.

- ① **Dr. Robotnik:** Anteeks' vaan, mutta et saa mitään!
- ② **Rengas:** Ansaitset 10 rengasta.
- ③ **Sonic:** Saat yhden lisämahdollisuuden!
- ④ **Tails:** Saat pelin jatkumahdollisuuden.



Scoring

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

Enemy Robot:

100 points each

Master Robot:

5,000 points each

Silver Sonic:

10,000 points

Dr. Robotnik:

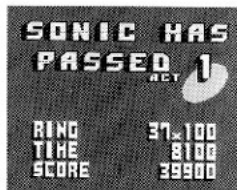
20,000 points

Time Bonus:

The less time you spend in each Act, the more points you receive.

Ring Bonus:

100 points for each Ring you possess at the end of the Act.



Wertung

Jedesmal, wenn Du ein Abenteuer beendet hast, zeigt Dir dieses Bild den Fortschritt, den Du gemacht hast. Du erhältst folgende Punkte, wie folgt:

Feindlicher Roboter:

100 Punkte für jeden

Meister Roboter:

5 000 Punkte für jeden

Silber Sonic:

10 000 Punkte

Dr. Robotnik:

20 000 Punkte

Zeit-Bonus:

Je weniger Zeit Du für ein Abenteuer brauchst, je mehr Punkte erhältst Du.

Ring-Bonus:

100 Punkte für jeden Ring, den Du am Ende eines Abenteuers noch besitzt.

Score

Chaque fois que vous terminez un acte, cet écran vous informe de votre progression. Vous marquez des points de la manière suivante:

Robot Ennemi:

100 points chacun

Maître Robot:

5 000 points chacun

Sonic d'Argent:

10 000 points

Dr. Robotnik:

20 000 points

Bonus de Temps:

Moins vous prenez de temps pour chaque acte, plus vous marquez de points.

Bonus d'Anneaux:

100 points pour chaque anneau que vous possédez à la fin de l'acte.

Puntuación

Cada vez que completes un Acto, esta pantalla te pondrá al día de tu avance. Recibirás puntos en la forma siguiente:

Robot Enemigo:

100 puntos cada uno

Robot Maestro:

5.000 puntos cada uno

Sonic Plateado:

10.000 puntos

Dr. Robotnik:

20.000 puntos

Bonificación por Tiempo:

Cuanto menos tiempo empleas en cada Acto, más puntos recibirás.

Bonificación por Anillos:

100 puntos por cada Anillo que poseas al final del Acto.

Punteggio

Ogni volta che finisci un atto, su questo schermo viene aggiornato il tuo punteggio. Totalizzerai punti nel seguente modo:

Robot Nemico:

100 punti ognuno

Robot Maestro:

5.000 punti ognuno

Sonico d'Argento:

10.000 punti

Dr. Robotnik:

20.000 punti

Bonus per Tempo:

Meno tempo impiegati per finire un atto, più punti totalizzi.

Bonus per Anelli:

100 punti per ogni anello che possiedi alla fine di ogni atto.

Pöäng

Varje gång du klarar en rond räknas din pöäng ut på skärmen. Så här tjänar du pöäng:

Fienderobot:

100 pöäng var

Ledarrobot:

5 000 pöäng var

Silver Sonic:

10 000 pöäng

Dr. Robotnik:

20 000 pöäng

Tidsbonus:

Ju mindre tid du släsar bort på ronderna, desto mer pöäng får du.

Ringbonus:

100 pöäng för varje ring du har när rondan är slut.

Scoren

Flikt keer als je een Act hebt afgemaakt, kun je op het scherm zien welke vooruitgang je hebt geboekt. Je krijgt jouw punten als volgt:

Vijandelijke Robot:

100 punten per stuk

Hoofd Robot:

5 000 punten per stuk

Zilveren Sonic:

10 000 punten

Dr. Robotnik:

20 000 punten

Tijd Bonus:

Hoe minder tijd je opmaakt tijdens een Act, des te meer punten krijg je.

Ring Bonus:

Je krijgt 100 punten voor elke Ring die je aan het einde van de Act in jouw bezit hebt.

Pistemäärät (Scoring)

Tässä kuvaruudussa ilmestyvät sinun ansaitsemasi uudet pisteet joka kerta, kun voitat jonkin pelin osan. Ansaitset pisteitä seuraavalla tavalla:

Vihollisrobotit:

100 pistettä jokaisesta

Master-Robotit:

5 000 pistettä jokaisesta

Hopea Sonic:

10 000 pistettä

Tri Robotnik:

20 000 pistettä

Aikalisäpisteet:

Mitä vähemmän aikaa sinulta kuluu kunkin pelin osan aikana, sitä enemmän pisteitä ansaitset.

Rengaslisäpisteet:

100 pistettä jokaisesta renkaasta, jotka ovat hallussasi pelin osan lopussa.

Zip Through the Zones!

Before you and Sonic can free all his friends, you'll blast through seven dangerous Zones, with three Acts each. At the end of the third Act of each Zone, you'll meet with one of Robotnik's Master Robots. You won't find any Rings in the third Acts, so one wrong move is fatal! After you defeat each Master Robot, attack the Prison Egg to release its captives.

Flitze durch die Zonen!

Ehe Du und Sonic alle Eure Freunde befreien können, wirst Du durch sieben gefährliche Zonen, jedes mit drei Abenteuern, hindurch müssen. Am Ende des dritten Abenteuers in jeder Zone triffst Du auf einen von Robotniks Meister-Robotern. In den dritten Abenteuern wirst Du keinen Ring finden, deshalb wird eine falsche Bewegung von Dir tödlich enden. Nachdem Du jeden Meister-Roboter besiegt hast, greife das Prison Egg an, um die Gefangenen darin zu befreien.

Ruez-vous à Travers les Zones!

Avant que vous et Sonic puissiez libérer tous ses amis, vous parcourrez sept zones dangereuses, avec trois actes chacune. A la fin du troisième acte de chaque zone, vous rencontrerez un des Maîtres Robots de Robotnik. Vous ne trouverez aucun anneau dans les troisièmes actes, chaque faux-pas est donc fatal! Après avoir vaincu chaque Maître Robot, attaquez l'Oeuf Prison pour libérer ses prisonniers.

¡Pasa Como un Rayo por las Zonas!

Antes de que tú y Sonic podáis liberar a todos sus amigos, tendrás que atravesar siete peligrosas Zonas, con tres Actos cada una. Al final del tercer Acto de cada Zona, te encontrarás con uno de los Robots Maestros de Robotnik. No encontrarás Anillo alguno en los terceros Actos, así que un solo movimiento equivocado será fatal! Una vez hayas derrotado a cada Robot Maestro, ataca el Huevo Prisión para liberar a sus cautivos.

Sfrezza Attraverso le Zone!

Prima che tu e Sonico possiate liberare gli amici, devi attraversare sette pericolosissime zone, ognuna composta da tre atti. Alla fine del terzo atto di ogni zona, ti troverai di fronte ad uno dei Robot maestri di Robotnik. Nei terzi atti, non troverai nessun anello, per cui una mossa fatale è sei finito! Dopo aver sconfitto ogni Robot maestro, attacca l'Uovo prigioniero per liberare i rinchiusi.

Blixtra Genom Zonerna!

Innan du och Sonic kan rädda alla hans vänner måste du slå dig igenom sju livsfarliga zoner som innehåller tre ronder var. I slutet av tredje ronden i varje zon ställs du mot en av Robotniks ledarrobotar. Det finns inga ringar i de tredje ronderna, så ett felsteg betyder döden! Anfall fångelseäggel och befria fångarna om du lyckas klara ledarroboten.

Flits Door de Zones!

Voordat jij en Sonic al zijn vrienden kunnen bevrijden, moet je eerst doorstoten door zeven levensgevaarlijke Zones met elk drie Acts. Aan het einde van elke derde Act van een Zone zal je één van Robotnik's Hoofd Robots ontmoeten. Je zult geen enkele Ring vinden tijdens de derde Acts, dus één verkeerde beweging is dodelijk! Nadat je elke Hoofd Robot verslagen hebt moet je de Gevangenis Eigel aanvallen om de gevangenen vrij te laten.

Liiku Viilettävällä Vauhdilla Alueiden Läpi!

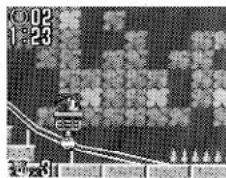
Ennenkuin sinä ja Sonic voitte vapauttaa kaikki hänen ystävänsä, tulet liikkumaan hurjalla vauhdilla seitsemän vaarallisen alueen läpi. Jokaiseen alueeseen sisältyy kolme osaa. Kunkin alueen kolmannen osan loppuvaiheessa kohtaat jonkin Robotnikin Master-roboteista. Et löydä renkaita kolmannessa osassa, jonka vuoksi virheilikkeet ovat kohtalokkaita! Kun olet voittanut Master-robotin, hyökkää vankilamunan päälle ja vapauta siinä olevat vangit.

Under Ground Zone

Hop on a runaway railcart for the ride of your life through showers of spikes and over daredevil jumps. Buzz-saw your way through to secret tunnels and hidden Monitors. Sometimes it's hard to get enough momentum for a good ground attack, but get a running start and keep trying!

Sky High Zone

Race over collapsing bridges and grab lots of Rings while you can. Springs bounce you through underground passages, then send you toward the clouds. Grab a hang glider and ride the storm winds over deadly spikes.



Untergrund-Zone

Springe auf den losgerissenen Eisenbahnwagen für die Fahrt Deines Lebens durch Wolken von Pfeilen und über Teufelschluchten hinweg. Fräse Dir Deinen Weg in verborgene Tunnel und versteckte Monitore hinein. Manchmal ist es schwierig, genügend Schwung für einen guten Angriff zu bekommen. Nimm Anlauf und versuche es weiter!

Wolken-Zone

Renne über zusammenbrechende Brücken und greife Dir so viele Ringe, wie Du kannst. Quellen treiben Dich durch unterirdische Gänge und dann hinauf zu den Wolken. Springe auf einen Hang-Gleiter und lasse Dich von dem Sturmwind über die tödlichen Spitzen treiben.

Souterrain

Saulez sur un autorail fou pour la chevauchée de votre vie à travers des pluies de pics et des sauts de casse-cou. Crousez votre chemin dans des tunnels secrets et cherchez les moniteurs cachés. Parfois, il est difficile d'avoir assez d'élan pour une bonne attaque du sol, mais partez sur les chapeaux de roue et continuez à essayer!

Ciel

Courez sur les ponts qui s'effondrent et ramassez beaucoup d'anneaux tant que vous le pouvez. Des ressorts vous projettent à travers des passages souterrains, puis vous envoient dans les nuages. Attrapez un deltaplane et chevauchez les vents de la tempête au-dessus des pics mortels.

Zona bajo Tierra

Móntate en una carretilla desbocada para gozar del viaje de tu vida a través de lluvias de pinchos y por encima de saltos temerarios. Sierra tu camino por túneles secretos y Monitores ocultos. A veces será difícil alcanzar el impulso necesario para un buen ataque subterráneo, ¡pero empieza corriendo y sigue intentándolo!

Zona de Cielo

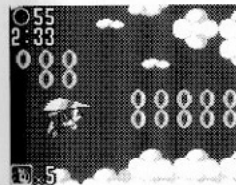
Corre sobre puentes colapsantes y agarra muchos Anillos mientras puedas. Muelles te propulsarán por pasadizos subterráneos, y a continuación te enviarán a las nubes. Agarra una cometa voladora y domina los vientos tormentosos por encima de pinchos mortíferos.

Sottoterra

Salta su un vagone in fuga e cerca di tenere salva la vita attraversando cascate di chiodi ed effettuando salti temerari. Fatti strada scavando qua e là, dove troverai tunnel segreti e monitor nascosti. A volte è difficile trovare un impulso sufficiente per un buon attacco, ma comincia bene e continua a provare!

Cieli

Corri su ponti che crollano e acchiappa più anelli che puoi. Attraverso dei passaggi sotterranei delle molte ti saltano addosso e ti mandano nelle nuvole. Afferra un aliante e vola al di là dei chiodi con i forti venti.



Underjordiska Zonen

Kasta dig på en skenande malmvagn på ditt livs aktur genom spikskurar och avgrundsstup. Såga dig fram genom lönnstunnlar och dolda bildskärmar. Ibland är det svårt att få upp farten tillräckligt för en bra attack, men ta sats och försök!

Skyhöga Zonen

Sprinta över kollapsande broar och hugg tag i massor av ringar medan du kan. Studsa på fjädrarna genom underjordiska gångar och upp i luften. Grabba tag i en deltagare och rid på stormvindarna över de dödliga spikarna.

Onder de Grond Zone

Spring op een op hol geslagen karretje op wielen voor de rit van je leven door een regen van scherpe punten en met roekeloze sprongen. Ga als een gonzende zaag tekeer op weg naar geheime tunnels en verborgen boxen. Soms is het lastig om voldoende snelheid te krijgen voor een aanval over de grond, maar maak een vliegende start en blijf proberen!

Hoog in de Lucht Zone

Race over bruggen die op instorten staan en probeer, als dit mogelijk is, zoveel mogelijk Ringen te pakken. Springveren laten je door ondergrondse doorgangen stuiten en lanceren je hierna in de richting van de wolken. Grijp een delta vlieger en laat je door de stormachtige winden meevoeren over de dodelijke scherpe punten.

Maanalainen Alue

Hyppää ironneen kiskovaunun kyyliin, jotta saat elämäsi kyydityksen piikkisuihkujen ja huimapäisten hyppyjen läpi. Käytä sirkkelsahausloimintaa, jotta pääset salaisiin tunneleihin ja löydät piilotettuja monitoreja. Joskus saattaa käydä niin, että sinulle tulee vaikeuksia saada tarpeeksi liikkovoimaa hyvään vauntia heli alkuvaiheessa ja yrittä entistä enemmän!

Taivaan Alue

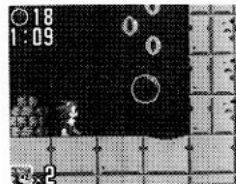
Kiitä putoavien siltojen yli ja yritä ottaa itsellesi niin paljon renkailta kuin mahdollista. Jouset ponkaisevat sinut maanalaisen väylän läpi ja heittävät sinut sen jälkeen pilviä kohti. Taru kiinni riippuliitaitteeseen ja liiku myrskytuulen voimalla vaarallisten piikkien yli.

Aqua Lake Zone

Pick up speed and skim the surface of the lake, picking up Rings as you go. When you go under, don't go for too long without air, or you'll lose a Chance. Take a deep breath from bubbles that float up from some of the blocks. Or when a big bubble comes your way, use it to float toward the top of the screen.

Green Hills Zone

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



Aqua-See-Zone

Nimm Anlauf und glitsche über das Wasser des Sees und hebe dabei Ringe auf. Wenn Du untertauchst, bleibe nicht zu lange ohne Luft, oder Du wirst eine Chance verlieren. Hole tief Luft an einer der Blasen, die von einigen Blöcken nach oben steigen. Oder, falls eine große Blase Deinen Weg kreuzt, nimm sie und lasse Dich mit ihr nach oben an den Bildschirmrand treiben.

Zone der Grünen Berge

Renne durch verschlungene und versteckte Gänge. Fahre auf den treibenden Plattformen über mit spitzen Lanzen gefüllte Gruben. Springe hoch in die Luft bei Falltüren und Gelände. Greife Dir diese Ringe und Gegenstände und achte immer auf Robotnik's Bösniks!

Lac

Prenez de la vitesse et écumez à la surface du lac, en ramassant les anneaux sur votre chemin. Quand vous allez en dessous, ne restez pas trop longtemps sans air, sinon vous perdez une chance. Prenez une bonne respiration dans les bulles qui s'échappent de certains blocs. Ou lorsqu'une grosse bulle arrive sur votre route, utilisez-la pour remonter en haut de l'écran.

Collines Vertes

Courez à travers les loopings et les passages secrets. Montez sur les plate-formes mobiles au-dessus des fosses pleines de pics. Sautez haut dans les airs au-dessus des pièges et du terrain. Attrapez ces anneaux et ces objets, et faites attention aux créatures de Robotnik!

Zona Lacustre Acuática

Acumula velocidad y deslízate por la superficie del lago, recogiendo Anillos según avanzas. Cuando vayas bajo el agua, no marches durante demasiado tiempo sin aire, o perderás una Oportunidad. Aspira profundamente de burbujas que flotan hacia arriba desde alguna de las bloques. O cuando una burbuja grande se encuentre en tu camino, útilízala para flotar hacia el extremo superior de la pantalla.

Zona de las Colinas Verdes

Corre por hondanadas y pasadizos ocultos. Monta en plataformas móviles pasando sobre agujeros llenos de pinchos. Bota alto en el aire por encima de trampas y terreno. Agarra Anillos y Artículos, ¡y mantente al tanto de los bandidos de Robotnik!

Lago

Prendi velocità e salta la superficie schiumosa del lago, raccogliendo tutti gli anelli che trovi sulla tua strada. Quando vai sotto, non restare troppo a lungo senz'aria, perché potresti perdere una possibilità. Fai un grosso respiro dalle bolle che sbucano da alcuni blocchi. Oppure, quando una grossa bolla ti viene incontro, usala per galleggiare fino alla parte superiore dello schermo.

Colline Verdi

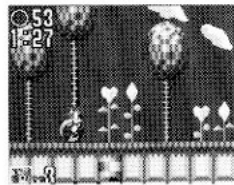
Corri attraverso cappi e passaggi nascosti. Cavalca le piattaforme mobili e salta i pozzi pieni di chiodi. Rimbalza in alto nei cieli evitando trappole e sabbie mobili. Raccogli tutti gli anelli ed oggetti che vedi, facendo attenzione ad evitare i maldestri alle dipendenze di Robotnik!

Vattenzonen

Öka farten och glid på vattnet över sjön medan du plockar upp ringar på vägen. Stanna inte för länge under vattnet när du dyker, annars förlorar du en chans. Ta ett djup andetag ur bubblorna som flyter upp mellan en del stenar. Eller använd en stor bubbla för att flyta upp till ytan om du ser en i närheten.

Gröna Kullamas Zon

Spring genom krökar och lönngångar. Rid på rörliga plattformar över påfyllda fallgropar. Hoppa högt över fällor och fast mark. Se till att du får tag i ringarna och föremålen och se upp för Robotniks robotar!



In Het Water Zone

Verhoog jouw snelheid en probeer zoveel mogelijk Ringen te pakken, terwijl je vlak over het water scheert. Wanneer je onder water gaat, zorg er dan voor dat je niet te lang zonder lucht onder water blijft, want dan verlies je een Kans. Adem diep in door de belen te gebruiken die uit sommige blokken omhoog komen stijgen. Of gebruik een grote bel die in jouw richting komt om naar de bovenkant van het scherm te drijven.

Groene Heuvels Zone

Race door scherpe bochten en verborgen doorgangen. Rijd op bewegende platforms over diepe kuilen met scherpe punten. Spring hoog door de lucht over valkuilen en over het terrein. Grijp die Ringen en die Voorwerpen, maar blijf op je hoede voor de gemene schurken van Robotnik!

Aqua-Järven Alue

Kohota vauhtia ja viiletä järven pintaa pilkin ja paimi itsellesi niin monta rengasta kuin saat käsiisi. Jos joudut veden alle, älä ole liian kauan hengittämättä ilmaa tai muuten menetät yhden mahdollisuuden (Chance). Ota syvä henkäys kupista, joita tulee ylös joistakin möhkäleistä. Jos kohdallesi sattuu erittäin iso kupla, käytä sitä hyväksesi ja liiku kuvaruudun yläosaa kohti.

Vihreiden Kukkuloiden Alue

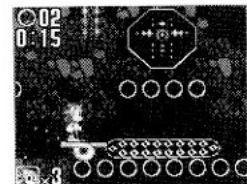
Liiku hurjalla vauhdilla silmukoiden ja pilloväylien läpi. Matkusta liikkuvien laiturien avulla pilkkejä täynnä olevien kuoppien yli. Ponnahtaa korkealle ilmaan ansajan ja maaston yli. Tartu kiinni renkasiin ja kohteisiin ja pidä silmällä Robotnikin vaarallisia ilkimyksiä!

Gimmick Mountain Zone

The inside of this metallic mountain is filled with moving conveyor belts, platforms, and whirling flywheels. Catch a ride on a wheel, and sling yourself along. Timing is very important! Walking Bombs and Burrowbots roam through this Zone, making your travels treacherous.

Scrambled Egg Zone

Shoot through twisting, turning pipes that lead to traps or treasure. Use the D-Button to make turns at the junctions.



Gimmick Bergzone

Das Innere dieser Metallberge ist mit rotierenden Laufbändern, Plattformen und wirbelnden Schwungrädern gefüllt. Springe auf ein Schwungrad und laß Dich weiterschleudern. Der richtige Zeitpunkt ist sehr wichtig! Laufende Bomben und unterirdische Minon treiben durch das Gebiet und machen Deine Reise gefährlich.

Rührei-Zone

Flitze durch sich windende und drehende Rohre, die Dich in eine Falle oder zu einem Schatz führen. Mit der D-Taste kannst Du an Abzweigungen die Richtung ändern.

Montagne à Trucs

L'intérieur de cette montagne métallique est rempli de chaînes convoyeuses, de plate-formes, et de volants tournoyants. Sautez sur un volant pour une chevauchée, et laissez-vous tomber. Le timing est très important! Des bombes qui marchent et des robots fouineurs errent dans cette zone, rendant votre périple dangereux.

Oeuf Trouillé

Lancez-vous dans des tuyaux tordus, qui tournent et qui vous conduisent à des pièges ou à des trésors. Utilisez la touche-D pour tourner aux jonctions.

Zona de la Montaña de los Trucos

El interior de esta montaña metálica está lleno de cintas transportadoras móviles, plataformas, y volantes giratorios. Móntate en una rueda y propúlsate por ti mismo. ¡La sincronización es muy importante! Bombas Andantes y "Burrowbots" (Robots de madriguera) pululan por esta Zona, haciendo tu viaje muy peligroso.

Zona de los Huevos Revueltos

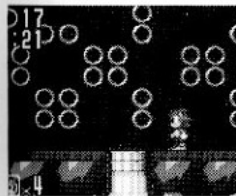
Pasa a toda velocidad por tuberías sinuosas que conducen a trampas o tesoros. Utiliza el botón D para efectuar los giros en los cruces.

Monte Degli Inganni

L'interno di questa montagna metallica brulica di nastri trasportatori, piattaforme mobili e volani. Monta su uno di questi volani e fatti avanti. Sono molto importanti i tempi! Questa zona, poi, è attraversata da bombe vaganti e stivaloni investigatori, che rendono il tuo viaggio alquanto temerario.

Uova Strapazzate

Scivola attraverso queste tubature mobili e rotanti, che portano a tesori, ma anche a trappole. Per girare ai raccordi, usa il tasto D.



Konstgjorda Bergets Zon

Insidan av det här metallberget är fyllt med rullband, rörliga plattformar och snurrande svånghjul. Hoppa upp på ett hjul och sväng med. Bra timing är avgörande! Gående bomber och borbåtar bevakar den här zonen och gör din framfart osäker.

Äggrörazonen

Blixta genom slingrande, vindlande rör som leder till föllor eller skatter. Använd D-tangenten för att svänga i korsningarna.

Foefjes Berg Zone

De binnenkant van deze metaalachtige berg is gevuld met bewegende transportbanden en platforms en met ronddraaiende vliegwielen. Probeer een ritje op één van deze wielen te maken en laat jezelf rondslingeren. Timing is heel belangrijk! Lopende Bommen en Oerbots zwerven door deze Zone en maken jouw reis heel verraderlijk.

Roerei Zone

Schiet door gekronkelde en gedraaide buizen die jou naar schatten of naar valkuilen leiden. Gebruik de R-toets om bij de verbindingpunten een bocht te maken.

Melkuvuoren Alue

Tämän metallivuoren sisäosa on täynnä kulketushihnoja, laitureita sekä kiitäviä vauhtipyöriä. Hyppää vauhtipyörän kyytiin ja yritä pysyä pyörässä. Ajoitus on erittäin tärkeä tässä menossa! Tällä alueella tulet kohtaamaan käveleviä pommeja ja kaivinrobotteja, jotka tekevät matkastasi hengenvaarallisen.

Munakkaan Alue

Ampaise läpi vääntyvien ja kääntyvien putkien, jotka johtavat joko ansoihin tai aarteeseen. Käytä D-johdatuspainiketta, kun haluat kääntyä risteyksissä.

It is in this Zone that you come face to face with Robotnik's baddest creation, the Silver Sonic! It has the Super Spin Attack, and a bunch of dirty tricks to do in our hero. But does it have what it takes?

Note: If you have collected five Chaos Emeralds and manage to defeat the Silver Sonic, it will relinquish the sixth Emerald to you. If you have less than five Emeralds, you will receive no further Chaos Emeralds for the rest of the game.

Hier in diesem Gebiet wirst Du die schlimmste Erfindung von Robotnik zu sehen bekommen, den Silber Sonic! Er beherrscht den Super Spin Angriff und noch einen Haufen weiterer schmutziger Tricks, um Dich hereinzulügen. Aber ist er wirklich so gut?

Hinweis: Wenn Du fünf Chaos Emeralds gesammelt und es geschafft hast, Silber Sonic zu besiegen, so wird er Dir den sechsten Emerald überlassen. Hast Du jedoch weniger als fünf Emeralds, so wirst Du keinen weiteren Chaos Emeralds bis zum Ende des Spieles erhalten.

C'est dans cette zone que vous tombez face à face avec la pire création de Robotnik, le Sonic d'Argent! Il possède l'attaque super-toupie, et toute une gamme de sales coups qu'il réserve à notre héros. Mais a-t-il ce qu'il faut?

Remarque: Si vous avez collecté cinq Émeraudes du Chaos et que vous parvenez à vaincre le Sonic d'Argent, il vous abandonne le sixième émeraude. Si vous avez moins de cinq émeraudes, vous ne recevrez plus d'Émeraude du Chaos jusqu'à la fin du jeu.

Es en esta Zona en donde te enfrentarás cara a cara con la más maligna creación de Robotnik, ¡el Sonic Plateado! Dispone del Ataque de Super Giro, y toda una gama de trucos sucios para destruir a nuestro héroe. ¿Pero tiene lo que hace falta?

Nota: Si has recogido cinco Esmeraldas del Caos y conseguido derrotar al Sonic Plateado, éste te cederá la sexta Esmeralda. Si tienes menos de cinco Esmeraldas, no recibirás más Esmeraldas del Caos adicionales durante el resto del juego.

E' in questa zona che incontrerai la più tremenda creatura di Robotnik, Sonico d'argento! Anche lui può usare il super attacco rotante e tanti altri trucchetti del tuo eroe... ma ha proprio tutto ciò che serve?

Nota: Se hai già raccolto cinque smeraldi del caos e riesci a sconfiggere il Sonico d'argento, egli ti sgancerà il sesto smeraldo. Se hai meno di cinque smeraldi, non otterrai altri smeraldi del caos per tutto il resto della partita.

I den här zonen möter du Robotniks grymmaste skapelse, Silver Sonic! Den behärskar Super Spin Attacken, plus diverse andra smutsiga trick som kan göra slut på vår hjälte. Men räcker det?

Obs: Har du hittat fem kaos-smaragder och besegrar Silver Sonic får du den sjätte smaragden. Har du färre än fem smaragder får du ingen ny kaos-smaragd under resten av spelet.

In deze Zone kom je oog in oog te staan met Robotnik's meest kwade creatie; de Zilveren Sonic! Deze heeft de Super Spin Aanval en een groot aantal andere vuile trucs om onze held te lijf te gaan. Maar is dit genoeg om onze held te overwinnen?

Let op: Wanneer je de vijf Chaos Smaragden hebt verzameld en je bent in staat gebleken om de Zilveren Sonic te verslaan, dan zal hij afstand doen van de zesde Smaragd en deze aan jou geven. Wanneer je minder dan vijf Smaragden hebt verzameld, dan zal je tijdens de rest van het spel geen verdere Chaos Smaragden ontvangen.

Tällä alueella tulet kohtaamaan Robotnikin pahimman luomuksen, Hopea Sonicin! Sillä on apunaan Super-pyörrehyökkäys sekä monta muuta temppeä, jotka ovat vaarallisia meidän sankarillemme. Mutta kestääkö hänen kanttinsa kuitenkaan?

Huom: Jos olet onnistunut keräämään itsellesi viisi Kaaos-smaragdia ja kykenet lyömään Hopea Sonicin, se tulee luovuttamaan kuudennen smaragdin sinulle. Jos sinulla on vähemmän kuin viisi smaragdia, et voi saada enempää Kaaos-smaragdeja pelissä.

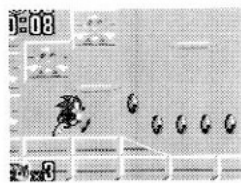
Crystal Egg Zone

Rush through a land of sparkling crystal. Break through crystal blocks to find hidden treasure. Use a floating orb to sling you to higher ground.

Here you'll meet with Robotnik himself, in an arena he has prepared especially for you...

Game Over/Continue

When you lose all of your Chances, the game ends. However, if you picked up any Chaos Emeralds or managed to get a Tails Bonus Panel on one of the Acts, you will have a chance to continue the game.



Crystal Egg-Zone

Eile durch das Land der glitzernden Kristalle. Brich die Kristall-Blöcke auf, um verborgene Schätze zu finden. Benutze einen der treibenden Nebel, um Dich in eine größere Höhe zu schleudern.

Hier wirst Du Robotnik persönlich begegnen, in einer Arena, die er speziell für Dich vorbereitet hat...

Spielende/ Weiterspielen

Nachdem Du alle Deine Chancen verloren hast, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du jedoch wenigstens einen Chaos Emerald aufgenommen hast, oder es geschafft hast, einen Tails Bonus am Ende eines Abenteuers zu erhalten, so hast Du die Chance, das Spiel weiterzuspielen.

Oeuf de Cristal

Ruez-vous à travers un pays de cristal scintillant. Traversez les blocs de cristal pour trouver les trésors cachés. Utilisez un globe flottant pour passer à un niveau supérieur.

Ici, vous rencontrerez Robotnik lui-même, dans une arène qu'il a préparé spécialement pour vous...

Fin du Jeu/Continuer

Lorsque vous avez perdu toutes vos chances, le jeu se termine. Cependant, si vous avez collecté tous des Emeraudes du Chaos ou si vous avez obtenu un Tails au panneau de bonus d'un des actes, vous avez la possibilité de continuer la partie.

Zona del Huevo de Cristal

Pasa a toda prisa por una tierra de cristal brillante. Rompe y atraviesa bloques de cristal para encontrar el tesoro oculto. Utiliza una esfera flotante para desplazarte a tierras más altas.

Aquí te encontrarás con el propio Robotnik, en una pista que ha preparado especialmente para ti...

Juego Terminado/ Continuación

Cuando pierdas todas tus Oportunidades, el juego se terminará. No obstante, si recogiste una cualquiera de las Esmeraldas del Caos, o te las apahaste para conseguir un Panel de Bonificación para Colas en uno de los Actos, tendrás una oportunidad de continuar el juego.

Uovo di Cristallo

Attraversa un paese di cristalli sfavillanti. Rombi i blocchi di cristallo per trovare i tesori nascosti. Per arrivare a terre più elevate, serviti della sfera galleggiante.

Qui incontrerai Robotnik in persona, in un'area che egli ha preparato appositamente per te...

Fine Gioco/Continua

Quando hai perso tutte le possibilità, il gioco finisce. Tuttavia, se hai raccolto degli smeraldi del caos oppure sei riuscito ad ottenere un pannello del bonus Code in uno degli atti, avrai la possibilità di continuare la partita.

Kristalläggszonen

Rusa genom ett landskap av gnistrande kristaller. Slå dig fram genom kristallblock och leta rätt på den hemliga skatten. Ta hjälp av ett svävande klot för att komma högre.

Här möter du Robotnik själv, på ett slagfält han har förberett speciellt för dig...

Spelet Slut/Fortsätt

Förklarar du alla dina chanser är spelet slut. Men hittade du några kaos-smaragden eller fick en Tails-bonus på någon av ronderna får du en chans att fortsätta spela.

Kristallen Eisel Zone

Haast je door een landschap van fonkelende kristallen. Breek door kristallen blokken om de verborgen schatten te vinden. Gebruik een drijvende bol om je naar hogere gebieden te laten slingeren.

Je zult hier Robotnik in hoogst eigen persoon ontmoeten, in een strijdperk dat hij speciaal voor jou heeft gemaakt...

Einde van het Spel / Doorgaan

Wanneer je al jouw Kansen hebt verloren, is het spel afgelopen. Echter, als je één van de Chaos Smaragden hebt opgepikt, of wanneer je tijdens één van de Acts een Tails Bonus Paneel te pakken hebt gekregen, krijg je een kans om met het spel door te gaan.

Kristallimunan Alue

Ryntää kimallavan kristallimaan läpi. Murskaa kristallimölkkeitä, jotta löydät piilotetun aarteen. Käytä hyväksesi kelluvaa kiekkoa, jonka avulla voit ponnaista korkeammille paikoille.

Tällä alueella tulet kohtaamaan itse Robotnikin. Kohtaa hänet areenalla, jonka hän valmistanut erityisesti sinua varten...

Peli Loppuu/Jatkuu

Peli loppuu, jos menetät kaikki mahdollisuutesi (Chance). Jos olet kuitenkin onnistunut hankkimaan itsellesi Kaaos-smaragdeja tai saanut Tails'in lisästepaneelin jossakin pelin osassa, sinulla on vielä yksi mahdollisuus pelin jatkuu.

When the game ends, a countdown screen will appear. Press the Start Button to continue at the beginning of the round you last played. If the countdown runs out, the next game you play will begin at Act 1 of the first Zone.

The game also ends after you defeat Dr. Robotnik in the final Zone. However, you must have the six Chaos Emeralds in order to break Tails out of confinement. Good luck!

Sonic's Survival Tips

- The moment you get attacked and lose Rings, grab the nearest Ring to protect yourself from another attack.
- Platforms can move in any direction, at any time. Watch them and see where they go.

Nach dem Ende des Spieles erscheint ein Countdown-Bild. Drücke die Start-Taste, um das Spiel am Anfang derjenigen Runde fortzusetzen, in der Du zuletzt gespielt hast. Läuft jedoch der Countdown aus, so wird das nächste Spiel mit dem ersten Abenteuer im ersten Gebiet beginnen.

Das Spiel endet auch, nachdem Du Dr. Robotnik in dem letzten Gebiet besiegt hast. Auf jeden Fall mußt Du aber die sechs Chaos Emeralds haben, um Tails aus seiner Gefangenschaft zu befreien. Viel Glück!

Sonic's Überlebenstipps

- In dem Augenblick, in dem Du angegriffen wirst und Ringe verlierst, mußt Du Dir den am nächsten liegenden Ring greifen, um Dich vor einem nächsten Angriff zu schützen.
- Die Plattformen können sich jederzeit in jede Richtung bewegen. Beobachte sie, damit Du weißt, in welche Richtung sie treiben.

Lorsque le jeu se termine, un écran de compte à rebours apparaît. Appuyez sur la touche Start pour continuer au début du round où vous avez joué en dernier. Si le compteur arrive à zéro, la prochaine partie que vous jouerez commencera à l'acte 1 de la première zone.

Le jeu se termine également après que vous ayez vaincu Dr. Robotnik dans la zone finale. Cependant, vous devez avoir les six Émeraudes du Chaos pour libérer Tails. Bonne chance!

Conseils de Survie de Sonic

- Au moment où vous êtes attaqué et où vous perdez des anneaux, ramassez l'anneau le plus proche pour vous protéger d'un autre attaque.
- Les plateformes peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, n'importe quand. Surveillez-les et regardez où elles vont.

Cuando el juego termine, aparecerá una pantalla de cuenta atrás. Presiona el botón de comienzo para continuar desde el principio de la última ronda jugada. Si la cuenta atrás se completa, el siguiente juego comenzará en el Acto 1 de la primera Zona.

El juego también se finaliza tras derrotar al Dr. Robotnik en la Zona final. No obstante, tienes que poseer las seis Esmeraldas del Caos para liberar a Colas de su encierro. ¡Buena suerte!

Consejos para la Supervivencia de Sonic

- En el momento que seas atacado y pierdas Anillos, agarra el Anillo más cercano para protegerte de otro ataque.
- Las plataformas se pueden desplazar en cualquier dirección. Obsérvalas para ver a dónde van.

Quando finisce il gioco, appare uno schermo con un conto alla rovescia. Per continuare dall'inizio dell'ultimo round che hai giocato, premi il tasto di inizio. Se il conto alla rovescia arriva a zero, inizierai la prossima partita dall'atto 1 della prima zona.

Il gioco finisce anche quando riesci a battere il Dr. Robotnik nella zona finale. Però, per riuscire a salvare Code dal confino, devi possedere tutti e sei gli smeraldi del caos. Buona fortuna!

Consigli per la Sopravvivenza di Sonico

- Se vieni attaccato e perdi gli anelli, acciappa l'anello più vicino per proteggerti da attacchi successivi.
- Le piattaforme si muovono in tutte le direzioni, in qualsiasi momento. Osservale e guarda dove si dirigono.

När spelet är slut öppnas en nedräkningsskärm. Tryck på starttangenten för att börja om på samma nivå som sist. Väntar du tills nedräkningen är över måste du börja om från rond 1 i den första zonen.

Dessutom är spelet slut om du lyckas besegra dr. Robotnik i den sista zonen. Men du måste ha tillräckligt många kaos-smaragden för att rädda Tails ur fångenskapen. Lycka till!

Sonics Överlevnadstips

- Hugg tag i närmaste ring som skydd mot nästa angrepp om du blir anfallen och förlorar dina ringar.
- Plattformarna kan röra sig åt vilket håll som helst, när som helst. Titta på dem för att se vart de är på väg.

Wanneer het spel eindigt, verschijnt het countdown scherm in beeld. Als je nu op Toets 1 drukt begin je weer bij het begin van de ronde die je het laatst gespeeld hebt. Wanneer het nul is afgeteld, begint het volgende spel dat je speelt gewoon bij de eerste Act van de eerste Zone.

Het spel eindigt ook als je Dr. Robotnik in de laatste Zone hebt verslagen. Je moet echter wel de zes Chaos Smaragden in je bezit hebben om Tails uit zijn gevangenis te bevrijden. Veel succes!

Sonic's Overlevings Tips

- Op het moment dat je wordt aangevallen en je al je Ringen verliest, grijp dan meteen de dichtstbijzijnde Ring om jezelf voor een andere aanval te beschermen.
- Platforms kunnen zich steeds in alle verschillende richtingen bewegen. Houd ze in de gaten en kijk waar ze naar toe gaan.

Laskentakuvauutu ilmestyy eslin, kun peli loppuu. Paina aloituspainiketta, jotta peli alkaa uudelleen viimeksi pelaamasi kierroksen alkukohdasta lähtien. Jos laskentakuvauutu saavuttaa loppukohdan, tulet pelaamaan seuraavaksi ensimmäisen alueen osan 1 alkukohdasta lähtien.

Peli loppuu myös sen jälkeen, kun voitat Tri Robotnikin viimeisellä alueella. Sinulla täytyy kuitenkin olla hallussasi kuusi Kaos-smaragdia, jotta voit vapauttaa Tails'in vankeudesta. Onnea matkaan!

Sonicin Vihjeet Selviytymiseen

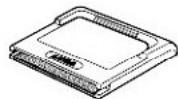
- Tartu kiinni lähimmästä renkaasta samalla hetkellä, kun sinun päällesi hyökätään ja menetät renkaita, jotta kykenet puolustautumaan seuraavassa hyökkäyksessä.
- Laiturit voivat liikkua mihinkä tahansa suuntaan ja myöskin milloin tahansa. Tarkkaile niitä ja katso mihin suuntaan ne liikkuvat.

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.



Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

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

Umgang und Pflege

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



Manipulation de la cartouche

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

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Sega 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, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpiolo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

Uso della cartuccia

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

Per un uso appropriato

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



Kassettskötsel

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

Korrekt kassettskötsel

- ① Tappa inte kassetten i vatten!
 - ② Försök inte att böja spelkassetten!
 - ③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
 - ④ Utsätt inte kassetten för solen!
 - 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 tvålatten.
 - Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettkåsan.
 - Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.



Hoe behandel je deze cassette

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

Voor juist gebruik

- ① Houd hem uit de buurt van water!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot hem nergens tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
 - ⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!
- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
 - Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
 - Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
 - Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.



Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

- ① Älä kastuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä kolhaise voimakkaasti!
 - ④ Älä aseta aitiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
 - ⑦ Älä aseta aitiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
 - Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

