

A decorative border of tropical leaves and plants surrounds the text.

SONIC *COMPILATION*

SONIC 1 & SONIC 2

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSY WARNING

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

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

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

EPILEPSI-VARNING

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

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

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

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

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

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

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

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

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

During use

Während der Benutzung

Pendant l'utilisation

Durante la utilización del juego

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

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

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

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

Prima dell'uso

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

Durante l'uso

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

Innan du börjar spela

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

Under spelets gång

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

Vóór gebruik

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

Tijdens gebruik

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

Ennen käyttöä

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

Käytön aikana

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

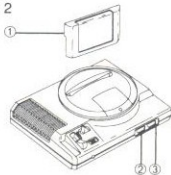
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
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 that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

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



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

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

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
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.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis system como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación de la consola esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia disattivato (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'interruttore di alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'interruttore di alimentazione (ON).

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

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive/Genesis-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i läget OFF. Sätt sedan i Sega-Kassetten i Mega Drive-Konsollen.
3. Slå på strömmen (ON). Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen (OFF). Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen (ON).

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är franslagen (OFF) innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

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

- ① Segas-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1
- ③ Säätölaippa 2

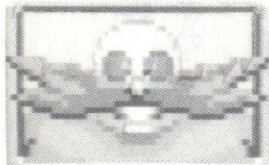
Sonic 1



Crush Dr. Robotnik!

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

Help Sonic fight hordes of metal maniacs and do the loop with the Super Sonic Spin Attack. Speed down twisting tunnels and swing over dangerous booby traps. Leap across lava pits and dodge burning rocks. Then splash through the chilling waters in an underground cavern.



Machen Sie Dr. Robotnik unschädlich!

Dr. Ivo Robotnik, der geisteskranke Wissenschaftler, fängt unschuldige Tiere und verwandelt sie in bössartige Roboter! Nur ein ganz ausgebuffter und furchtloser Typ kann dem Unwesen des irren Forschers ein Ende bereiten. Und das ist Sonic, der wirklich coole Igel mit seinem Bürstenschnitt und Power-Laufschuhen, mit denen er eine Supergeschwindigkeit erreicht.

Helfen Sie Sonic dabei, Horden von metallenen Ungeheuern zu besiegen und machen Sie einen Loop mit dem Super Sonic Spin Attack (Überschall-Drehangriff). Fetzen Sie durch verschlungene Tunnel und schwingen Sie sich über gefährliche Fallen hinweg. Springen Sie über lavagefüllte Gruben und weichen Sie brennenden Felsen aus. Dann waten Sie durch das eiskalte Wasser einer unterirdischen Höhle.

Ecrasez Docteur Robotnik!

Docteur Ivo Robotnik, le scientifique fou, capture d'innocent animaux et en fait de maléfiques robots! Seul un héros tenace peut mettre fin au dessin diabolique du dément scientifique. C'est Sonic, le fantastique hérisson à la chevelure à pointes et aux espadrilles magiques qui lui donnent une super vitesse.

Aidez Sonic à combattre des hordes de maniaques métalliques et faites la boucle avec la "Formidable Attaque Supersonique". Ralentissez dans les tortueux tunnels et franchissez les dangereux pièges. Sautez par-dessus les fosses de lave et esquiviez les rochers en feu. Puis jaillissez à travers les eaux rafraîchissantes d'une caverne souterraine.

¡Derrote al Dr. Robotnik!

El Dr. Ivo Robotnik, un científico loco, está raptando inocentes animales transformándolos en perversos robots. Sólo un tipo duro puede poner fin al siniestro esquema del científico demente. Es Sónico "el Puercoespín", con su moderno corte de pelo y sus zapatillas que le brindan una super velocidad.

Ayude a Sónico a luchar contra las hordas de maniáticos metálicos y haga el bucle con el Super Ataque Circular de Sónico. Baje a toda velocidad por túneles zigzaguentes y desplácese sobre peligrosas trampas cazabobos. Salte sobre los pozos de lava y esquive las rocas ardientes. Luego sumérjase en las frías aguas hacia una caverna subterránea.

Schiacciate il Dottore Robotnik!

Il Dottore Ivo Robotnik, lo scienziato pazzo, sta martirizzando degli animali innocenti, per trasformarli in robot diabolici! Soltanto un tipo duro può mettere fine alle stratagemme pazze di questo scienziato. E il Sonic, il vero Porcospino calmo con il moderno taglio corte dei capelli e con delle scarpe potenti che li dà una super-velocità.

Aiutate Sonic il Porcospino a combattere queste orde di folli metallici e fate la volta con il Super Sonic Spin Attack. Correte velocemente, passando attraverso dei tunneli ed evitando delle trappole pericolosi. Saltate sopra le fosse di lava e le rocce ardenti. Poi vi tuffate nelle acque gelide in una caverna sotterranea.

Krossa Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, den galna vetenskapsmannen, kidnappar oskyldiga djur och förvandlar dem till elaka robotar! Bara en tuff snubbe kan få slut på den grymme vetenskapsmannens djävulska planer. Denna snubbe är Sonic, den riktigt coola igelkotten med spikfrisuren och SnabbSkor som ger honom superfart!

Hjälp Sonic att slåss mot massor av metallgalningar och gör loopingar med "Super Sonic Spin Attack". Spring ner i slingrande tunnlar och kasta dig över farliga försåtmineringar. Hoppa över lavagropar och undvik brinnande klippor! Efter det: spring igenom det iskalla vattnet in en underjordisk grotta.

Vernietig Dr. Robotnik!

Dr. Ivo Robotnik, de gekke wetenschapper, neemt onschuldige dieren gevangen en verandert ze in duivelse robots! Er is maar één figuur die een einde kan maken aan de vreselijke praktijken van deze geestelijk gestoorde wetenschapper. Dat is Sonic, het stoere "Stekelvarken". Hij heeft stekelige haren en supergympen die hem een enorme snelheid geven.

Help Sonic als hij tegen de horden metalen maniakken vecht en maak een duikeling met de Super Sonic Draai Aanval. Schiet door draaiende tunnels heen en zwaai jezelf over valstrikbommen. Spring over lava-putten en ontwijk brandende rotsen. Spatel daarna rond in het ijskoude water in een onderaardse grot.

Murskaa Tohtori Robotnik!

Tohtori Ivo Robotnik, hullu tiedemies, sieppaa viattomia eläimiä ja muuttaa ne ilkeiksi robooteiksi! Vain yksi kova kaveri voi tehdä lopun tämän heikkomielisen tiedemiehen pirullisista suunnitelmista. Sonic, todella tiukka siili, jolla on pystytukka ja huippunopeuden antavat voimalenkkarit.

Auta Sonicia taistelemaan laumaa metallisia raivopäitä vastaan ja tee silmukka Super Sonic Kierrehyökkäyksellä. Rynnistä kiemurtelevien tunneleiden läpi ja liidä sudenkuoppien yli. Hyppää laavahautojen yli ja väistä palavia kiviä. Pulikoi sitten jäätävien vesien poikki maanalaisissa luolissa.

And if you're lucky, you can warp to the secret zone where you spin around in a floating maze! Your greatest challenge lurks in a secret lab where you come face to face with Dr. Robotnik himself!

Und wenn Sie Glück haben, können Sie in die geheime Zone eindringen, wo Sie in einem rotierenden Irrgarten herumgewirbelt werden! Die größte Herausforderung wartet jedoch auf Sie in einem geheimen Labor, wo Ihnen Dr. Robotnik selbst von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht!

Si vous avez de la chance, vous pouvez aboutir à la zone secrète où vous tournoyez dans un labyrinthe flottant! Votre ennemi N°1 se cache dans un laboratoire secret, et là vous vous trouvez face à face avec le Docteur Robotnik lui-même!

Si cuenta con suerte, usted puede entrar a la zona secreta en la que usted puede circular en un laberinto flotante. Su mayor desafío se encuentra en el laboratorio secreto, donde se encontrará cara a cara con el mismo Dr. Robotnik.

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

Wirbeln Sie durch den Raum, überschlagen Sie sich, bis Sie schwindelig sind. Retten Sie die Tiere und werden Sie zum Superhelden. Werden Sie zu Sonic! Der Unschlagbare!

Tournoyez dans l'espace, faites des loopings à vous donner le vertige, sauvez les animaux et devenez le super héros. Soyez Sonic! Soyez atomique!

Gire en el espacio, desplácese en bucle hasta que sienta vértigo, salve a los animales y transfórmese en un Súper Héroe. Transfórmese en un ser Sónico. Sea Atómico.

Take Control!

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

Steuerung

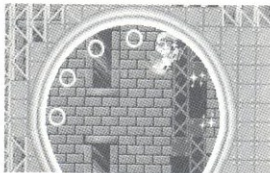
Um das Spiel beherrschen zu können, müssen Sie sich zunächst mit den Funktionen der einzelnen Tasten vertraut machen.

Prenez les commandes!

Apprenez les différentes fonctions des touches avant de commencer pour pouvoir mieux jouer.

Tome el Control

Para jugar mejor el juego, aprenda las funciones de los diferentes botones antes del comienzo.



E se siete fortunati, potrete penetrare nella zona segreta dove girate in un labirinto flottante! La vostra sfida più grande avrà luogo in un laboratorio segreto dove vi troverete faccia a faccia con il Dottore Robotnik.

Och om du har tur, kan du warpa dig till den hemliga zonen där du snurrar omkring i en flytande labyrint! Din största utmaning lurar i ett hemligt lab där du ställs öga mot öga med Dr. Robotnik själv!

En als je geluk hebt, kun je het geheime gebied bereiken waar je ronddraait in een drijvend doolhof! Jouw grootste uitdaging ligt op de loer in een geheim laboratorium waar je oog in oog komt te staan met Dr. Robotnik zelf!

Jos olet onnekas voit kiertää salaiselle alueelle, missä pyörit ympäri kelluvassa sokkelossa! Suurin haasteesi väijyy salaisessa laboratoriossa, missä kohtaat itsensä Tohtori Robotnikin kasvoista kasvoihin!

Girate nello spazio, fate delle grande volte fino a che rimanete storditi, salvate gli animali e diventate un Super-eroe. Diventate Sonic! Diventate atomico!

Snurra genom rymden, gör loopingar tills du är yr, rädda djuren och bli en superhjälte! Var tuff! Var ruff!

Slinger jezelf door de ruimte, draai rond tot je er duizelig van wordt, red de dieren en word een superheld! Wees sneller dan ooit! Wees atomisch!

Pyöri avaruuden läpi, kieri kunnes olet pyörriksissä, pelasta eläimet ja sinusta tulee supersankari. Ole Sonic! Ole Atominen!

Prendete i comandi!

Per poter giocare con grande efficienza, imparate le diverse funzioni dei pulsanti prima di iniziare il gioco.

Ta kontrollen!

För att klara av spelet bättre, lär dig de olika funktionerna innan du börjar.

De Besturing!

Om het spel goed te spelen, moet je de verschillende functies van de toetsen goed beheersen voordat je van start gaat.

Ota Ohjat Käsiisi!

Parasta peliä varten opettele eri nappuloiden toiminnot ennen pelin alkamista.

① Directional Button (D-Button)

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

② Start Button

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

③ ④ ⑤ Button A, B or C

- Press to perform the Super Sonic Spin Attack.



① Richtungstaste (R-Taste)

- Drücken Sie diese nach links oder rechts, um Sonic in die betreffende Richtung laufen zu lassen. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, drücken Sie die Taste in die gewünschte Richtung und halten Sie gedrückt.
- Wenn Sonic still steht, drücken Sie die Taste nach oben oder unten, um den oberen oder unteren Bereich des Bildschirms zu betrachten. (Diese Funktion läßt sich nicht benutzen, wenn sich Sonic bereits an der höchsten oder tiefsten Stelle befindet.)

② Starttaste

- Drücken, um das Spiel zu beginnen.
- Drücken, um das Spiel zu unterbrechen; mit einem erneuten Druck nehmen Sie das Spiel wieder auf.

③ ④ ⑤ Taste A, B oder C

- Drücken, um den Super Sonic Spin Attack durchzuführen.

① Touche de Direction (Touche D)

- Appuyer sur la droite ou sur la gauche pour déplacer Sonic dans ces directions. Appuyer et maintenir enfoncée pour accélérer.
- Lorsque Sonic se tient debout, appuyer vers le haut ou vers le bas pour voir la partie supérieure ou inférieure de l'écran. (Ceci ne marche pas si Sonic se trouve déjà au point le plus élevé ou le plus bas.)

② Touche de mise en marche

- Appuyer pour démarrer le jeu.
- Appuyer pour marquer une pause dans le jeu; appuyer de nouveau pour reprendre le jeu.

③ ④ ⑤ Touche A, B ou C

- Appuyer pour effectuer la "Formidable Attaque Supersonique".

① Botón Direccional (Botón D)

- Presione a la derecha o a la izquierda para mover a Sónico en esas direcciones. Presiónelo y manténgalo presionado en cualquier dirección para aumentar su velocidad.
- Cuando Sónico se encuentra inmóvil, presione hacia arriba o hacia abajo para ver la sección superior o inferior de la pantalla. (Esto no funcionará si Sónico ya se encuentra en el punto más alto o más bajo.)

② Botón de partida

- Presiónelo para comenzar el juego.
- Presiónelo para efectuar una pausa; vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

③ ④ ⑤ Botón A, B o C

- Presiónelos para efectuar el Ataque Circular Super Sónico.

① Pulsante Direzionale (Pulsante D)

- Premete a destra oppure a sinistra per spostare il Sonic in quelle direzioni. Premete e mantenete premuto nell'una o l'altra direzione per accelerare.
- Quando il Sonic sta fermo, premete in alto oppure in basso per vedere la parte superiore od inferiore dello schermo. (Ciò non funzionerà se il Sonic si trova già al punto più alto oppure più basso).

② Pulsante di avvio

- Premete questo pulsante per avviare il gioco.
- Premete per interrompere temporaneamente il gioco; premete di nuovo per riprendere il gioco.

③ ④ ⑤ Pulsanti A, B o C

- Premete per eseguire il Super Sonic Spin Attack.

① Riktningknapp (D-Knappen)

- Tryck på vänster eller höger för att flytta Sonic åt dessa håll. Tryck och håll in knappen i endera riktningen för att öka farten.
- När Sonic står still, tryck på upp eller ner för att se den övre eller undre delen av skärmen. (Detta kommer inte att fungera om Sonic redan befinner sig vid den högsta eller lägsta punkten.)

② Startknappen

- Tryck på denna knapp för att starta spelet.
- Tryck på denna knapp för att tillfälligt stoppa spelet (paus); tryck på den igen för att fortsätta spela.

③ ④ ⑤ Knapp A, B eller C

- Tryck på dessa knappar för att utföra "Super Sonic Spin Attack".

① Richting Toets (R-Toets)

- Druk deze naar links of rechts om Sonic in deze richtingen om te versnellen.
- Als Sonic stilstaat druk je deze toets omhoog of omlaag om het bovenste of onderste deel van het scherm te zien. (Als Sonic zich al op het hoogste of laagste punt bevindt werkt dit niet.)

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om het spel te onderbreken; druk er nogmaals op om het spel weer te hervatten.

③ ④ ⑤ Toets A, B of C

- Druk hierop om de Super Sonic Draai Aanval uit te voeren.

① Suuntanappula (D-Nappula)

- Paina oikealle tai vasemmalle liikuttaaksesi Sonicia niihin suuntiin. Paina ja pidä alaspainettuna kiihdyttääksesi kumpaan suuntaan tahansa.
- Kun Sonic seisoo paikallaan, paina ylös tai alas nähdäksesi ruudun ylä — tai alaosan. (Tämä ei onnistu, jos Sonic on jo ylimmässä tai alimmassa asemassa.)

② Aloitusnappula

- Paina aloittaaksesi peli.
- Paina pysäyttääksesi peli; paina uudelleen jatkaaksesi peliä.

③ ④ ⑤ Nappulat A, B, C

- Paina tehdäksesi Super Sonic Kierrehyökkäys.

Sonic's Super Stunts

- Press the D-Button down when Sonic's moving to bump off enemies with the Super Sonic Spin Attack.
- Press Button A, B or C to jump while performing the Super Sonic Spin Attack.

Sonics Super-Tricks

- Drücken Sie die R-Taste, wenn sich Sonic bewegt, um Ihre Gegner mit einem Super Sonic Spin Attack zu vertreiben.
- Drücken Sie die Taste A, B oder C, um während des Super Sonic Spin Attacks zu springen.

Super tours de force de Sonic

- Enfoncer la touche D lorsque Sonic se déplace pour refouler des ennemis avec la "Formidable Attaque Supersonique"
- Appuyer sur la touche A, B ou C pour sauter tout en effectuant la "Formidable Attaque Supersonique".

Super Acrobacias de Sónico

- Presione el botón D cuando Sónico está en movimiento para sacarse de encima enemigos mediante el Ataque Circular Super Sónico.
- Presione el botón A, B o C para saltar mientras efectúa el Ataque Circular Super Sónico.

Getting Started

When you turn the power on, the Title Screen appears. In a few moments, the demonstration game begins. Press the Start Button to return to the Title screen. Then press it again to start the game.

Spielbeginn

Wenn Sie die Konsole einschalten, erscheint das Titelbild. Kurz darauf beginnt eine Demonstration des Spiels. Drücken Sie die Starttaste, um zur Titel-Bildschirmanzeige zurückzukehren. Drücken Sie die Taste erneut, um das Spiel zu beginnen.

Mise en Marche

A la mise sous tension, l'Ecran du Titre apparaît. Dans quelques instants, le jeu de démonstration commence. Appuyez sur la touche de mise en marche pour revenir à l'Ecran du Titre. Enfoncez-la de nouveau pour démarrer le jeu.

Comienzo del Juego

Cuando usted enciende la unidad, se visualizará la Pantalla del Título. En algunos momentos comienza el juego de demostración. Presione el botón de partida para retornar a la Pantalla del Título. Luego presiónelo nuevamente para comenzar el juego.



Super-acrobazie del Sonic

- Premete il pulsante D quando il Sonic si sposta per distruggere i nemici con il Super Sonic Spin Attack.
- Premete il pulsante A, B o C per saltare mentre si esegue il Super Sonic Spin Attack.

Sonic's Super Stunts

- Tryck på D-knappen när Sonic rör sig för att knuffa bort fiender med "Super Sonic Spin Attack".
- Tryck på A, B eller C för att hoppa under "Super Sonic Spin Attack".

De Super Stunts van Sonic

- Druk de R-toets omlaag als Sonic beweegt om vijanden van kant te maken met de Super Sonic Draai Aanval.
- Druk op Toets A, B of C om springen terwijl je de Super Sonic Draai Aanval uitvoert.

Soncin Super Taidonnäytteet

- Paina D-Nappulaa alas, kun Sonic on matkalla raivaamaan tieltään vihollisia Super Sonic Kierrehyökkäyksellä.
- Paina Nappulaa A, B tai C hypätäksesi Super Sonic Kierrehyökkäystä suorittaessasi.

Come Iniziare

Quando accendete l'apparecchio, lo schermo dei titoli appare. In pochi secondi un gioco di dimostrazione inizia. Premete il pulsante di avvio "Start" per ritornare allo schermo dei titoli. Poi premetelo di nuovo per iniziare il gioco.

Att Komma Igång

När du slår på strömmen, visas titelskärmen. Strax efter börjar demonstrationsspelet. Tryck på startknappen för att komma tillbaka till titelskärmen. Tryck på startknappen igen för att starta spelet.

Van Start Gaan

Als je het spel aanzet, verschijnt het Titelscherm. Na een paar tellen begint het Demonstratiespel. Druk op de Start Toets om terug te keren naar het Titelscherm. Druk er daarna nog een keer op om het spel te starten.

Valmistautuminen

Otsikkoruutu tulee näkyviin, kun laitat virran päälle. Pienen ajan kuluttua esittelypeli alkaa. Paina Aloitusnappulaa palatakseksi Otsikkoruutuun. Sen jälkeen paina sitä uudelleen aloittaaksesi pelin.

Reach for the Rings!

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

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



Greifen Sie nach den Ringen!

Als Sonic müssen Sie Fallen ausweichen und angriffslustige Roboter ausschalten, während Sie mit Ihrem Super Sonic Spin Attack durch sechs Gefahrenzonen jagen. Ihr Ziel ist es, Ihre Freunde aus dem Würgegriff des geisteskranken Forschers Dr. Robotnik zu retten!

Es wird Ihnen schwerfallen zu überleben, aber Sie können auf Ihrem Weg Ringe aufsammeln. Solange Sie Ringe haben, kann Ihnen nichts geschehen, wenn Sie angegriffen werden oder einen Gegner berühren. (Aber Sie verlieren alle Ihre Ringe.) Wenn Sie keinen Ring mehr haben und auch den Super Sonic Spin Attack nicht verwenden wenn ein Gegner Sie angreift, verlieren Sie eine Leben und damit eine Chance, das Spiel zu beenden. (Selbst wenn Sie den Super Sonic Spin Attack einsetzen, verlieren Sie eine Chance, wenn Sie von etwas getroffen werden.)

Sus aux Bagues!

Comme Sonic, vous devez éviter les pièges et esquiver les robots fous tout en fonçant à travers six zones dangereuses et en utilisant votre "Formidable Attaque Supersonique". Votre objectif est de sauver vos amis des sales mains du scientifique fou, le Docteur Robotnik!

Rester vivant sera difficile, mais vous pouvez tout au long du périple saisir des Bagues. Tant que vous aurez des Bagues, vous ne serez pas blessé lorsque vous serez attaqué ou touché par un ennemi. (Mais vous perdrez toutes vos Bagues.) Si un ennemi attaque lorsque vous êtes sans bague et que vous n'utilisez pas la "Formidable Attaque Supersonique", vous perdez une chance de terminer le jeu. (Même si vous utilisez la "Formidable Attaque Supersonique", vous perdez une chance si quelque chose vous atteint.)

A la Búsqueda de los Anillos

Como Sónico, usted debe evadir trampas y robots maniáticos mientras se desplaza a través de seis peligrosas zonas utilizando el Ataque Circular Super Sónico. Su meta es rescatar a sus amigos de la garra siniestra del científico loco, el Dr. Robotnik.

Será difícil mantenerse vivo, pero usted puede tomar anillos en el camino. Mientras le queden anillos, usted no sufrirá daño al ser atacado por un enemigo o tocado. (Sin embargo, usted perderá todos sus anillos.) Si un enemigo lo ataca cuando usted no tiene ningún anillo, o no está usando el Ataque Circular Super Sónico, usted perderá una oportunidad de completar el juego. (Incluso si usted está usando el Ataque Circular Super Sónico, usted perderá una vida si algo se estrella contra usted.)

Raggiungete gli anelli!

Come il Sonic, dovete evadere le trappole ed evitare i robot pazzi quando vi lanciate attraverso sei zone pericolose usando il Super Sonic Spin Attack. Il vostro obiettivo è di salvare i vostri amici dalla stretta cattiva dello scienziato pazzo, il Dottore Robotnik!

Sarà molto difficile rimanere in vita, ma potete afferrare gli anelli sulla vostra strada. Finché avete degli anelli, non sarete feriti quando siete attaccati oppure toccati dai nemici. (Comunque, perderete tutti i vostri anelli.) Se un nemico vi attacca quando non avete più anelli, oppure non state impiegando il Super Sonic Spin Attack, perderete una occasione di completare il gioco. (Anche se usate il Super Sonic Spin Attack, perderete una occasione se qualche cosa vi sbatte).

Sträck dig efter ringarna!

När du är Sonic, måste du undvika fällor och flytta dig för galna robotar medans du rusar genom sex farliga zoner användandes din "Super Sonic Spin Attack". Ditt mål är att rädda dina vänner ur den otäcka vetenskapsmannen Dr. Robotniks fruktansvärda våld!

Att överleva kommer att bli svårt, men du kan rycka åt dig Ringar på vägen. Så länge du har Ringar, skadas du inte när du blir attackerad eller rör vid en fiende. (Men du blir av med alla dina Ringar). Om en fiende anfaller när du inte har några ringar, och du inte använder "Super Sonic Spin Attack", blir du av med en chans att klara av spelet. (Även om du använder "Super Sonic Spin Attack", blir du av med en chans om någonting krossar dig.)

Grijp naar de Ringen!

Jij bent Sonic en je moet valstrikken vermijden en levensgevaarlijke robots ontwijken. Raas door de zes hachelijke zones door je Super Sonic Draai aanval te gebruiken. Jouw doel is het redden van je vrienden uit de greep van de geestelijk gestoorde wetenschapper Dr. Robotnik!

Het zal moeilijk zijn om in leven te blijven, maar onderweg kun je Ringen in je bezit krijgen. Zolang je Ringen hebt, kun je niet gewond raken als je aangevallen wordt of als je een vijand aanraakt. (Maar je zult al je Ringen kwijtraken.) Als een vijand je aanvalt wanneer je geen enkele Ring in je bezit hebt en je de Super Sonic Draai Aanval niet gebruikt, dan zul je één kans verliezen om het spel af te maken. (Zelfs als je de Super Sonic Draai Aanval gebruikt verlies je een kans wanneer je door iets geraakt wordt.)

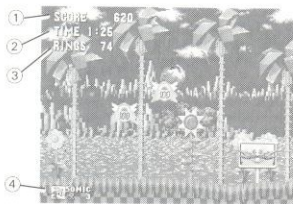
Tavoittele Sormuksia!

Sonicina sinun tulee välttää ansoja ja kiertää vimmaisista robootteja syöksyessäsi kuuden vaarallisen alueen läpi käyttäen Super Sonic Kierrehyökkäystä. Päämääränäsi on pelastaa ystäväsi heikkomielisen tiedemiehen, tohtori Robotnikin, inhasta otteesta!

Hengissä selviäminen tulee olemaan vaikeaa, mutta voit kahmaista sormuksia matkasi varrelta. Niin kauan, kun sinulla on sormuksia ei vihollisen hyökkäykset tai kosketus satuta sinua. (Mutta menetät kaikki Sormuksesi.) Jos vihollinen hyökkää, kun sinulla ei ole sormuksia etkä käytä Super Sonic Kierrehyökkäystä, menetät yhden mahdollisuuden pelata pelin loppuun asti. (Silloinkin, kun käytät Super Sonic Kierrehyökkäystä, menetät yhden mahdollisuuden, jos jokin lyö sinua.)

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

- ① Your present score.
- ② Timer: It shows how much time has elapsed since you started the Act. You have ten minutes to clear each Act. If you go over ten minutes, a "TIME OVER" message will appear and you will lose one chance to complete the game. (The time is based on Game time and not on actual time.)
- ③ The number of Rings you have. When this number reaches zero, it will start flashing.
- ④ The number of chances Sonic has to get through the Act.



Sie können mit einem Blick auf die Bildschirm-Zählwerke erkennen, wieviele Ringe Sie derzeit haben, wieviele Chancen noch verblieben sind und welche Punktzahl Sie erreicht haben.

- ① Ihr gegenwärtiges Ergebnis.
- ② Zeit: Hier wird die Zeit angezeigt, die Sie seit Beginn der Station benötigt haben. Ihnen stehen für jede Station zehn Minuten zur Verfügung. Wenn Sie zehn Minuten überschreiten, erscheint die Nachricht "TIME OVER" (Zeitablauf), und Sie verlieren eine Chance, das Spiel erfolgreich zu beenden. (Die Zeitangabe beruht auf der Spielzeit und nicht auf der tatsächlichen Zeit.)
- ③ Hier wird angegeben, wieviele Ringe Sie besitzen. Wenn diese Zahl Null erreicht, beginnt die Anzeige zu blinken.
- ④ Die Anzahl der Versuche, die Sonic hat, um die Stationen erfolgreich zu überwinden.

Vous pouvez savoir combien de Bagues vous avez, quelles sont les chances qui vous restent et votre score en observant les compteurs sur l'écran.

- ① Votre score actuel
- ② Minuterie : Elle indique combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez commencé l'Acte. Vous avez dix minutes pour terminer chaque Acte. Si vous dépassez les dix minutes, un message "TIME OVER" (dépassement de temps) apparaît et vous perdez une chance de terminer le jeu. (La durée est basée sur la durée du jeu et non pas sur la durée réelle.)
- ③ Nombre de Bagues en votre possession. Lorsque ce nombre atteint zéro, il commence à clignoter.
- ④ Nombre de chances qu'a Sonic pour parvenir à l'Acte.

Usted puede saber los anillos que tiene, las vidas que le quedan, y su puntaje mirando a los contadores en la pantalla.

- ① Su puntaje actual
- ② Cronómetro: Le indica el tiempo que ha transcurrido desde que usted inició la etapa. Usted tiene diez minutos para pasar cada etapa. Si usted pasa de diez minutos, aparecerá un mensaje "GAME OVER (juego terminado)" y usted perderá una oportunidad de completar el juego. (El tiempo se basa en el tiempo de juego, no en la hora real.)
- ③ El número de anillos que tiene. Cuando este número se hace cero, comenzará a destellar.
- ④ El número de oportunidades que le quedan a Sónico para pasar esta etapa.

3 Potete conoscere il numero di anelli che avete, le occasioni che rimangono, ed il vostro punteggio osservando i contatori sullo schermo.

① Il vostro punteggio attuale

② Temporizzatore: Vi indica il tempo che ha passato dal momento che avete iniziato la tappa. Avete dieci minuti per passare ciascuna tappa. Se passano dieci minuti, verrà visualizzato un messaggio "GAME OVER" (fine gioco) e perderete una occasione per completare il gioco. (Il tempo viene basato su quello del gioco, non sull'ora effettiva.)

③ Il numero di anelli che avete. Quando questo numero diventa zero, esso inizia a lampeggiare.

④ Il numero di occasioni che rimangono al Sonic per passare questa tappa.

Du kan hålla reda på antalet Ringar du har, antalet chanser du har kvar, och din poäng genom att titta på siffrorna på skärmen.

① Din poäng just nu.

② Timer: Denna visar hur lång tid som har förflutit sedan du påbörjade Akten. Du har tio minuter på dig att klara av varje Akt. Om du passerar tiominutersgränsen, kommer meddelandet "TIME OVER" upp på skärmen, och du blir av med en chans att slutföra spelet. (Tiden som används i spelet är inte verklig tid.)

③ Antalet Ringar du har. När denna siffra blir noll, kommer den att börja blinka.

④ Antalet chanser Sonic har att ta sig igenom Akten.

Je kunt in de gaten houden hoeveel Ringen je hebt, hoeveel overlevingskansen je nog hebt en wat je score is, door naar de meters op het scherm te kijken.

① Je huidige score.

② Tijdmeter: Deze laat zien hoeveel tijd er verstreken is sinds je met deze akte begonnen bent. Je hebt steeds tien minuten om iedere akte af te ronden. Als je deze tien minuten overschrijdt, verschijnt de boodschap "TIME OVER" (de tijd is om) en je verliest een kans om het spel af te maken. (De tijd is gebaseerd op Spel-tijd en niet op echte tijd.)

③ Het aantal Ringen dat je in je bezit hebt. Als dit nummer de nul bereikt, begint het te knipperen.

④ Het aantal kansen dat Sonic nog over heeft om deze akte door te komen.

Voit tarkkailla hallussa pitämiäsi Sormuksiasi, jäljellä olevia mahdollisuuksiasi ja pisteitäsi katsomalla mittareita ruudussa.

① Sen hetkinen pistemääräsi.

② Ajastin: Näyttää kuinka paljon aikaa on kulunut siitä, kun aloitit tehtäväsi. Sinulla on kymmenen minuuttia aikaa selvittää jokaisesta tehtävästä. Jos sinulta kestää kauemmin kuin kymmenen minuuttia, "YLIAIKA" ("TIME OVER") viesti tulee näkyviin ja menetät yhden mahdollisuuden pelata pelin loppuun asti. (Aika perustuu pelaikaan eikä todelliseen aikaan.)

③ Omistamiesi sormusten määrä. Kun tästä numerosta tulee nolla, alkaa se välkymään.

④ Sonicilla olevien mahdollisuuksien määrä selvittää tehtävän läpi.

Lampposts

You'll come across Lampposts in every Zone. Your present score and time will be recorded if you touch the Lamppost. If you die, you will continue the game from the Lamppost you touched. You will lose all your Rings, but you will start the game with the score and time that was recorded.

Items for Survival

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

- ① **Super Ring:** Picking this up earns you ten Rings.



Laternenpfähle

In jeder Zone kommen Sie an Laternenpfählen vorbei. Wenn Sie einen der Laternenpfähle berühren, wird Ihre gegenwärtige Punktzahl und Zeit registriert. Wenn Sie sterben, können Sie das Spiel von der Position des Laternenpfahls fortsetzen, den Sie zuletzt berührt haben. Sie verlieren zwar all Ihre Ringe, aber Sie beginnen das Spiel wieder mit der Punktzahl und Zeit, die registriert wurde.

Gegenstände zum Überleben

Brechen Sie mit dem Super Sonic Spin Attack die Video-Monitore auf, um die besonderen Gegenstände zu erlangen, die Ihnen dabei helfen werden, Dr. Robotnik zu besiegen.

- ① **Superring:** Wenn Sie diesen Ring aufnehmen, erhalten Sie zehn normale Ringe.

Réverbères

Vous rencontrerez dans chaque zone des réverbères. Votre score et temps actuels seront enregistrés si vous touchez le réverbère. Si vous mourez, vous continuerez le jeu depuis le réverbère que vous avez touché. Vous perdrez toutes vos Bagues, mais recommencerez le jeu avec le score et le temps qui ont été enregistrés.

Éléments de survie

Eclatez vos moniteurs vidéo avec la "Formidable Attaque Supersonique" pour obtenir des armes spéciales qui vous aident à défaire le méchant Docteur Robotnik!

- ① **Super Bague:** La saisir augmente vos gains de dix Bagues.

Postes Luminosos

En cada Zona usted pasará Postes Luminosos. Si usted toca el Poste Luminoso, su puntaje y tiempo quedarán registrados. Si usted muere, podrá continuar el juego desde el último Poste Luminoso que tocó. Usted perderá todos sus anillos, pero continuará el juego con el puntaje y el tiempo que fue registrado.

Items para Sobrevivir

Abra los monitores de video mediante el Ataque Circular Super Sónico para obtener armas especiales que le ayuden a derrotar al siniestro Dr. Robotnik.

- ① **Super Anillo:** Tomarlo le permite ganar diez anillos.

Posti luminosi

In ciascuna zona passerete per i posti luminosi. Se toccate il Posto Luminoso, il vostro punteggio ed il tempo verranno registrati. Se morite, potrete continuare il gioco dall'ultimo Posto Luminoso che avete toccato. Perderete tutti i vostri anelli, però continuerete il gioco con il punteggio ed il tempo che è stato registrato.

Articoli per sopravvivere

Aprite i monitori video mediante il Super Sonic Spin Attack per ottenere arme speciali che vi aiutano a sconfiggere il diabolico Dottore Robotnik.

- ① **Super-Anello:** Se prendete questo articolo, potete guadagnare dieci anelli.

①



Lyktstolpar

Du kommer att träffa på Lyktstolpar i varje Zon. Din nuvarande poäng och tid kommer att registreras om du rör vid Lyktstolpen. Om du dör, kommer du att fortsätta spelet från Lyktstolpen du rörde vid. Du blir av med alla dina Ringar, men du kommer att påbörja spelet med den poäng och tid som registrerades.

Saker för överlevnad

Slå sönder videoskärmar med "Super Sonic Spin Attack" för att få tag på speciella saker som kan hjälpa dig att besegra den elake Dr. Robotnik!

- ① **Superring:** Att plocka upp den här ger dig tio Ringar.

Lantaarnpalen

In elke zone kom je Lantaarnpalen tegen. Je huidige score en tijd zullen bewaard worden als je de Lantaarnpaal aanraakt. Als je doodgaat, zal je het spel voortzetten vanaf de Lantaarnpaal die je aanraakte. Je zult al je Ringen verliezen, maar je begint het spel met de score en de tijd die je opgeslagen had.

Voorwerpen om te overleven

Breek video apparaten open met de Super Sonic Draai Aanval om speciale Voorwerpen te verkrijgen die je zullen helpen om de duivelse Dr. Robotnik te verslaan!

- ① **Super Ring:** door deze op te rapen verdien je tien Ringen.

Lyhtypylväs

Jokaisella alueella tulee vastaasi lyhtypylväs. Sen hetkiset pisteesi ja aikasi kirjataan, jos kosketat lyhtypylvästä. Jos kuolet, jatkat peliä lyhtypylväältä, jota kosketit. Menetät kaikki Sormuksesi, mutta aloitat pelin samalla pistemäärällä ja ajalla, joka kirjattiin.

Tavaroita Selviytymistä Varten

Iske videomonitorit auki Super Sonic Kierrehyökkäyksellä saadaksesi erityisiä tavaroita, jotka auttavat sinua tekemään lopun ilkeästä tohtori Robotnikista!

- ① **Supersormus:** Poimimalla tämän ansaitset kymmenen Sormusta.

② **Shield:** This prevents you from losing your Rings when you get attacked. Even if you don't have any Rings, you won't be hurt. (But it won't protect you from other obstacles.)

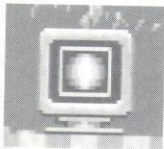
③ **Power Sneakers:** These sneakers make you run faster.

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

Note: Picking up 100 Rings also earns you an extra chance.

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

②



② **Schild:** Dieser verhindert, daß Sie Ihre Ringe verlieren, wenn Sie angegriffen werden. Selbst wenn Sie keine Ringe haben, erleiden Sie keine Verletzung. (Aber er schützt Sie nicht vor anderen Hindernissen.)

③ **Power-Laufschuhe:** Mit diesen Laufschuhen können Sie noch schneller laufen.

④ **One-Up:** Hierdurch erhalten Sie eine zusätzliche Chance zur Beendigung des Spiels.

Hinweis: Wenn Sie 100 Ringe gesammelt haben, erhalten Sie ebenfalls eine zusätzliche Chance.

⑤ **Unbesiegbarekeit:** Hierdurch werden Sie vorübergehend vor einem Angriff des Gegners geschützt. (Aber es schützt Sie nicht vor anderen Hindernissen.)

② **Bouclier:** Il vous empêche de perdre vos Bagues lorsque vous êtes attaqué. Même si vous n'avez pas de Bagues, vous ne serez pas touché. (Mais il ne vous protège pas d'autres obstacles.)

③ **Espadrilles magiques:** Ces espadrilles vous permettent de courir plus vite.

④ **Une de plus:** Ceci vous donne une chance supplémentaire de terminer le jeu.

Note: La saisie de 100 Bagues vous donne également une chance supplémentaire.

⑤ **Invincible:** Ceci vous rend provisoirement invulnérable lorsqu'attaqué par un ennemi. (Mais ne vous protège pas d'autres obstacles.)

③



② **Escudo:** Este le protege de perder sus anillos al ser atacado. Incluso si no le quedan anillos, usted no resultará dañado. (Pero, no le protege de otros obstáculos.)

③ **Zapatillas de Poder:** Estas zapatillas le permiten correr más rápido.

④ **Una más:** Esta le brinda una oportunidad extra de completar el juego.

Nota: Tomar 100 Anillos también le brinda una oportunidad extra.

⑤ **Invencible:** Esta temporalmente le mantiene a salvo de ataques del enemigo. (Pero, no le protegerá de otro tipo de obstáculos.)

② **Scudo:** Esso vi protegge contro la perdita dei vostri anelli quando siete attaccati. Anche se non vi rimangono anelli, non sarete danneggiati. (Pero, esso non vi protegge contro gli altri ostacoli.)

③ **Scarpe potenti:** Queste scarpe vi permettono di correre più rapidamente.

④ **"One-Up":** Questo articolo vi dà una occasione supplementare per completare il gioco.

Nota: Se prendete 100 anelli, avrete anche una occasione supplementare.

⑤ **Invincibile:** Questo articolo vi mette temporaneamente al sicuro contro gli attacchi del nemico. (Pero, non vi proteggerà contro altri tipi di ostacoli.)

④



② **Sköld:** Denna förhindrar att du förlorar dina Ringar även om du blir attackerad. Om du inte har några ringar undviker du i alla fall att bli skadad. (Men den skyddar dig inte mot andra hinder.)

③ **SnabbSkor:** Dessa skor får dig att springa snabbare.

④ **Ett-upp:** Denna ger dig en extra chans att slutföra spelet.

Märk: Att plocka upp 100 ringar ger dig också en extra chans.

⑤ **Oöverbinnlighet:** Detta gör dig tillfälligt säker när du blir attackerad av en fiende. (Men den skyddar dig inte mot andra hinder.)

② **Scherf:** Dit zorgt ervoor dat je je Ringen niet verliest als je aangevallen wordt. Zelfs wanneer je geen Ringen hebt, kun je nu niet gewond raken. (Maar het zal je niet beschermen tegen andere obstakels.)

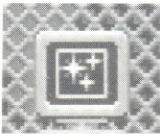
③ **Super Gymschoenen:** Met deze gympen kun je veel sneller rennen.

④ **Eén-erbij:** Dit geeft je een extra kans om het spel af te maken.

Let op: Door 100 Ringen op te rapen kun je ook een extra kans verdienen.

⑤ **Onverslaanbaar:** Dit brengt je tijdelijk in veiligheid als je door een vijand wordt aangevallen. (Maar het beschermt je niet tegen andere obstakels.)

⑤



② **Suoja:** Tämä estää sinua häviämästä sormuksiasi, kun kimppuusi hyökätään. Vaikkei sinulla olisikaan yhtään Sormusta ei sinulle käy kuinakaan. (Mutta se ei suojele sinua muilta esteiltä.)

③ **Voimalenkkarit:** Nämä lenkkarit auttavat sinua juoksemaan nopeammin.

④ **Yksi-Lisää:** Tämä antaa sinulle yhden lisämahdollisuuden pelin läpiviemiseen.

Huom: Poimimalla 100 Sormusta ansaitset myös yhden lisämahdollisuuden.

⑤ **Näkymätön:** Tämä suoja sinua väliaikaisesti vihollisen hyökkäykseltä. (Mutta se ei suoja sinua muilta esteiltä.)

Zip Through the Zones!

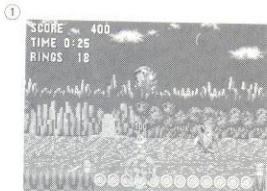
There are six action-packed zones, each with three exciting Acts. You'll square off against Dr. Robotnik at the end of every third Act.

① Green Hill Zone

Go around the giant loop, tumble down tunnels, and jump over crumbling cliffs before you get a chance to blink. Bounce on Springboards but not on spikes. Ouch!

② Marble Zone

Leap across pools of red-hot lava and shifting islands. Then find the way to the underground palace where massive weights and flying balls of fire block your path.



Flitzen Sie durch die Zonen!

Es gibt insgesamt sechs Zonen mit je drei Stationen voller Aktion. Sie stehen am Ende jeder dritten Station Dr. Robotnik zur Abrechnung gegenüber.

① Zone der grünen Hügel

Gehen Sie auf den gigantischen Bogen, taumeln Sie Tunnels hinab und springen Sie über brüchige Klippen, ehe Sie überhaupt ein Chance zum Blinzeln haben. Springen Sie auf Sprungbretter, aber nicht auf die Nägel! Aua!

② Marmor-Zone

Springen Sie über Seen rotflüssiger Lava und wandernde Inseln. Dann müssen Sie Ihren Weg durch den unterirdischen Palast finden, wo schwere Gewichte und fliegende Feuerkugeln Ihren Weg blockieren.

Passez à travers les zones!

Il y a six zones bourrées d'actions, chacune d'entre elles avec trois Actes excitants. Vous vous battez contre le Docteur Robotnik à la fin de chaque troisième Acte.

① Zone de la Montagne Verte

Passez autour de la boucle géante, tombez dans les tunnels et franchissez les falaises qui s'effritent avant de pouvoir reprendre votre souffle. Rebondissez sur les tremplins, mais pas sur les clous. Dur! Dur!

② Zone de Marbre

Sautez par-dessus les bancs de lave rouge et les îles mouvantes. Trouvez enfin le chemin qui mène au palais souterrain où d'immenses masses et des ballons de feu volants bloquent votre passage.

Vuele a Través de las Zonas

Hay seis zonas llenas de acción, cada una de ellas con tres excitantes Etapas. Usted se enfrentará al Dr. Robotnik al final de cada tercera Etapa.

① Zona de la Montaña Verde

Pase alrededor del bucle gigante, intérenese en túneles, y salte sobre precipicios desmoronándose en fracciones de segundo. Salte sobre tableros con resortes, pero no sobre los clavos. ¡Auch!

② Zona de Mármol

Salte sobre piscinas de hirviente lava roja e islas en movimiento. Luego encuentre el camino al palacio subterráneo, donde inmensas masas y bolas de fuego voladoras le bloquean el paso.

Volate attraverso le zone

Ci sono sei zone piene di azioni, ciascuna di loro con tre tappe eccitanti. Incontrerete il Dottore Robotnik alla fine di ogni terza tappa.

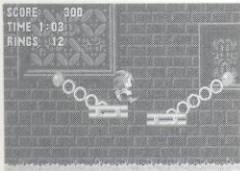
① Zona della Montagna Verde

Passate intorno alla volta gigante, entrate nei tunneli, e saltate sopra le scogliere che si sgretolano in pochi secondi. Saltate sopra i trampolini, pero non sopra le lancia. Ah!

② Zona di marmo

Saltate sopra le pozze di lava incandescente e le isole in movimento. Poi trovate la via al palazzo sotterraneo dove grandi masse e sfere di fuoco volanti vi bloccano il passaggio.

②



Rusa igenom Zonerna!

Det finns sex actionfyllda zoner, vardera med tre spännande Akter. Du ställs mot Dr. Robotnik mot slutet av vart tredje Akt.

① Gröna Kullzonen

Åk runt i den enorma loopen, tumla ner i tunnlar, och hoppa över vittrande berg innan du ens hinner blinka. Hoppa på trampoliner men inte på piggar. Aj!

② Marmorzonen

Skutta över pooler med rödglödga lava och växlande öar. Hitta sedan vägen till det underjordiska palatset där tunga vikter och flygande eldbollar spärar vägen.

Zoef door de Zones heen!

Er zijn zes zones boordevol actie, elk met drie opwindende aktes. Aan het eind van iedere derde akte zal je tegenover Dr. Robotnik komen te staan.

① De groene Heuvel Zone

Ga langs de enorme bocht, tuimel door tunnels en spring over kruipende rotsen voordat je ook maar de kans hebt gehad om met je ogen te knippen. Stuit op springborden, maar niet op spijkers. Oeh!

② Marmeren Zone

Glip over poelen vol rood-hete lava en verschuivende eilanden. Zoek daarna de weg naar het ondergrondse paleis waar massieve gewichten en vliegende vuurballen je de doorgang zullen blokkeren.

Vilahda Alueiden Läpi!

On kuusi toiminnantäyteistä aluetta, joissa kaikissa kolme jännittävää tehtävää. Joudut taisteluun tohtori Robotnikia vastaan joka kolmannen tehtävän lopuksi.

① Vihreä Mäki Alue (Green Hill Zone)

Kierrä jättimäinen mutka, ryntää tunneleita alas ja hyppää sortuvien kallioiden yli ennen kuin ehdit silmiäsi räpäyttää. Hyppele hyppylaudoilla, mutta älä piikeillä. Ai!

② Marmori Alue (Marble Zone)

Loikkaa tulenpunaisten laavalammikoiden ja siirtyvien saarien yli. Löydä sitten tie maanalaiseen palatsiin, jossa massiiviset painot ja lentävät tulipallot tukkivat polkusi.

③ **Spring Yard Zone**

Jump from springs and bounce off bumpers as if you're in a real pinball machine.

④ **Labyrinth Zone**

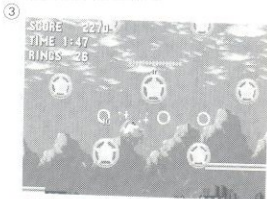
Explore an intricate maze filled with water. A countdown begins to let you know when you are running out of oxygen. Breathing in air bubbles keeps you from drowning.

⑤ **Star Light Zone**

Speed through the stars like a roller coaster in a world that twists like a corkscrew.

⑥ **Scrap Brain Zone**

Slippery metal floors, razor-sharp saws and grinding wheels — now you're one step away from Dr. Robotnik's hideout!



③ **Federhof-Zone**

Springen Sie von Federn ab und lassen Sie sich von Puffern abprallen, als seien Sie die Kugel in einem richtigen Flipper-Automaten.

④ **Labyrinth-Zone**

Erforschen Sie einen sinnverwirrenden, mit Wasser gefüllten Irrgarten. Ein Countdown informiert Sie darüber, wann Ihnen der Sauerstoff ausgeht. Wenn Sie dann Luftblasen einatmen, ertrinken Sie nicht.

⑤ **Sternenlicht-Zone**

Flitzen Sie durch die Sterne wie auf einer Achterbahn und erleben Sie eine Welt, die sich wie ein Korkenzieher windet.

⑥ **Scrap-Brain-Zone**

Rutschige Metallböden, rasiermesserscharfe Sägen und schleifende Räder — jetzt sind Sie nur noch einen Schritt von Dr. Robotniks Versteck entfernt.

③ **Zone de Court de Ressorts**

Sautez sur les ressorts et rebondissez comme si vous étiez un billard japonais.

④ **Zone de Labyrinthe**

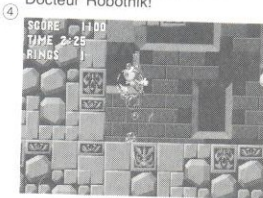
Explorez un labyrinthe compliqué rempli d'eau. Un compte à rebours commence pour vous faire savoir quand vous manquez d'oxygène. Respirer des bulles d'air pour ne pas couler.

⑤ **Zone des Etoiles**

Foncez à travers les étoiles comme des montagnes russes qui se tordent comme un tire-bouchon.

⑥ **Zone de Dangers**

Des planchers métalliques glissants, des scies effilées comme des lames de rasoir et des roues grinçantes — vous voilà tout près de l'antre du Docteur Robotnik!



③ **Zona de Rebotes**

Salte desde los resortes y rebote contra los rebotadores como si estuviera dentro de una máquina de fliper.

④ **Zona de Laberinto**

Explore el intrincado laberinto lleno de agua. Se inicia una cuenta regresiva para indicarle que se le está acabando el oxígeno. Respirando de las burbujas de aire le permite evitar ahogarse.

⑤ **Zona Galáctica**

Vuele al lado de las estrellas como en una montaña rusa en un mundo que se tuerce como si fuese un descorchador.

⑥ **Zona Peligrosa**

Pisos metálicos resbaladizos, sierras afiladas como hoja de afeitar y rodillos de molienda — ahora usted se encuentra a un paso del escondite del Dr. Robotnik.

③ Zona di sbalzi

Saltate dalle molle e sbalzate contro i paraurti come se siete in una macchina flipper.

④ Zona di labirinto

Esplorate il labirinto intricato pieno di acqua. Viene iniziato un conto alla rovescia per indicarvi il vostro livello di ossigeno. Respirando le bolle di aria vi permetterà di evitare di essere annegato.

⑤ Zona Galattica

Volate attraverso le stelle come su una montagna russa, in un mondo che gira come se fosse un cavatappi.

⑥ Zona Pericolosa

Dei piani metallici sdruciolevoli, delle seghe affilate come dei rasoi e delle molle — ora siete a pochi passi dal Dottore Robotnik.

③ Fjädergårdszonen

Hoppa från fjädrar och studsa av stötfångare som om du vore i en riktig flippermaskin!

④ Labyrintzonen

Utforska en intrikat labyrint fylld med vatten. En nedräkning startar så att du vet när syret börjar ta slut. Att andas in luftbubblor räddar dig från drunkning.

⑤ Stjärnljuszonen

Rusa igenom stjärnorna som en berg-och dalbana i en värld som vrider sig som en korkskruv.

⑥ Skrothjärnezonen

Hala metallgolv, rakknivsvassa sågar och malande hjul — nu är du bara ett steg ifrån Dr. Robotniks gömställe!

③ Spring Zone

Spring van veren en stootbumpers alsof je je in een echte flipperkast bevindt.

④ Labyrint Zone

Ontzoek een ingewikkeld doolhof dat met water gevuld is. Zo gauw je zuurstof op dreigt te raken, begint er een tijdmeter tje af te tellen. Door adem te halen in luchtballen kun je jezelf van de verdrinkingsdood redden.

⑤ Sterrenlicht Zone

Snel tussen de sterren door als een roetsbaan in een wereld die spiraalvormig ronddraait.

⑥ Oud Ijzer Zone

Glibberige metalen vloeren, messcherpe zagen en knarsende tandwielen. Nu ben je nog maar één stap verwijderd van de schuilplaats van Dr. Robotnik!

③ Ponnahduspiha Alue (Spring Yard Zone)

Hyppää ponnahduslauoilta ja kimmahda puskureista kuin olisit oikeassa flipperilaitteessa.

④ Labyrintti Alue (Labyrinth Zone)

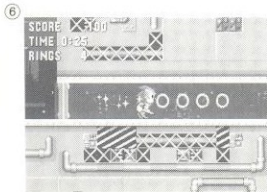
Selvitä vedellä täytetty monimutkainen sokkelo. Lähtölaskenta alkaa osoittaaksesi sinulle koska happivarastosi loppuu. Ilmakuplissa hengittäminen estää sinua hukkumasta.

⑤ Tähtivalo Alue (Star Light Zone)

Kiitä tähtien läpi kuin olisit vuoristoradalla maailmassa, joka kiemurtelee kuin korkkiruuvi.

⑥ Aivonriipe Alue (Scrap Brain Zone)

Liukkaita metallilattioita, partaveitsen teräviä sahoja ja jauhavia pyöriä — nyt olet vain askeleen päässä tohtori Robotnikin piilopaikasta!

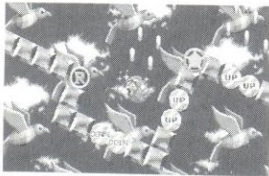


Secret Zone

If you collect a certain amount of Rings, you can warp to the Secret Zone where you'll ricochet off multi-colored blocks in a 360° rotating maze! There are six Secret Zones. In each Zone, your goal is to touch the Chaos Emerald.

Use the Super Sonic Spin Attack to bounce off different types of blocks. The Secret Zone is really a trap. You can only escape if you do either one of these things.

- Touch the Chaos Emerald.
- Touch the Goal.



Geheime Zone

Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Ringen gesammelt haben, können Sie nun in die geheime Zone eindringen, wo Sie vielfarbige Blöcke in einem sich um 360 Grad drehenden Labyrinth abprallen lassen müssen! Es gibt sechs geheime Zonen. In jeder Zone müssen Sie am Ziel den Chaos-Edelstein berühren.

Setzen Sie den Super Sonic Spin Attack ein, um die verschiedenen Arten von Blöcken abprallen zu lassen. Die geheime Zone ist wirklich eine Falle. Sie können nur entkommen, wenn Sie eine der folgenden Handlungen vornehmen.

- Berühren Sie den Chaos-Edelstein.
- Berühren Sie das Ziel.

Zone Secrète

Si vous ramassez un certain nombre de Bagues, vous pouvez pénétrer la Zone Secrète où vous ricocherez sur des blocs multicolores en un labyrinthe pivotant à 360°! Il y a six zone secrètes. Dans chaque zone, votre Objectif est de toucher l'Émeraude Chaotique.

Utilisez la "Formidable Attaque Supersonique" pour éviter divers types de blocs. La Zone Secrète est vraiment un piège. Vous ne pouvez vous en échapper que si vous réalisez un des points suivants.

- Toucher l'Émeraude Chaotique.
- Toucher l'Objectif.

Zona Secreta

Si usted obtiene un cierto número de anillos, puede entrar en la Zona secreta, donde usted podrá rebotar bloques multicolores en un laberinto rotatorio de 360°. Hay seis Zonas Secretas. En cada zona, su objetivo es tocar la Esmeralda Caótica.

Use el Ataque Circular Super Sónico para rebotar diferentes tipos de bloques. La Zona Secreta es en realidad una trampa. Su única manera de escape está en las siguientes dos alternativas:

- Tocar la Esmeralda Caótica.
- Tocar la Meta.

Zona Segreta

Se ottenete un certo numero di anelli, potete entrare nella Zona Segreta, dove potrete rimbalzare contro dei blocchi multicolori in un labirinto rotativo di 360°. Ci sono sei Zone Segrete. In ciascuna zona, il vostro obiettivo sarà di toccare lo Smeraldo Caotico.

Utilizzate il Super Sonic Spin Attack per rimbalzare differenti tipi di blocchi. La Zona Segreta è in realtà una trappola. Il vostro unico modo per scappare consiste nelle due scelte seguenti:

- Toccare lo Smeraldo Caotico.
- Oppure toccare il Traguardo.

Hemliga Zonen

Om du samlar på dig ett visst antal Ringar, kan du warpa till den Hemliga Zonen där du kommer att ricochettera från flerfärgade block i en 360-graders roterand labyrint! Det finns sex Hemliga Zoner. I varje Zon, är ditt mål att röra vid KaosSmaragden.

Använd "Super Sonic Spin Attack" för att studsas bort olika typer av block. Den Hemliga Zonen är verkligen en fälla. Du kan bara undkomma om du gör en av de följande sakerna.

- Rör vid KaosSmaragden.
- Rör vid Målet.

De Geheime Zone

Als je een bepaalde hoeveelheid Ringen hebt verzameld, kun je de Geheime Zone betreden. Hier kun je veel-kleurige blokken aanslaan in een doolhof dat 360 graden ronddraait! Er zijn zes geheime zones. In elke zone is het je doel om de Chaos Emerald aan te raken.

Gebruik de Super Sonic Draai Aanval om verschillende soorten blokken van je af te houden. De Geheime Zone is eigenlijk een val. Je kunt er alleen uit ontsnappen als je één van de volgende dingen doet.

- De Chaos Emerald aanraken.
- Het Doel aanraken.

Salainen Alue

Jos keräät tietyn määrän sormuksia, voit kiertää Salaiselle Alueelle, jossa voit kimmota monivärisiä palkkeja 360 asteen pyöriästä sukkulasta! On olemassa kuusi Salaista Aluetta. Jokaisella alueella päämääränäsi on koskettaa Kaaos Emeraldia (Chaos Emerald).

Käytä Super Sonic Kierrehyökkäystä kimmattaaksesi pois erilaisilta palkeilta. Salainen Alue on todellinen ansa. Voit paeta ainoastaan, jos teet jommankumman seuraavista asioista.

- Kosketat Kaaos Emeraldia.
- Kosketat Maalia (Goal).

Blocks in the Secret Zone

- ① **Bumper:** Bounce off these.
- ② **Reverse:** When you touch this, the maze will rotate the opposite way.
- ③ **Goal:** This is the end of this zone. Touch this to return to the previous zone.
- ④ **1 Up:** Touch this for an extra chance to complete the game.
- ⑤ **Jump Stand:** Jump off these.

①



Blöcke in der geheimen Zone

- ① **Bumper:** Lassen Sie sich von diesen abprallen.
- ② **Reverse:** Wenn Sie diesen Block berühren, dreht sich das Labyrinth entgegengesetzt.
- ③ **Goal:** Dies ist das Ende und Ziel dieser Zone. Berühren Sie diesen Block und Sie kehren zur vorhergehenden Zone zurück.
- ④ **1 Up:** Wenn Sie diesen Block berühren, erhalten Sie eine zusätzliche Chance zur Beendigung des Spiels.
- ⑤ **Jump Stand:** Springen Sie von diesem Block ab.

②



Blocs de la Zone Secrète

- ① **Pare-chocs:** Rebondissez dessus.
- ② **Marche arrière:** Lorsque vous touchez ceci, le labyrinthe tourne dans l'autre sens.
- ③ **Objectif:** C'est la fin de cette zone. Touchez ceci pour revenir à la zone précédente.
- ④ **1 de plus:** Touchez ceci pour une chance supplémentaire de terminer le jeu.
- ⑤ **Obstacle:** Dépassez ces obstacles.

Bloques en la Zona Secreta

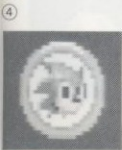
- ① **Rebotador:** Hagalos rebotar.
- ② **Invertidor:** Cuando usted lo toca, el laberinto rotará en el sentido contrario.
- ③ **Meta:** Este es el fin de la zona. Tóquelo para retornar a la zona anterior.
- ④ **Uno más.** Tóquelo para obtener una oportunidad más de completar el juego.
- ⑤ **Soporte de Salto:** Salte desde éstos.

③



Blocchi nella Zona Segreta

- ① **Paraurti:** Rimbalzate contro di loro.
- ② **Invertitore:** Quando viene toccato, il labirinto gira nel senso contrario.
- ③ **Traguardo:** Questo è la fine della zona. Toccatelo per ritornare alla zona precedente.
- ④ **Uno più ("1 Up"):** Toccatelo guadagnando così una occasione supplementare per completare il gioco.
- ⑤ **Sostegni di Salto:** Saltateli.



Block i den Hemliga Zonen

- ① **Stötfångare:** Studsa iväg från dessa.
- ② **Reverseare:** När du rör vid denna, kommer labyrinten att börja rotera åt motsatt håll.
- ③ **Mål:** Detta är slutet på den här zonen. Rör vid den här för att återvända till föregående zon.
- ④ **1 Upp:** Rör vid denna för ett få en extra chans att slutföra spelet.
- ⑤ **Hoppställe:** Hoppa iväg från dessa.



Blokken in de Geheime Zone

- ① **Bumper:** Weer deze af.
- ② **Reverse:** Als je deze aanraakt, zal het doolhof in de tegengestelde richting gaan draaien.
- ③ **Goal:** Dit is het end van elke zone. Raak deze aan om naar de vorige zone terug te keren.
- ④ **Eén-erbij:** Raak deze aan om een extra kans te verwerven om het spel af te maken.
- ⑤ **Spring Stand:** Spring van deze af.

Palkit Salaisella Alueella

- ① **Puskuri (Bumper):** Kimpoa pois näistä.
- ② **Täyskäännös (Reverse):** Kun kosketat tätä, sukkula rupeaa pyörimään päinvastaiseen suuntaan.
- ③ **Maali (Goal):** Tämä on alueen loppu. Kosketa tätä palataksesi aikaisemmalle alueelle.
- ④ **1 Lisää (1 Up):** Kosketa tätä saadaksesi lisämahdollisuuden pelin loppuunsaorittamiseen.
- ⑤ **Hyppyasema (Jump Stand):** Hyppää pois näiltä.

⑥ **Up:** When you touch this, the maze will rotate faster.

⑥ **Up:** Wenn Sie diesen Block berühren, dreht sich das Labyrinth schneller.

⑥ **Haut:** Lorsque vous touchez ceci, le labyrinthe tourne plus vite.

⑥ **Más:** Cuando usted lo toca, el laberinto girará más rápido.

⑦ **Down:** When you touch this, the maze will rotate slower.

⑦ **Down:** Wenn Sie diesen Block berühren, dreht sich das Labyrinth langsamer.

⑦ **Bas:** Lorsque vous touchez ceci, le labyrinthe tourne plus lentement.

⑦ **Menos:** Cuando usted lo toca, el laberinto girará más lento.

⑧ **Chaos Emeralds:** These come in six different colors: yellow, pink, blue, green, red and white. You'll find one in each Secret Zone. Collect all six of these!

⑧ **Chaos-Edelsteine:** Diese gibt es in sechs verschiedenen Farben: gelb, rosa, blau, grün, rot und weiß. Sie finden jeweils einen in jeder geheimen Zone. Sammeln Sie alle sechs ein!

⑧ **Emeraudes Chaotiques:** Il y en a de six couleurs différentes: jaune, rose, bleu, vert, rouge et blanc. Vous en trouverez une dans chaque Zone Secrète. Saisissez-vous de toutes les six!

⑧ **Esmeralda Caótica:** Estas vienen en seis diferentes colores: amarilla, rosada, azul, verde, roja y blanca. Usted encontrará una de ellas en cada Zona Secreta. Recolecte las seis.

⑥



⑦



⑥ **Più ("Up"):** Quando lo toccate, il labirinto gira più rapidamente.

⑦ **Meno ("Down"):** Quando lo toccate, il labirinto gira più lentamente.

⑧ **Smeraldi Caotici:** Questi smeraldi si presentano in sei colori differenti: giallo, rosa, blu, verde, rosso e bianco. Troverete uno di loro in ciascuna Zona Segreta. Raccogliete tutte i sei smeraldi!

⑥ **Upp:** När du rör vid denna, kommer labyrinten att rotera snabbare.

⑦ **Ner:** När du rör vid denna kommer labyrinten att rotera långsammare.

⑧ **KaosSmaragder:** Dessa finns i sex olika färger: gula, skära, blåa, gröna, röda och vita. Det finns en i varje Hemlig Zon. Ta med dig alla sex!

⑥ **Toename:** Wanneer je deze aanraakt, zal het doolhof sneller gaan draaien.

⑦ **Afname:** Wanneer je deze aanraakt zal het doolhof langzamer gaan draaien.

⑧ **Chaos Emeralds:** Deze verschijnen in zes verschillende kleuren: geel, roze, blauw, groen, rood en wit. Je vindt er één in elke Geheime Zone. Verzamel deze alle zes!

⑥ **Kiihtyy (Up):** Kun kosketat tätä, sukkula pyörii nopeammin.

⑦ **Hidastuu (Down):** Kun kosketat tätä, sukkula pyörii hitaammin.

⑧ **Kaaos Emeraldit (Chaos Emeralds):** Näitä on kuutta eri väriä: keltaisia, vaaleanpunaisia, sinisiä, vihreitä, punaisia ja valkoisia. Löydät yhden jokaiselta Salaiselta Alueelta. Kerää kaikki kuusi!

⑧

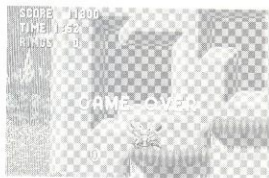


Game Over

You have three chances to complete the game. If you lose all three chances, the game ends.

Continue

If Sonic is lucky enough to obtain a Continue, the Continue screen will appear after Sonic loses his last life. On this screen, press the Start Button before the timer expires to continue where Sonic lost his last life.



Spielende

Sie haben drei Chancen, das Spiel zu beenden. Wenn Sie alle drei Chancen verlieren, ist das Spiel zu Ende.

Fortsetzung

Wenn Sonic Glück hat, erhält er eine Chance, das Spiel fortzusetzen. In diesem Fall erscheint der CONTINUE-Bildschirm, nachdem Sonic sein letztes Leben verloren hat. Wenn diese Bildschirmanzeige erscheint, drücken Sie die Starttaste, ehe die Zeituhr abgelaufen ist. Nun können Sie das Spiel an der Stelle forsetzen, wo Sonic sein letztes Leben verlor.

Fin du Jeu

Vous avez trois chances de terminer le jeu. Si vous perdez toutes ces trois chances, le jeu est terminé.

Continuer

Si Sonic est suffisamment chanceux pour obtenir un "Continuer", l'écran Continuer apparaît après que Sonic ait perdu sa dernière vie. Sur cet écran, appuyez sur la touche de mise en marche avant l'expiration de la minuterie pour continuer là où Sonic a perdu sa dernière vie.

Término del Juego

Usted tiene tres oportunidades para completar el juego. Si usted pierde las tres oportunidades, el juego termina.

Continuar

Si Sónico cuenta con la suficiente suerte para obtener un Continuar, la pantalla de Continuación aparecerá después de que Sónico pierda su última vida. En esta pantalla, presione el botón de partida antes que el cronómetro termine y continúe en el punto en que Sónico perdió su última vida.

Fine del gioco

Avete tre occasioni per completare il gioco. Se perdete le tre occasioni, il gioco finisce.

Continuare

Se il Sonic è sufficientemente fortunato per ottenere un Continuare, lo schermo di Continuazione verrà indicato dopo che il Sonic ha perso la sua ultima vita. Con questo schermo, premete il pulsante di avvio prima che il temporizzatore viene esaurito e continuate al punto dove il Sonic ha perso la sua ultima vita.

Game Over

Du har tre chanser på dig att slutföra spelet. Om du missar alla tre chanser slutar spelet.

Continue (fortsättning)

Om Sonic har tur nog för att få ett Continue (fortsättning), kommer fortsättningsskärmen fram efter det att Sonic har mist sitt sista liv. När denna skärm visas, tryck på startknappen innan timern når noll för att fortsätta där Sonic blev av med sitt sista liv.

Game Over (Einde van het spel)

Je hebt drie kansen om het spel af te maken. Als je deze drie kansen verloren hebt, is het spel afgelopen.

Continue (vervolg)

Als Sonic het geluk heeft om een Vervolg te verkrijgen, zal het Continue-scherm verschijnen nadat Sonic zijn laatste leven verloren heeft. Druk bij het zien van dit scherm op de Start Toets voordat de tijdmetre afloopt om door te gaan met het spel daar waar Sonic zijn laatste leven verloor.

Peli On Loppu

Sinulla on kolme mahdollisuutta pelata peli loppuun. Jos menetät kaikki nämä mahdollisuudet, peli loppuu.

Jatkuu

Jos Sonic on tarpeeksi onnekas saadakseen "jatkuu" (continue) merkin, Jatkuuruutu tulee näkyviin sen jälkeen, kun Sonic on menettänyt viimeisen elämänsä. Tässä ruudussa, paina Aloitusnappulaa ennenkun aika loppuu voidaksesi jatkaa kohdasta, missä Sonic menetti viimeisen elämänsä.

Scoring

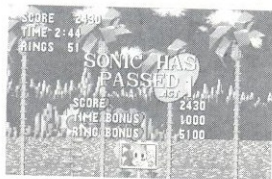
All enemies are worth 100 points. Defeating Dr. Robotnik at the end of Act 3 earns you 1,000 points. Both the Time Bonus and the Ring Bonus will be added to your final score.

Time Bonus

This bonus is based on how much time you took to clear one Act.

Ring Bonus

This bonus is determined by the number of Rings you have left at the end of an Act.



Punktwertung

Alle Gegner sind 100 Punkte wert. Wenn Sie am Ende der dritten Station Dr. Robotnik besiegen, erhalten Sie 1 000 Punkte. Sowohl die verbleibende Restzeit als auch die Zahl der Ringe verhilft Ihnen zu weiteren Bonuspunkten, die Ihrem Endergebnis zugeschlagen werden.

Time Bonus

Dieser Bonus wird danach berechnet, wieviel Zeit Sie benötigt haben, um eine Station zu überwinden.

Ring Bonus

Die Höhe dieses Bonus wird durch die Anzahl der Ringe bestimmt, die Ihnen am Ende einer Station verbleiben.

Marquage

Tous les ennemis valent 100 points. Vaincre le Docteur Robotnik à la fin de l'Acte 3 vous fait gagner 1 000 points. Des bonus de temps et de bagues vous sont ajoutés à votre score final.

Bonus de temps

Ce bonus est basé sur la durée utilisée pour terminer un Acte.

Bonus de bagues

Ce bonus est déterminé sur le nombre de bagues laissées à la fin d'un Acte.

Puntaje

Todos los enemigos valen 100 puntos. Derrotar al Dr. Robotnik al cabo de la Etapa 3 le otorga 1.000 puntos. Tanto el Bono por Tiempo como el Bono por Anillos se agregan a su puntaje final.

Bono por Tiempo

Este bono se basa en el tiempo que le toma pasar cada Etapa.

Bono por Anillos

Este bono se determina por el número de Anillos que le quedan al final de una Etapa.

Punteggio

Tutti i nemici valgono 100 punti. Sconfiggendo il Dottore Robotnik alla fine della tappa 3 vi darà 1.000 punti. Il Premio del Tempo come il Premio per Anelli vengono aggiunti al vostro punteggio finale.

Premio del Tempo

Questo premio è basato sul tempo che avete messo per passare ciascuna tappa.

Premio per anelli

Questo premio viene determinato per il numero di anelli che vi rimangono alla fine di una tappa.

Poäng

Alla fiender är värda 100 poäng. Att besegra Dr. Robotnik vid slutet på Akt 3 ger dig 1 000 poäng. Både TidsBonusen och RingBonusen kommer att adderas till din slutliga poäng.

TidsBonus

Denna bonus baseras på hur lång tid det tog dig att klara av en Akt.

RingBonus

Denna bonus bestäms av antalet Ringar du har kvar i slutet av en Akt.

Scoren

Alle vijanden zijn 100 punten waard. Als je Dr. Robotnik verslaat aan het einde van de derde akte, verdien je 1 000 punten. De Tijdbonus en de Ringbonus zullen aan je uiteindelijke score toegevoegd worden.

Tijdbonus

Deze bonus is gebaseerd op de hoeveelheid tijd die je nodig had om een akte door te komen.

Ringbonus

Deze bonus wordt bepaald door het aantal Ringen dat je nog over hebt aan het eind van een akte.

Pisteytys

Kaikki viholliset ovat 100. pisteen arvoisia. Kaatamalla tohtori Robotnikin kolmannen tehtävän lopussa ansaitset 1 000 pistettä. Molemmat, Aikabonus ja Sormusbonus lisätään lopulliseen pistemääräsi.

Aikabonus (Time Bonus)

Tämä bonus perustuu siihen miten paljon aikaa sinulta meni yhden tehtävän selvittämiseen.

Sormusbonus (Ring Bonus)

Tämä bonus määräytyy sen perusteella kuinka monta sormusta sinulla on jäljellä tehtävän lopussa.

Sonic's Survival Tips

- Grab all the Rings you can.
- Watch the traps to see how they move. You'll have a better chance of dodging or escaping them. You might even try to burrow through them.
- Look for ways to get to places that seem impossible to reach.
- Use the Super Sonic Spin Attack to find hidden items.
- Look for secret rooms.
- Remember, there's a Time Bonus, so race through the Acts as fast as you can.
- Destroy enemies in succession for extra bonus points!

Überlebenshinweise für Sonic

- Greifen Sie alle Ringe, die Sie erreichen können.
- Achten Sie auf die Fallen, um zu sehen wie sie sich bewegen. Dann haben Sie eine bessere Chance, ihnen auszuweichen oder zu entkommen. Sie können sogar versuchen, sich hindurch zu graben.
- Suchen Sie auch Wege zu Stellen, die unmöglich zu erreichen scheinen.
- Verwenden Sie den Super Sonic Spin Attack, um verborgene Gegenstände zu finden.
- Suchen Sie nach geheimen Räumen.
- Denken Sie daran, daß es einen Zeit-Bonus gibt. Daher überwinden Sie eine Station so schnell wie möglich.
- Vernichten Sie Ihre Gegner der Reihe nach, um extra Bonuspunkte zu erzielen!

Conseils de survie pour Sonic

- Prenez toutes les Bagues que vous pouvez.
- Attention aux pièges pour voir comment ils se déplacent. Vous aurez plus de chance de les esquiver ou d'en échapper. Vous pourrez même essayer de vous en servir en y rentrant.
- Cherchez des moyens de prendre des endroits qui semblent impossibles à atteindre.
- Utilisez la "Formidable Attaque Supersonique" pour trouver des armes cachées.
- Cherchez des salles secrètes.
- N'oubliez pas, il y a un bonus de temps, donc passez aux Actes aussi vite que possible.
- Détruisez successivement les ennemis pour des points de bonus supplémentaires.

Ayudas de Sobrevida para Sónico

- Tome todos los anillos que pueda.
- Observe la manera en que se mueven las trampas. De esta manera usted tendrá una mejor oportunidad de evadirlas o escapar de ellas. Usted puede incluso intentar internarse en ellas.
- Busque la manera de llegar a lugares que parecen inalcanzables.
- Use el Ataque Circular Super Sónico para encontrar ítemes ocultos.
- Busque salas secretas.
- Recuerde que hay un Bono por Tiempo, así es que pase por cada Etapa tan rápido como le sea posible.
- Destruya a sus enemigos en sucesión para obtener bonos extras.

Consigli al Sonic per poter sopravvivere

- Afferate tutti gli anelli che potete.
- Osservate il modo col quale si spostano le trappole. Potrete così avere una migliore occasione per evadere oppure scappare da loro. Potete anche tentare di scavare attraverso loro.
- Cercate il modo di raggiungere i posti che sembrano di accesso impossibile.
- Utilizzate il Super Sonic Spin Attack per scoprire gli articoli nascosti.
- Cercate le sale segrete.
- Ricordatevi che c'è un Premio del Tempo, e quindi passate per ciascuna tappa, rapidamente come potete.
- Distruggete i vostri nemici in successione per guadagnare i premi supplementari.

Sonic's Överlevnadstips

- Ta alla Ringar du kan.
- Titta på fällorna för att se hur de rör sig. Då har du en bättre chans att parera eller att undkomma dem. Du kan till och med försöka gå rakt igenom.
- Leta efter sätt att ta dig till platser som verkar omöjliga att nå.
- Använd "Super Sonic Spin Attack" för att hitta gömda föremål.
- Leta efter hemliga rum.
- Kom ihåg att det finns en TidsBonus, så skynda dig igenom Akterna så fort du kan.
- Förstör fiender som följer efter varandra för att få extra bonuspoäng.

De overlevingstips van Sonic

- Grijp al de Ringen die je pakken kunt.
- Let op de vallen om te zien hoe ze bewegen. Hierdoor zal je meer kans hebben om ze te ontwijken of aan ze te ontsnappen. Je kunt zelfs proberen om je er doorheen te graven.
- Zoek naar manieren om op plaatsen te kunnen komen die onbereikbaar lijken.
- Gebruik de Super Sonic Draai Aanval om verborgen voorwerpen te vinden.
- Kijk uit naar geheime kamers.
- Vergeet niet dat je een tijdbonus kunt verdienen, dus raas zo snel als je kunt door de aktes heen.
- Vernietig vijanden achter elkaar om extra bonuspunten te verdienen.

Sonicin Hengissäselvitymis Ohjeita

- Kahmaise kaikki sormukset mitä pystyt.
- Tarkkaile ansoja nähdäksesi miten ne liikkuvat. Näin sinulla on parempi mahdollisuus väistää ja paeta niitä. Voit vaikka kokeilla niiden läpi kaivautumista.
- Etsi teitä paikkohin, jotka näyttävät luokseenpääsemättömiltä.
- Käytä Super Sonic Kierrehyökkäystä löytääksesi piilotettuja tavaroita.
- Etsi salaisia huoneita.
- Muista, että on olemassa Aikabonus, joten kiidä tehtävien läpi niin nopeasti kuin pystyt.
- Tuhoa vihollisia perä jälkeen saadaksesi lisäpisteitä!

Sonic 2



Find the Chaos Emeralds!

Miles "Tails" Prower, the Fox, can't sit still when Sonic's around. Ever since Miles was a baby fox, he's dreamed of being like Sonic. He loves to run after Sonic, waving his 2 tails behind him, trying to keep up with his hero!

Mostly, Sonic lets him trail along. But sometimes, just to show off, Sonic explodes in a burst of super speed and leaves him behind. But Miles doesn't give up. He whirls his tails like a helicopter rotor and takes off flying until he catches up!

All the animals call Miles by his nickname, "Tails," because of his 2 special tails. And one day they saw an astonishing feat...



Finden Sie die Chaos-Smaragde!

Miles "Tails" Prower, der Fuchs, kann nicht stillsitzen, wenn Sonic in der Nähe ist. Er träumt bereits seit frühester Jugend davon, einmal so wie Sonic zu sein. Er liebt es, mit seinen beiden Schwänzen wackelnd, hinter Sonic herzurennen, obwohl er mit seinem Helden oft kaum Schritt halten kann.

Sonic läßt ihn meistens mitlaufen. Mitunter ist Sonic dieser normale Schritt jedoch zu langsam. In solchen Situationen steigert er sich blitzartig in einen gewaltigen Geschwindigkeitsanfall und läßt alles und jeden weit hinter sich. Doch Miles gibt nicht auf. Er wirbelt seine Schwänze wie einen Hubschrauberpropeller herum, hebt ab und fliegt, bis er Sonic eingeholt hat!

Wegen seiner beiden Schwänze ist Miles bei allen anderen Tieren unter dem Spitznamen "Tails" bekannt. Und eines Tages entdeckten Sie etwas Unglaubliches...

Trouvez les émeraude Chaos!

Miles "Tails" Prower, le renard, ne peut pas rester en place lorsque Sonic rôde dans les parages. Lorsque c'était un bébé renard, il rêvait déjà d'être comme Sonic. Il adore lui courir après, en secouant ses deux queues, pour essayer de rattraper notre héros!

La plupart du temps, Sonic le laisse faire. Mais parfois, pour lui en imposer, il prend son élan à toute allure et le laisse loin derrière lui. Mais Miles n'abandonne pas si vite. Il se met à faire tourner sa queue comme l'hélice d'un hélicoptère et prend son envol jusqu'à ce qu'il le rattrape!

Tous les animaux appellent Miles par son surnom "Tails" à cause de ses deux queues. Un jour il se passa un fait exceptionnel...

¡Busque las Esmeraldas del Caos!

Miles "Tails" Prower, el Zorro, no puede estar quieto cuando Sonic se encuentra cerca. Desde pequeño, Miles sueña en ser como Sonic. ¡Le encanta ir tras Sonic, moviendo sus 2 colas, tratando de seguir a su héroe!

La mayoría de las veces, Sonic le deja que lo siga. Pero a veces, simplemente para alardear, Sonic explota en una ráfaga de supervelocidad y lo deja atrás. ¡Pero Miles no se rinde. Mueve sus colas como el rotor de un helicóptero y vuela hasta alcanzarlo!

Todos los animales llaman a Miles por su apodo, "Tails", debido a sus 2 colas especiales. Y un día vieron una proeza asombrosa...

Trovate gli Smeraldi del Caos!

Miles "Tails" Prower, la volpe, non riesce a stare fermo quando c'è Sonic in giro. Sin da quando era un piccolo volpacchiotto il suo sogno è stato di diventare come Sonic. Gli piace correre dietro a Sonic, agitando le sue due code mentre cerca di tenere il passo con il suo eroe!

Di solito Sonic lo lascia venire. Ma a volte, tanto per fargliela vedere, Sonic esplode in uno scatto di superenergia e se lo lascia dietro. Ma Miles non si arrende. Rotea le sue code come le pale di un elicottero e parte di volata fino a quando riesce a raggiungerlo!

Tutti gli animali chiamano Miles con il suo soprannome "Tails" (code), per le sue due code speciali. E un giorno vedono un'impresa eccezionale...

Leta rätt på kaossmaragden!

Miles "Tails" Prower, räven, kan inte sitta stilla när Sonic är i närheten. Ända sedan han var en liten rävunge har han drömt om att få vara som Sonic. Han älskar att springa efter Sonic, viftande på sina två svansar, och försöka hänga med sin hjälte!

För det mesta låter Sonic honom få följa med. Men ibland så sticker Sonic iväg med en blixtrande superfart och lämnar honom efter sig, mest för att imponera. Men Miles ger inte upp. Han snurrar sina svansar likt rotorbladen på en helikopter, och flyger iväg tills han kommit ikapp!

Alla djuren kallar Miles för "Tails", ett smeknamn han fått på grund av sina två ovanliga svansar, och en dag så fick de se ett häpnadsväckande konststycke...

Zoek de Chaos Smaragden!

Miles "Tails" Prower, de vos, is onrustig als Sonic in de buurt is. Als sinds hij een baby vosje was, wilde hij net zo worden als Sonic. Hij rent vaak achter Sonic aan en probeert dan zijn held bij te houden!

Meestal rent Sonic niet zo hard, maar af en toe, gewoon om stoer te doen, sprint Sonic ervan door en laat hij hem achter. Maar Miles geeft nooit op. Hij draait met zijn staarten en vliegt door de lucht tot hij Sonic weer ingehaald heeft!

Alle dieren noemen Miles bij zijn bijnaam, "Tails", omdat hij 2 speciale staarten heeft. Totdat zij op een dag iets ongelofelijks zagen...

Etsi kaaoksen smaragdit!

Miles "Tails" Prower, pieni kaksihäntäinen kettu, on ihaillut Sonicia aina pennusta pitäen. Se ei vieläkään osaa pysyä aloillaan milloin Sonic on lähettyvillä, vaan juoksee sen jäljessä kahta häntäänsä heilutellen, jäljitellen sankariaan missä voi!

Sonic yleensä antaa Milesin roikkua kintereillään, mutta välillä jättää sen kauas taakseen, lähtien syöksyyn aivan kiusan vuoksi. Miles ei kuitenkaan jää sormi suussa seisoskelemaan, vaan pyörittää häntiään kuin potkuria, lentäen välimatkan kiinni tuossa tuokiossa!

Kaikki metsän asujat kutsuvat Milesia "Tailsiksi" sen kahden hännän johdosta. Eräänä päivänä ne saivat nähdä jotakin aivan uskomatonta...

They were all together in the forest, watching Sonic perform. Sonic would run, spin and jump in his Super Spin Attack. Then "Tails" would whirl like a turbo engine and blast off in his Super Dash Attack. What a show-off!

Suddenly, "Tails" just couldn't help himself. He took a running start, curled up his tails, and — whoosh — he was spinning like Sonic!

But now something frightening is happening. Sonic's friends are disappearing. In their place, nasty metal robots are popping up all over the island. The mad scientist Dr. Robotnik is at it again!

This time, Robotnik's planning a global disaster. He needs workers to create a doomsday machine that can take over the world. So he's trapping all the animals, turning them into robots, and forcing them to build his ultimate weapon, the Death Egg!

Sie waren alle zusammen im Wald und sahen Sonic bei seinen Kapriolen zu. Sonic rannte, wirbelte herum und vollführte seine Super-Wirbelattacke. Anschließend wirbelte Tails wie ein Turbomotor herum und demonstrierte seine Super-Blitzattacke. Was für eine großartige Show!

Plötzlich konnte sich Tails jedoch nicht mehr helfen. Er nahm Anlauf, kringelte seine Schwänze zusammen und — wamm! — wirbelte mit rasender Geschwindigkeit, genau wie Sonic!

Unterdessen ereignen sich jedoch furchterregende Dinge. Sonics Freunde verschwinden nach und nach. Stattdessen wimmelt es jetzt auf der Insel von Dr. Robotniks bössartigen Metallrobotern. Kein Zweifel, der verrückte Wissenschaftler hat wieder äußerst übliche Absichten!

Diesmal plant Robotnik die Herrschaft über die gesamte Welt. Er braucht Arbeiter zum Bau einer Höllenmaschine, mit deren Hilfe er die Macht über die Erde an sich reißen kann. Deshalb fängt er alle Tiere ein, verwandelt sie in Roboter und zwingt sie, die ultimative Waffe zu bauen — das Todesei!

Ils se trouvaient tous rassemblés dans la forêt pour assister aux performances de Sonic. Sonic courait, tournait et sautait pour démontrer sa super attaque en tornade. Ensuite, ce fut le tour de "Tails" qui actionnait son turbomoteur et montrait son attaque éclair. Quel spectacle!

Tout-à-coup "Tails" devint incontrôlable. Il prit son envol à vive allure, courba ses queues en hélice et, wrumm... il se mit à tourner comme Sonic.

C'est alors qu'une chose effrayante se produisit. Les amis de Sonic disparurent peu à peu. Des robots métalliques horribles se propagèrent sur l'île. Le Dr Robotnik, méchant homme de science, était de nouveau là!

Il prépare cette fois-ci un désastre mondial et il a besoin de collaborateurs pour créer une machine infernale et s'emparer du monde. C'est pourquoi il capture tous les animaux pour en faire des robots qui doivent construire l'arme ultime, l'Oeuf de la Mort!

Estaban todos juntos en el bosque, observando la actuación de Sonic. Sonic corría, giraba, y saltaba en su ataque con supergiro. En ese momento "Tails" voló como un turbomotor y despegó en su ataque con superlanzamiento. ¡Qué alarde!

De repente, "Tails" no pudo contenerse. Inició una carrera, hizo girar sus colas, y zas, ¡estaba girando como Sonic!

Pero ahora está sucediendo algo aterrador. Los amigos de Sonic están desapareciendo. En su lugar, repugnantes robots metálicos están surgiendo por toda la isla. ¡El malvado científico Dr. Robotnik a vuelto a las andadas!

Esta vez, Robotnik está planeando un desastre global. Necesita trabajadores para crear una máquina con la que conquistar el mundo. Por ello está atrapando a todos los animales, convirtiéndolos en robots, y forzándolos a construir su más poderosa arma, ¡El Huevo Mortal!

Erano tutti insieme nella foresta, osservando le esibizioni di Sonic. Sonic correva, roteava e saltava con il suo superattacco roteante. Poi "Tails" iniziava a roteare come una turbina e esplodeva nel suo superattacco a scatto. Che spettacolo!

Improvvisamente, "Tails" non riuscì più a trattenersi. Parti di corsa, arricciò le code e in un batter d'occhi stava roteando come Sonic!

Ma ora sta succedendo qualcosa di spaventoso. Gli amici di Sonic stanno scomparendo e al loro posto odiosi robot metallici stanno spuntando in tutta l'isola. Il malefico dott. Robotnik è tornato in scena!

Questa volta Robotnik sta progettando un disastro mondiale. Ha bisogno di lavoratori per creare una macchina di distruzione che può conquistare il mondo. Per cui sta intrappolando tutti gli animali, che trasforma in robot e costringe a costruire la sua arma finale, l'Uovo della Morte!

Alla hade samlats i skogen för att titta på när Sonic uppträdde. Sonic sprang, snurrade runt och hoppade när han utförde sin super-spinnattack. Då började Tails att snurra likt en turbomotor och drog iväg i sin super-rusningsattack. Mycket imponerande!

Tails kunde inte hejda sig, och rätt vad det var så tog han sats. Han rullade ihop sina svansar och svisch! Nu spann han precis som Sonic!

Men nu håller något skrämmande på att hända. Sonics vänner försvinner. I deras ställe dyker elaka metallrobotar upp över hela ön. Det är den galne vetenskapsmannen, Dr. Robotnik, som är på gång igen!

Den här gången planerar Robotnik en världsomfattande katastrof. Han behöver arbetare som kan hjälpa honom att skapa en domedagsmaskin, vilken kommer att kunna ta över hela världen. Därför fångar han alla djuren i fällor och förvandlar dem till robotar. Sedan tvingar han dem att bygga det slutgiltiga vapnet, det så kallade dödsägget!

Ze waren allen in het bos en ze keken naar Sonic. Sonic rende, draaide en sprong zijn Super Spin Aanval. "Tails" nam het tegen hem op en raasde als een turbo machine om daarna zijn Super Sprong Aanval te doen. Echte actie!

Plotseling kon "Tails" zich niet meer inhouden. Hij begon te rennen, rolde zijn staarten op en — woosh — hij rolde net zoals Sonic!

Op dit moment gebeuren er echter vreemde dingen. Sonic's vrienden verdwijnen. In hun plaats komen allemaal vreselijke metalen robots op het eiland. De gestoorde geleerde Dr. Robotnik is weer terug!

Deze keer wil Robotnik de wereld veroveren. Hij heeft arbeiders nodig die zijn afschuwelijke machine moeten bouwen waar hij de wereld mee in zijn macht wil krijgen. Daarom vangt hij de dieren en verandert hij die in robots die zijn machine moeten bouwen, Het Doods Ei!

Kuten aina, kaikki olivat katsomassa kuinka Sonic esiintyi, juoksien, pyörien, ja hyppien pyörresyöksyyn. Tails pyöri kuin turbomoottori, ja teki omia syöksyjään Sonicin takana kuin mikäkin pelle.

Yhtäkkiä, Tails ei enää pystynyt hillitsemään itseään. Se otti juoksevan lähdön, kokosi häntänsä kupeelleen — ja viuhahtaessaan lentoon huomasi pyörivänsä aivan kuin Sonic!

Nyt jotain kauheaa on tekeillään. Sonicin ystävät ovat katoamassa saarelta yksi toisensa jälkeen, ja niiden tilalle ilmestyy sitä mukaa iljettäviä metallisia robotteja. Näyttää siltä että hullu tohtori Robotnik on jälleen toteuttamassa kolkkoja suunnitelmiaan.

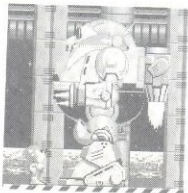
Tällä kertaa Robotnik valmistelee koko maapallon tuhoa. Hän tarvitsee työntekijöitä rakentaessaan tuhonvempeltä jolla hän pystyy valtaamaan koko maailman, ja sitä varten pyydystää eläimiä jotka hän muuttaa roboteiksi. Robotnik kutsuu asettaan Kalmanmunaksi.

Robotnik now rules the factories, refineries and cities! He's grabbed control of everything — except the 7 Chaos Emeralds. These magnificent gems are believed to hold exceptional powers. With them, Robotnik could have the entire world in his grasp. And he'd never let go!

The Chaos Emeralds are buried somewhere on the island. Only one tough dude with spiky hair has the speed to find them first!

Help Sonic stop the devious scheme of the demented scientist! Spin like a speedball through space. Grab Power Sneakers and loop 'til you're dizzy. Twirl over twisting speedways and rocket through tunnels. Balance and blast across a bubbling ocean of oil!

Find the Emeralds, free the animals, and squash Robotnik forever!



Robotnik beherrscht jetzt sämtliche Fabriken, Raffinerien und Städte! Er hält alles in seinem eisernen Griff — außer den 7 Chaos-Smaragden. Den geheimnisvollen Juwelen werden magische Kräfte nachgesagt. Mit diesen Edelsteinen könnte Robotnik die ganze Welt an sich reißen. Und er würde nie mehr loslassen!

Die Chaos-Smaragde sind irgendwo auf der Insel vergraben. Nur ein furchtloser Held mit stacheligen Haaren ist schnell genug sie zu finden, bevor andere sie aufspüren!

Helfen Sie Sonic den teuflischen Machenschaften des wahnwitzigen Wissenschaftlers ein Ende zu bereiten. Wirbeln Sie durch die Gegend wie ein Komet im All. Greifen Sie sich Sprinterschuhe, und brettern Sie voran, bis Sie schwindelig werden. Rasen Sie über sich dahinschlängelnde Schnellstraßen und katapultieren Sie sich durch finstere Tunnel. Halten Sie Ihr Gleichgewicht, und fegen Sie über ein blubberndes Meer von Öl!

Finden Sie die Smaragde, befreien Sie die Tiere, und erledigen Sie Robotnik ein für alle Mal!

Robotnik dirige maintenant les usines, raffineries et villes. Il détient tout entre ses mains, sauf les 7 émeraudes Chaos. Ces magnifiques bijoux sont supposées avoir des pouvoirs exceptionnels. S'il les possédait, Robotnik pourrait dominer le monde entier. Et il ne lâcherait plus jamais prise.

Les émeraudes Chaos sont cachées quelque part dans l'île. Seul un héros robuste à la chevelure hirsute est assez rapide pour les retrouver rapidement!

Aidez Sonic à contrer les plans monstrueux de cet homme de science dément! Faites-le tourner comme une comète dans l'espace. Chaussez les basket magiques et courez à en avoir le vertige. Faites-le survoler les voies rapides et tortueuses et traverser les tunnels comme une fusée. Faites attention qu'il ne perde pas l'équilibre et aidez-le à surmonter les océans bouillonnants de pétrole!

Trouvez les émeraudes, libérez les animaux et écrasez définitivement Robotnik!

¡Robotnik gobierna ahora fábricas, refineries, y ciudades! Se ha hecho con el control de todo, excepto de las 7 Esmeraldas del Caos. Estas magníficas joyas se cree que poseen poderes excepcionales. Con ellas, Robotnik podría dominar todo el mundo. ¡Y no lo soltaría nunca!

Las Esmeraldas del Caos están enterradas en alguna parte de la isla. ¡Solamente un bravo con pelo erizado posee la velocidad para buscarlas en primer lugar!

¡Ayude a Sonic a estropear el tortuoso esquema del demente científico! Tome las zapatillas de potencia y serpente hasta sentir vértigo. Dé vueltas sobre las serpenteantes carreteras y láncese través de túneles. ¡Guarde el equilibrio y vuele a través de un burbujeante océano de petróleo!

¡Encuentre las Esmeraldas, libere los animales, y aplaste de Robotnik para siempre!

Robotnik ora controlla fabbriche, raffinerie e città intere. Si è impadronito del controllo di tutto, tranne i 7 Smeraldi del Caos. Si dice che queste magnifiche gemme abbiano poteri eccezionali. Se Robotnik riesce a impadronirsene il mondo intero potrebbe cadere nelle sue mani. E resterebbe suo per sempre!

Gli Smeraldi del Caos sono sepolti da qualche parte sull'isola. Solo un duro dai capelli spinosi ha la velocità necessaria a trovarli per primo!

Aiutate Sonic a bloccare la perfida trama dello scienziato pazzo! Roteate come una meteora nello spazio. Arraffate le superscarpe e filate! Schizzate attraverso le vie contorte e ruggite attraverso le gallerie come un razzo. Correte in equilibrio sopra un lago di olio ribollente!

Trovate gli Smeraldi, liberate gli animali e sconfiggete Robotnik per sempre.

Robotnik kontrollerar nu fabrikerna, raffinaderierna och städerna! Han har tagit kontroll över allt, utom de sju kaossmaragdena. Dessa praktfulla ädelstenar tros innehålla speciella krafter. Med dem skulle Robotnik kunna hålla hela världen i sitt grepp, och han skulle aldrig någonsin släppa taget!

Kaossmaragdena ligger nergrävda någonstans på ön, och en tuff kille med taggigt hår är den ende som är snabb nog att finna dem först!

Hjälp Sonic att förhindra den vansinnige vetenskapsmannens sadistiska planer! Roterar likt en rugbyboll genom rymden, ta på dig ett par raket-gympadojor och gör loopingar tills du blir yr, snurra runt på slingriga motorvägar, störta genom tunnlar och ta dig över ett bubblande hav fyllt med olja!

Leta reda på smaragdena, befria djuren och krossa Robotnik en gång för alla!

Robotnik heeft inmiddels fabrieken, raffinaderijen en steden in handen. Hij controleert bijna alles — behalve de 7 Chaos Smaragden. Deze fantastische juwelen schijnen uitzonderlijke krachten te bezitten. Als Robotnik deze te pakken krijgt, kan hij de wereld zeker veroveren. En dat zou nooit goed zijn!

De Chaos Smaragden zijn op het eiland verstopt. Alleen een dappere held met stekelhaar kan ze eerder vinden dan Robotnik!

Help Sonic om de plannen van de gestoorde geleerde te dwarsbomen! Spin als een razende bal door de lucht. Grijp de Power Gympen en hol tot je duizelig wordt. Race over gevaarlijke snelwegen en schiet door tunnels. Blijf overeind en knal door een borrelende zee van olie!

Zoek de Smaragden, bevrijd de dieren en verpletter Robotnik voorgoed!

Robotnikillä on jo hallussaan kaikki tehtaata, jalostuslaitokset, ja kaupungit. Hänellä on kaikki mitä hän tarvitsee paitsi seitsemän Kaaoksen Smaragdia. Näillä jalokivillä kerrotaan olevan ihmeellisiä ominaisuuksia, ja niiden avulla Robotnik usko pystyvänsä ottamaan koko maailman kristusotteeseensa. On tietysti aivan selvä että kun hän on kerran oteen saanut, hän ei sitä aio koskaan heittää!

Kaaoksen smaragdit ovat kätkössä jossain saarella. On vain yksi kovakarvainen kaveri joka on tarpeeksi vikkelahtiä ehtiäkseen niiden luo ennen Robotnikkiä!

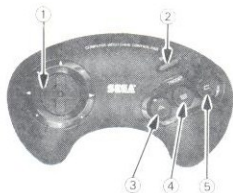
Auta Sonicia estämään hullun tiedemiehen kiero suunnitelma! Pyöri halki ilman kuin tykinkuula, sieppaa lentolenkarit ja tee silmukoita kunnes sinua pyörryttää! Pyrähdä yli pikateiden, kiidä läpi tunnelien, ja tasapainoile tiesi yli kiehuvan öljymeren!

Etsi smaragdit, vapauta eläimet, ja murskaa Robotnik ikuisiksi ajoiksi!

Take Control!

① D-Button:

- Chooses a 1 Player game, a 2 Player VS competition or Options from the Title screen.
- In 2 Player VS competition, highlights a box on the Zone screen (please see page 48).
- On the Options screen, chooses an option and changes its setting (please see page 22).
- Moves Sonic or "Tails" left and right. Hold the button LEFT or RIGHT to speed up. Press DOWN to spin while moving.



Spielsteuerung

① Richtungstaste (Taste D):

- Drücken Sie diese Taste zur Wahl eines 1-Personen-Spiels, eines 2-Personen-Spiels, oder um das Optionsbild vom Titelbild aus abzurufen.
- Drücken Sie diese Taste, um bei einem 2-Personen-Spiel ein Feld im Spielzonenbild zu markieren (siehe Seite 48).
- Drücken Sie diese Taste zur Wahl einer Spieloption auf dem Optionsbild und zur Änderung der Spieleinstellungen (siehe Seite 22).
- Drücken Sie diese Taste, um Sonic oder Tails nach links oder rechts zu steuern. Drücken Sie die Taste zur Erhöhung der Geschwindigkeit anhaltend nach links oder rechts und zum Herumwirbeln während des Laufens nach unten.

Aux commandes!

① Touche de direction (Touche D):

- Pour choisir une partie à 1 joueur, à deux joueurs ou des options sur l'écran-titre.
- Dans la compétition à 2 joueurs, pour souligner une case sur l'écran de zone (veuillez voir la page 48.)
- Lorsque l'écran d'options est affiché, pour choisir une option et en modifier le réglage (veuillez voir la page 22).
- Pour déplacer Sonic ou "Tails" vers la gauche ou la droite. Tenir la touche LEFT ou RIGHT enfoncée pour accélérer. Appuyez sur DOWN pour tourner.

¡Tome el control!

① Botón direccional (botón D):

- Elige el juego de 1 jugador, competición entre 2 jugadores, u opciones de la pantalla del título.
- En la competición entre 2 jugadores, resalta un cuadrilátero en la pantalla de zona (consulte la página 48).
- En la pantalla de opciones elige una opción y cambia su ajuste (consulte la página 22).
- Mueve a Sonic o "Tails" hacia la izquierda y la derecha. Mantenga el botón presionado hacia la izquierda o la derecha para aumentar la velocidad. Presiónelo hacia abajo para girar mientras se mueva.

Prendete il comando!

① Tasto Direzionale (Tasto D):

- Scegliete il gioco a 1 giocatore, la competizione a 2 giocatori o le opzioni dallo schermo del titolo.
- Nella competizione a 2 giocatori, evidenzia un riquadro nello schermo di zona (vedete pagina 49).
- Sullo schermo delle opzioni, scegliete un'opzione e cambia la sua regolazione (vedete pagina 23).
- Sposta Sonic o Tails a sinistra e a destra. Tenete premuto il tasto a sinistra o a destra per andare più veloci. Premete in basso per roteare mentre vi muovete.

Styr spelet!

① Riktulan (Styrkulan D):

- Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt när rubrikscenen visas, för att välja spel för en spelare 1 PLAYER GAME, tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS eller för att se valmöjligheterna.
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att lysa upp en ruta på zonmenyn, efter val av tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS (läs vidare på sidan 49).
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja bland alternativen på valmenyn, och för att ändra respektive alternativ (läs vidare på sidan 23).
- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att få Sonic eller Tails att förflytta sig åt höger och vänster. Håll respektive sida nedtryckt för att få dem att förflytta sig snabbare. Vicka styrkulan D nedåt, samtidigt som de förflyttar sig, för att få dem att börja spinna.

De Besturing!

① Richting (R-Toets):

- Kiest op het Titelscherm het 1-Speler spel, het 2-Speler VS spel of de Opties.
- Verlicht de box op het Zone scherm in het 2-Speler VS spel (zie pagina 49).
- Kiest een optie en verandert de instelling ervan op het Optie scherm (zie pagina 23).
- Beweegt Sonic of "Tails" naar links of rechts. Blijf op LINKS of RECHTS drukken om sneller te lopen. Druk op OMLAAG om te spinnen als je rent.

Ota ohjaimet käsiisi!

① Suuntanäppäin (näppäin D):

- Valitsee otsikkoruudusta yksinpelin, kahden pelaajan kilpapelin, tai valintaruudun.
- Valitsee kahden pelaajan kilpapelin vyöhykkeen (sivu 49).
- Valitsee ja säätää valintaruudun vaihtoehdot (sivu 23).
- Liikuttaa Sonicia ja Tailsia oikealle ja vasemmalle. Kiihdytä vauhtia painamalla näppäintä oikealle tai vasemmalle, ja alas samalla pyöriäkseen.

② Start Button:

- Starts a 1 Player game.
- With 2 Player VS highlighted, goes to the Zone screen. Press again to start the game.
- With Options highlighted, goes to the Options screen. Press again to start the game.
- Pauses a game, and resumes a paused game.

③, ④, ⑤ Button A, B or C:

- On the Options screen, **Button A** changes a Sound Test setting, and **Button B** or **C** plays it.
- Makes Sonic or "Tails" perform a spin jump.

② Starttaste:

- Drücken Sie diese Taste zum Starten eines 1-Personen-Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Spielzonenbilds nach der Wahl eines 2-Personen-Spiels. Durch nochmaliges Drücken dieser Taste startet das Spiel.
- Drücken Sie diese Taste zum Abrufen des Optionsbilds nach dem Markieren von "OPTIONS". Durch nochmaliges Drücken dieser Taste startet das Spiel.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel vorübergehend zu unterbrechen und noch einmal, um das Spiel fortzusetzen.

③, ④, ⑤ Taste A, B oder C:

- Bei angezeigtem Optionsbild ändert die **Taste A** die Einstellung der Klangbegleitung, und die **Taste B** oder **C** schaltet die Klangbegleitung ein.
- Drücken Sie eine dieser Tasten, wenn Sonic oder Tails im Sprung eine Wirbelattacke starten soll.

② Touche de départ (START):

- Pour commencer une partie à 1 joueur.
- Lorsque la partie à deux joueurs a été choisie, cette touche permet d'aller à l'écran de zone. Appuyez de nouveau dessus pour commencer la partie.
- Lorsque vous éclairez une option, elle permet d'aller à l'écran des options. Appuyez de nouveau pour commencer la partie.
- Pour faire une pause et reprendre la partie après la pause.

③, ④, ⑤ Touche A, B ou C:

- Lorsque l'écran d'options est affiché, appuyez sur la **touche A** pour changer de tonalité d'essai et la **touche B** ou **C** pour l'écouter.
- Pour faire sauter et tourner Sonic ou "Tails".

② Botón de inicio:

- Inicia el juego de 1 jugador.
- Con 2 Player VS resaltado, pasa a la pantalla de zona. Para iniciar el juego, vuelva a presionarlo.
- Con Options resaltado, pasa a la pantalla de opciones. Para iniciar el juego, vuelva a presionarlo.
- Realiza un pausa en el juego, y lo reanuda.

③, ④, ⑤ Botón A, B o C:

- En la pantalla de opciones, el **botón A** cambia el ajuste de prueba de sonido, y el **botón B** o **C** inicia la reproducción.
- Hace que Sonic o "Tails" realicen un salto con giro.

② Tasto di avvio (START):

- Avvia il gioco a 1 giocatore.
- Quando è evidenziato 2 Player VS, passa allo schermo di zona. Premete di nuovo per avviare il gioco.
- Quando è evidenziato Options, passa allo schermo delle opzioni. Premete di nuovo per avviare il gioco.
- Mette il gioco in pausa e riavvia il gioco dopo la pausa.

③, ④, ⑤ Tasto A, B o C:

- Sullo schermo delle opzioni, il **tasto A** cambia la regolazione di Sound Test e il **tasto B** o **C** fa sentire il suono.
- Fa eseguire un salto roteante a Sonic o Tails.

② Startknappen START:

- Tryck på startknappen START för att börja spelet för en spelare 1 PLAYER.
- Tryck på startknappen START för att gå till zonmenyn, efter att först ha lyst upp tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS. Tryck en gång till för att börja spelet.
- Tryck på startknappen START för att gå till valmenyn, efter att först ha lyst upp valmöjligheterna. Tryck en gång till för att börja spelet.
- Tryck på startknappen START för att ta en paus i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta spelet efter en paus.

③, ④, ⑤ Knappen A, B eller C:

- Tryck på **knappen A** för att välja bland ljudeffekterna på valmenyn, och på **knappen B** eller **C** för att lyssna till den valda ljudeffekten.
- Tryck på **knappen A, B** eller **C** för att få Sonic eller Tails att utföra ett spinnhopp.

② Start Toets:

- Start het 1-Speler spel.
- Als "2 Player VS" gekozen is, ga je hiermee naar het Zone scherm. Druk nog een keer om het spel te starten.
- Gaat naar het Optie scherm als "Options" gekozen is. Druk nog een keer om het spel te starten.
- Pauzeert het spel. Druk nog een keer om verder te spelen.

③, ④, ⑤ Toets A, B of C:

- **Toets A** verandert op het Optie scherm het Sound Test nummer en met **Toets B** of **C** hoor je het geluid.
- Hiermee kunnen Sonic en "Tails" een spin sprong maken.

② Aloitusnäppäin:

- Aloittaa yksinpelin.
- Tuo esille vyöhykeruudun jos kahden pelaajan kilpailumuoto on valittu, ja aloittaa pelin jälleen painettaessa.
- Kutsuu esille valintaruudun jos se on otsikkoruudussa valittu, ja aloittaa pelin jälleen painettaessa.
- Kytkee pelin tauolle ja aloittaa sen jälleen.

③, ④, ⑤ Näppäimet A, B ja C:

- **Näppäin A** muuttaa valintaruudussa äänikokeen asetuksen, ja **näppäin B** tai **C** aloittaa soiton.
- Panee Sonicin tai Tailsin tekemään kierrehypyn.

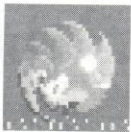
Super Stunts

SUPER SPIN ATTACK!

- Press the **D-Button** DOWN while moving to spin like wildfire and bump off enemies.
- Press **Button A, B** or **C** to jump while spinning and knock off badniks from below or bounce on them from above.

SUPER DASH ATTACK!

- Hold still, press the **D-Button** DOWN, and press **Button A, B** or **C** to rev up like a turbo engine.
- Keep pressing **Button A, B** or **C** repeatedly to rev up faster!
- Release the **D-Button** to dash off in a blaze of speed!



Super-Fähigkeiten

SUPER-WIRBELATTACKE!

- Drücken Sie die **Richtungstaste** nach unten, während Sie wie ein Wirbelsturm rotieren und Feinde aus dem Weg stoßen.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** zum Springen, während Sie herumwirbeln und üble Typen weghauen oder auf ihnen herumhüpfen.

SUPER-BLITZATTACKE!

- Halten Sie still, drücken Sie die **Richtungstaste** nach unten und gleichzeitig die **Taste A, B** oder **C**, und drehen Sie auf wie ein Turbomotor.
- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** wiederholt, um die Geschwindigkeit noch weiter zu steigern!
- Geben Sie die **Richtungstaste** frei, um mit blitzartiger Geschwindigkeit wegzurasen!

Super aptitudes

SUPER ATTAQUE EN TORNADO!

- Appuyez sur DOWN de la **touche D** tout en déplaçant la tornade comme une boule de feu et renversez tous les ennemis.
- Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour sauter en tournoyant et frapper les méchants par dessous ou pour rebondir dessus.

SUPER ATTAQUE ECLAIR!

- Ne bougez pas, appuyez sur DOWN de la **touche D**, puis sur la **touche A, B** ou **C** pour tourner comme un turbomoteur.
- Appuyez sur la **touche A, B** ou **C** à plusieurs reprises pour accélérer.
- Relâchez la **touche D** pour filer comme l'éclair.

Superacrobacias

¡ATAQUE CON SUPERGIRO!

- Presione el **botón D** hacia abajo mientras esté moviéndose para girar como un reguero de pólvora y derribar enemigos.
- Presione el **botón A, B**, o **C** para saltar mientras esté girando y golpee malvados desde abajo o rebote sobre ellos desde arriba.

¡ATAQUE CON SUPERLANZAMIENTO!

- Párese, presione el **botón D** hacia abajo, y presione el **botón A, B** o **C** para acelerar como un turbomotor.
- ¡Presione repetidamente el **botón A, B** o **C** para embalsarse más!
- ¡Suelte el **botón D** para lanzarse en una llamarada de velocidad!

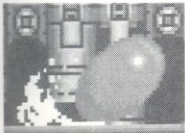
Supertecniche

SUPERATTACCO ROTEANTE

- Premete il **tasto D** in basso mentre vi muovete per roteare come una girandola e far rimbalzare i nemici.
- Premete il **tasto A, B o C** per saltare mentre roteate e buttare giù i cattivi da sotto o saltargli addosso da sopra.

SUPERATTACCO A SCATTO

- State fermi, premete il **tasto D** in basso e premete il **tasto A, B o C** per iniziare a roteare come una turbina.
- Premete ripetutamente il **tasto A, B o C** per roteare più rapidamente.
- Rilasciate il **tasto D** per schizzare via in uno scatto di velocità!



Super-specialtrick

SUPER-SPINNATTACK!

- Vicka **styrkulan D** nedåt under förflyttning, för att förgöra fiender genom att spinna som en löpeld.
- Tryck på **knappen A, B eller C** för att utföra ett spinnhopp och slå till fienderna underifrån eller slå ner dem upptriffrån.

SUPER-RUSNINGSATTACK!

- Stanna upp, vicka **styrkulan D** nedåt och tryck på **knappen A, B eller C** för att varva upp likt en turbomotor.
- Tryck ner **knappen A, B eller C** flera gånger efter varann för att varva upp fortare!
- Släpp upp **styrkulan D** för att rusa iväg i flygande fart!

Super Stunts

SUPER SPIN AANVAL!

- Druk tijdens het lopen de **R-toets OMLAAG** om als een gek te gaan draaien en alle vijanden omver te stoten.
- Druk tijdens het draaien op **Toets A, B of C** om te springen om de vijanden van onderen weg te stoten of van boven op ze te springen.

SUPER SPRONG AANVAL!

- Blijf staan, druk de **R-toets OMLAAG** en druk op **Toets A, B of C** om als een turbo te gaan draaien.
- Blijf achter elke keer op **Toets A, B of C** drukken om nog sneller te gaan!
- Laat de **R-toets** los om als een gek te springen!

Taitotempputja

PYÖRRRESYÖKSY!

- Paina **suunanäppäintä** alaspäin kolkataksesi vihollisia kieppumalla eteenpäin kuin myrskynpyörre.
- Hyppää ja iske ylöpuolella olevilta vihollisilta jalat alta, tai pomppaa niiden päälle, painamalla **A, B tai C näppäintä**.

SYÖKSYHYÖKKÄYS!

- Pidä pysähdyksissä **suunanäppäintä** painettuna, ja paina **A, B, tai C näppäintä** alkaaksesi pyöriä kuin turbomoottori.
- Lisää pyörimisnopeutta painamalla **A, B, tai C näppäintä** toistuvasti.
- Kun päästät **suunanäppäimen** irti, singahdat liikkeelle kuin salama!

SUPER TWIST!

- In Metropolis Zone, hold the **D-Button** RIGHT or LEFT to twist the metal nut up or down the screw.

SUPER-DREHUNG!

- Drücken Sie die **Richtungstaste** anhaltend nach links oder rechts, um in der Metropoliszone die Metallmutter an der Schraube hoch- oder herunterzudrehen.

SUPER TOUR!

- Dans la zone de la métropole, tenez **RIGHT** ou **LEFT** de la **touche D** pour dévisser ou visser le boulon métallique.

¡SUPERTORSIÓN!

- En la zona de la Metrópolis, mantenga presionado el **botón D** hacia la derecha o la izquierda para dar vueltas hacia arriba o hacia abajo a la tuerca metálica por el tornillo.

PINBALL ATTACK!

- In Casino Night Zone, press **Button A, B** or **C** to push down a spring. Press longer for more power.
- Release the button to spring away like a pinball!
- In the same Zone, press **Button A, B** or **C** to flip the levers.

FLIPPER-ATTACKE!

- Drücken Sie die **Taste A, B** oder **C** in der Casino-Nachtzone, um die Feder zusammenzudrücken. Halten Sie die Taste gedrückt, um ihre Druckkraft zu steigern.
- Geben Sie die Taste frei, um sich mit Hilfe der Federkraft hochzukatapultieren wie eine Spielautomatenkugel!
- Drücken Sie in der gleichen Spielzone die **Taste A, B** oder **C** zum Umstellen der Hebel.

ATTAQUE AU FLIPPER

- Dans la zone de nuit du casino, appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour activer un ressort. Appuyez plus longtemps dessus pour augmenter la puissance du ressort.
- Relâchez la touche pour être projeté comme une balle de flipper!
- Dans la même zone, appuyez sur la **touche A, B** ou **C** pour agir sur les leviers.

¡ATAQUE DE BOLA DE BILLAR!

- En la zona de la Noche en el Casino, presione el **botón A, B** o **C** para empujar hacia abajo un resorte. Presiónelo durante más tiempo para adquirir más potencia.
- ¡Suelte el botón para saltar como un bola de billar!
- En la misma zona, presione el **botón A, B** o **C** para accionar las palancas.



SUPERGIRAVOLTA

- Nella zona della metropoli, tenete premuto il **tasto D** a sinistra o a destra per far roteare il dado metallico in alto o in basso lungo la vite.

ATTACCO A FLIPPER

- Nella zona notturna del Casinò, premete il **tasto A, B o C** per spingere in basso la molla. Premete a lungo per una potenza maggiore.
- Rilasciate il tasto per schizzare via come la pallina di un flipper!
- Nella stessa zona, premete il **tasto A, B o C** per muovere le leve del flipper.



SUPER-SNURR!

- Vicka **styrkulan D** åt höger eller vänster, och håll den nedtryckt, för att skruva metallmuttern uppåt eller nedåt, när du befinner dig i Metropoliszonen.

FLIPPERATTACK!

- Tryck på **knappen A, B eller C** för att, när du befinner dig i nattkasinozonen, trycka in och spänna en fjäder. Ju längre tid knappen hålls intryckt, desto större blir den kraft som bildas.
- Släpp upp knappen för att skjutas iväg likt en flipperkula!
- Använd i samma zon **knappen A, B eller C** som flipperknappar.

SUPER TWIST!

- Druk in de Metropolis Zone op **LINKS** of **RECHTS** op de **R-toets** om de metalen plaat langs de schroefdraad te laten draaien.

PINBALL AANVAL!

- Druk in de Casino Nacht Zone op **Toets A, B of C** om de veer omlaag te drukken. Blijf erop drukken voor meer kracht.
- Laat de toets los om als een flipperbal weggeschoten te worden!
- Druk in dezelfde Zone op **Toets A, B of C** om de flippers te bedienen.

KIERREVÄÄNTÖ!

- Paina kaupunkivyöhykkeessä **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle kääntääksesi metallimutteria ylös ja alaspäin.

FORTUNAHYÖKKÄYS!

- Viritä jousi kasinoiltavyöhykkeessä painamalla **A, B tai C näppäintä**. Mitä kauemmin painat, sitä enemmän jousi virittyy.
- Kun päästät näppäimen irti, lähdet lentoon kuin tykinkuula!
- **Näppäimet A, B ja C** liikuttavat myös vipuja tässä vyöhykkeessä.

Getting Started

Choose a game on the Title screen.

- Press **Start** for a 1 Player game. Sonic and "Tails" will blast through 10 Zones, grabbing Rings and battling enemies. In this mode, Player 1 moves Sonic with Control Pad 1, and Player 2 can move "Tails" with Control Pad 2. (Please see pages 22 – 24 for Options information.)
- Press the **D-Button DOWN** once and press **Start** for a 2 Player VS competition. You and a friend race through 3 Zones on a split screen, and 1 Special Stage, to see who can win in the most categories. Player 1 moves Sonic through the Zone on the top half of the screen. Player 2 moves "Tails" through the same Zone on the bottom half. (Please see pages 22 – 24 for options information. Turn to pages 48 – 56 for a complete description of this mode.)



Vorbereitung

Wählen Sie den gewünschten Spielmodus auf dem Titelbild.

- Drücken Sie die **Starttaste** für eine 1-Personen-Spiel. Sonic und Tails breiten sich durch 10 Spielzonen, greifen sich Ringe und bekämpfen Feinde. In diesem Spielmodus steuert Spieler 1 Sonic über Steuerpult 1, während Tails von Spieler 2 über Steuerpult 2 gesteuert wird. (Siehe Seite 22 – 24 für Einzelheiten zu den Spieloptionen.)
- Drücken Sie zum Einstellen eines 2-Personen-Spiels die **Richtungstaste** einmal nach unten und anschließend die **Starttaste**. Hiernach können Sie und Ihr Mitspieler auf einem geteilten Spielbild durch drei Zonen und eine Sonderrunde rasen, um zu sehen, wer die meisten Kategorien gewinnt. Spieler 1 steuert Sonic in der oberen Bildschirmhälfte durch die Spielzone; Spieler 2 steuert Tails in der unteren Bildschirmhälfte durch die Spielzone. (Siehe Seite 22 – 24 für Einzelheiten zu den Spieloptionen. Die Seiten 48 – 56 enthalten eine umfassende Beschreibung dieses Spielmodus.)

Pour commencer

Choisissez une partie sur l'écran-titre.

- Appuyez sur **Start** pour une partie à 1 joueur. Sonic et "Tails" traversent à toute allure 10 zones, dénichent des bagues et battent leurs ennemis. Dans ce mode, le joueur 1 déplace Sonic par le bloc de commande 1 et le joueur 2 peut déplacer "Tails" par le bloc de commande 2. (Veuillez lire les pages 22 – 24 pour les informations concernant les options.)
- Appuyez une fois sur **DOWN** de la **touche D** et sur **Start** pour la compétition à 2 joueurs. Vous et un ami parcourez trois zones sur un écran divisé et une étape spéciale pour voir qui peut gagner dans la plupart des catégories. Le joueur 1 déplace Sonic dans la partie supérieure de l'écran. Le joueur 2 déplace "Tails" dans la même zone mais dans la partie inférieure de l'écran. (Veuillez voir les pages 22 – 24 pour les informations concernant les options. Passez aux pages 48 – 56 pour lire la description complète de ce mode.)

Preparativos

Elija un juego en la pantalla del título.

- Presione el **botón de inicio** para el juego de 1 jugador. Sonic y "Tails" atravesarán 10 zonas, tomando anillos y luchando contra enemigos. En este modo, el jugador 1 moverá a Sonic con el teclado de control 1, y el jugador 2 podrá mover a "Tails" con el teclado de control 2. (Con respecto a la información sobre las opciones, consulte las páginas 22 – 24.)
- Presione el **botón D** hacia abajo una vez y presione el **botón de inicio** para elegir la competición entre 2 jugadores. Usted y un amigo competirán a través de 3 zonas de una pantalla dividida, y 1 zona especial, para ver quién puede ganar en la mayor parte de las categorías. El jugador 1 moverá a Sonic a través de la zona en la mitad superior de la pantalla. El jugador 2 moverá a "Tails" a través de la misma zona en la mitad inferior de la pantalla. (Con respecto a la información sobre las opciones, consulte las páginas 22 – 24. Para las descripción completa de este modo, consulte las páginas 48 – 56.)

Per cominciare

Scegliete un gioco sullo schermo del titolo.

- Premete **START** per il gioco a un giocatore. Sonic e Tails attraverseranno 10 zone, raccogliendo gli Anelli e combattendo i nemici. In questo modo il giocatore 1 controlla Sonic con la pulsantiera di controllo 1 e il giocatore 2 può muovere Tails con la pulsantiera di controllo 2. (Vedete pagina 23 – 25 per informazioni sulle opzioni.)
- Premete il **tasto D** in basso una volta e premete **START** per la competizione a due giocatori. Voi e un amico correrete attraverso tre zone su uno schermo diviso in due, e una zona speciale, per vedere chi riesce a vincere in più categorie. Il giocatore 1 controlla Sonic nelle zone sulla metà superiore dello schermo. Il giocatore 2 muove Tails attraverso le stesse zone nella metà inferiore dello schermo. (Vedete pagina 23 – 25 per informazioni sulle opzioni. Vedete pagina 49 – 57 per una descrizione dettagliata di questo modo.)

Börja spelet

Välj spelsätt när rubrikscenen visas.

- Tryck på startknappen **START** för att spela ett spel för en spelare 1 PLAYER. Sonic och Fracken kommer här att rusa genom 10 zoner, plocka ringar och slåss mot fiender. I spel för en spelare styrs Sonic med hjälp av styrplattan 1. Ytterligare en spelare kan styra Fracken med hjälp av styrplattan 2 (läs mer om andra alternativ på sidorna 23 – 25).
- Vicka **styrkulan D** nedåt en gång och tryck sedan på **START**, för att spela ett tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS. Du tävlar här mot en kamrat, på en spelplan som är avdelad på mitten, genom tre zoner och en specialnivå. Spelet går ut på att vinna så många kategorier som möjligt. Spelar 1 styr Sonic genom zonen på den övre halvan av spelplanen, och spelare 2 styr Fracken genom samma zon, fast på den nedre halvan (läs på sidorna 23 – 25 om andra alternativ, och på sidorna 49 – 57 om hur tävlingsspelet går till).

Het Spel Beginnen

Kies een spel op het Titelscherm.

- Druk op **Start** voor een 1-Speler spel. Sonic en "Tails" racen dan door 10 Zones om ringen te pakken en vijanden te verslaan. In dit spel bestuurt speler 1 Sonic met controller 1 en kan speler 2 "Tails" besturen met controller 2. (Kijk op pagina 23 – 25 voor informatie over de Opties.)
- Druk een keer op **OMLAAG** op de **R-toets** en dan op **Start** voor een 2-Spelers VS spel. Jij en een vriend racen dan elk op een half scherm door 3 Zones en 1 Speciaal Gebied om te zien wie de meeste onderdelen kan winnen. Speler 1 bestuurt Sonic door de Zone op de bovenste helft van het scherm. Speler 2 bestuurt "Tails" door dezelfde Zone op de onderste helft van het scherm. (Kijk op pagina 23 – 25 voor informatie over de Opties. Kijk ook op pagina 49 – 57 voor een volledige beschrijving van dit spel).

Pelin aloitus

Valitse pelimuoto otsikkoruudussa.

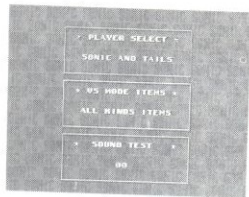
- Aloita yksinpeli painamalla **aloitusnäppäintä START**. Sonic ja Tails myrskyävät läpi kymmenen pelivyöhykkeen, kahmien sormuksia ja taistellen vihollisia vastaan. Tässä muodossa pelaaja 1 hallitsee Sonicia ja pelaaja 2 (valinnan mukaan) Tailsia (Sivut 23 – 25, Valintaruutu).
- Valitse kahden pelaajan kilpapelin painamalla ensin **suuntanäppäintä** kerran alaspäin, ja sen jälkeen **aloitusnäppäintä**. Ruutu jakautuu pelin ajaksi kahtia, ja voit ystäväsi kanssa rientää kolmen vyöhykkeen ja yhden erikoistason läpi, kilpaillen kumpi voittaa useammassa lajissa. Pelaaja 1 liikuttaa Sonicia kuvaruudun ylemmällä, ja pelaaja 2 vastaavasti Tailsia sen alemmalla puoliskolla. (Valintaruudusta enemmän sivulla 23 – 25. Kilpapelistä kerrotaan sivuilla 49 – 57.)

The Options Screen

On the Title screen, press the **D-Button DOWN** twice to see Options. Then press **Start** to go to the Options screen. Press the **D-Button UP** or **DOWN** to highlight an option box, and press it **LEFT** or **RIGHT** to change the setting.

OPTION 1:

You can choose Sonic and "Tails," Sonic alone or "Tails" alone. When you press **Start** with this option box highlighted, you'll begin a 1 Player game. If you choose Sonic and "Tails," a second player can control "Tails" with Control Pad 2.



Das Optionsbild

Drücken sie nach Erscheinen des Titelbilds zweimal die **Richtungstaste** zum Abrufen von "OPTIONS". Drücken Sie dann die **Starttaste** zum Abrufen des Optionsbilds. Markieren Sie durch Drücken der **Richtungstaste** nach oben oder unten ein Optionsfeld, und drücken Sie die Taste nach links oder rechts, um die Spieleinstellung zu ändern.

OPTION 1:

Hier können Sie entweder Sonic und Tails zusammen, nur Sonic, oder nur Tails wählen. Wenn Sie nach dem Markieren dieses Optionsfelds die **Starttaste** drücken, beginnt ein 1-Personen-Spiel. Durch die Wahl von Sonic und Tails kann ein zweiter Spieler Tails über Steuerpult 2 steuern.

Ecran d'options

Lorsque l'écran-titre apparaît, appuyez deux fois sur **DOWN** de la **touche D** pour voir les options. Appuyez ensuite sur **Start** pour passer à l'écran des options. Appuyez sur **UP** ou **DOWN** de la **touche D** pour éclairer une option, puis sur **LEFT** ou **RIGHT** pour changer de réglage.

OPTION 1:

Vous pouvez choisir Sonic et "Tails" ou uniquement Sonic ou "Tails". Si vous appuyez sur **Start** lorsque cette option est éclairée vous pouvez commencer une partie à un joueur. Si vous choisissez Sonic et "Tails", un second joueur peut contrôler "Tails" par le bloc de commande 2.

Pantalla de opciones

En la pantalla del título, pesione el **botón D** hacia abajo dos veces para ver las opciones. Después presione el **botón de inicio** para pasar a la pantalla de opciones. Presione el **botón D** hacia arriba o hacia abajo para resaltar un cuadrilátero de opción, y presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar el ajuste.

OPCIÓN 1:

Usted podrá elegir Sonic y "Tails" solamente Sonic, o solamente "Tails". Cuando presione el **botón de inicio** con este cuadrilátero de opción resaltado, comenzará el juego de 1 jugador. Si ha elegido Sonic y "Tails", un segundo jugador podrá controlar "Tails" con el teclado de control 2.

Schermo delle opzioni

Sullo schermo del titolo premete il **tasto D** in basso due volte per vedere le opzioni. Quindi premete **START** per passare allo schermo delle opzioni. Premete il **tasto D** in alto o in basso per evidenziare un riquadro opzioni e premetelo a sinistra o a destra per cambiare la regolazione.

OPZIONE 1:

Potete scegliere tra Sonic e Tails, solo Sonic o solo Tails. Quando premete **START** con questo riquadro opzioni evidenziato, inizia il gioco a 1 giocatore. Se scegliete Sonic e Tails, un secondo giocatore può controllare Tails con la pulsantiera di controllo 2.

Valmenyn

Vicka **styrkulan D** nedåt två gånger, när rubriksenen syns, för att se valmöjligheterna. Tryck sedan på **START** för att gå till valmenyn. Vicka **styrkulan D** uppåt eller nedåt för att lysa upp en valruta, och åt vänster eller höger för att välja bland alternativen i varje valruta.

VALRUTA 1:

Välj spel PLAYER SELECT med både Sonic och Tails SONIC AND TAILS, bara SONIC eller bara TAILS. När **START** trycks in med denna valruta upplyst, sätts spel för en spelare igång. Efter val av spel med både Sonic och Fracken, kan Fracken styrras av en andra spelare med hjälp av styrplattan 2.

Het Optie Scherm

Druk de **R-toets** twee keer OMLAAG op het Titelscherm bij "Options" Druk dan op **Start** om naar het Optie scherm te gaan. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de **R-toets** om de optie aan te wijzen en druk op LINKS of RECHTS om de instelling te veranderen.

OPTIE 1:

Je kunt kiezen uit Sonic en "Tails", Sonic alleen of "Tails" alleen. Als je de box laat staan en op **Start** drukt, begin je een 1-Speler spel. Als je kiest voor "Sonic and Tails" kan speler 2 "Tails" besturen met controller 2.

Valintaruutu

Paina otsikkoruudussa **suuntanäppäintä** alas kaksi kertaa nähdäksesi valinnat. Ota sitten valintaruutu esiin painamalla **aloitusnäppäintä**. Valitse valintakehys painamalla **suuntanäppäintä** ylös tai alas, ja muuta asetukset painamalla sitä oikealle tai vasemmalle.

VALINTA 1:

Voit valita vain Sonicin, Sonicin ja Tailsin, tai pelkästään Tailsin. Kun painat **aloitusnäppäintä** tässä valintamuodossa, yksinpeli alkaa. Jos valitsit Sonicin ja Tailsin, pelaaja 2 voi hallita Tailsia.

OPTION 2:

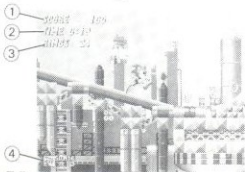
Choose All Kinds of Items, or the Teleporter item only, to be in the monitors in 2 Player VS games. When you press **Start** with this option box highlighted, you'll begin a 2 Player VS competition.

OPTION 3:

Listen to the game's music and sound effects. Press **Button A** for more settings (after pressing the **D-Button** LEFT or RIGHT). Press **Button B** or **C** to hear your selection. When you press **Start** with this option box highlighted, you'll return to the SEGA screen.

Race for the Rings!

- ① Score
- ② Timer
- ③ Rings
- ④ Lives



OPTION 2:

Wählen Sie alle Arten von Gegenständen oder nur den Teleportier-Gegenstand, um bei 2-Personen-Spielen im Bild zu sein. Wenn Sie nach dem Markieren dieses Optionsfelds die **Starttaste** drücken, beginnt ein 2-Personen-Spiel.

OPTION 3:

Hören Sie sich die Musikbegleitung und die Klangeffekte zum Spiel einmal probeweise an. Drücken Sie die **Taste A**, um weitere Einstellungen abzurufen (vorher die **Richtungstaste** nach links oder rechts drücken). Drücken Sie die **Taste B** oder **C** zum Abhören der gewählten Klangbegleitung. Wenn Sie nach dem Markieren dieses Optionsfelds die **Starttaste** drücken, kehren Sie zum SEGA-Bild zurück.

Greifen Sie sich die Ringe!

- ① Punktestand
- ② Zeitzähler
- ③ Ringe
- ④ Leben

OPTION 2:

Choisissez toutes sortes d'articles (ALL KINDS ITEMS) ou le téléporteur pour apparaître sur l'écran dans les parties à deux joueurs. Lorsque vous appuyez sur **Start** et que cette option est éclairée, vous commencez une partie à deux joueurs.

OPTION 3:

Ecoutez la musique et les effets sonores du jeu. Appuyez sur la **touche A** pour d'autres réglages (après avoir appuyé sur LEFT ou RIGHT de la **touche D**. Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour écouter la musique choisie. Lorsque vous appuyez sur **Start** quand cette option est soulignée, vous revenez à l'écran SEGA.

Course aux bagues!

- ① Score
- ② Minuterie
- ③ Bagues
- ④ Vies

OPCIÓN 2:

Elija todos los tipos de ítemes, ítemes teletransportador solamente, para los monitores del juego entre 2 jugadores. Cuando presione el **botón de inicio** con este cuadrilátero de opción resaltado, comenzará el juego de competición entre 2 jugadores.

OPCIÓN 3:

Escuche la música y los efectos acútos del juego. Presione el **botón A** para más ajustes (después de haber presionado el **botón D** hacia la izquierda o la derecha). Presione el **botón B** o **C** para escuchar su selección. Cuando presione el **botón de inicio** con este cuadrilátero de opción resaltado, volverá a la pantalla SEGA.

¡Vaya tras los anillos!

- ① Puntuación
- ② Temporizador
- ③ Anillos
- ④ Vidas

OPZIONE 2:

Scegliete gli oggetti che si trovano nei monitor nei giochi di competizione a due giocatori: di tutti i generi (ALL KINDS ITEMS) o solo il teletrasportatore (TELEPORTER). Quando premete **START** con questo riquadro evidenziato, inizia il gioco di competizione a due giocatori.

OPZIONE 3:

Ascoltate la musica e gli effetti sonori del gioco. Premete il **tasto A** per selezionare altre regolazioni (dopo aver premuto il **tasto D** a sinistra o a destra). Premete il **tasto B** o **C** per sentire la musica selezionata. Quando premete **START** con questo riquadro evidenziato, ritornate allo schermo con il logo SEGA.

Non mancate gli anelli!

- 1 Punteggio
- 2 Tempo
- 3 Anelli
- 4 Vite

VALRUTA 2:

Välj vilka föremål VS MODE ITEMS som ska finnas innanför TV-apparaterna vid tävlingsspel för två spelare, alla slags föremål ALL KINDS ITEMS eller bara förflyttningsföremål TELEPORTATION ONLY. När **START** trycks in med denna valruta upplyst, sätts tävlingsspel för två spelare igång.

VALRUTA 3:

Lyssna till musiken och ljudeffekterna SOUND TEST som förekommer i spelet. Vicka först **styrkulan D** åt vänster eller höger, för att välja bland ytterligare alternativ, och tryck sedan på **knappen A**. Tryck på **knappen B** eller **C** för att lyssna till ditt val. När **START** trycks in med denna valruta upplyst, återgår skärmen till att visa Segas varumärke.

På jakt efter ringarna!

- 1 Antal poäng SCORE
- 2 Tid som gått TIME
- 3 Antal ringar RINGS
- 4 Antal återstående liv

OPTIE 2:

Kies tussen "All Kinds of Items" (alle voorwerpen) of "Teleporter Only" (alleen Teleporter) voor in het 2-Spelers VS spel. Als deze box gekozen is en je druk op **Start**, begin je een 2-Spelers VS spel.

OPTIE 3:

Luister hiermee naar de muziek en de geluidseffecten van het spel. Druk op **Toets A** voor andere instellingen (nadat je op LINKS of RECHTS op de **R-toets** gedrukt hebt). Druk op **Toets B** of **C** om je keuze te beluisteren. Als je op **Start** drukt als deze box gekozen is, ga je terug naar het SEGA scherm.

Race voor de Ringen!

- 1 Score
- 2 Timer
- 3 Ringen
- 4 Levens

VALINTA 2:

Valitse kilpapeliiä varten joko kaikki esineet (ALL KINDS of ITEMS) tai vain telesiiirto. Jos painat **aloitusnäppäintä** tässä valintamuodossa, kilpapeli alkaa.

VALINTA 3:

Kuuntele pelin musiikki- ja äänitehostevaihtoehtot. Siirry muihin säätöihin **näppäimellä A**, painettuasi ensin **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle. Kuuntele valintasi painamalla **näppäintä B** tai **C**. Jos painat **aloitusnäppäintä** tässä valintamuodossa, peli palaa SEGA näyttöön.

Sieppaa sormukset!

- 1 Pisteeet
- 2 Ajastin
- 3 Sormukset
- 4 Henget

- ① Increase your **Score** by freeing your friends from their robot forms. Use the Super Spin Attack whenever you can to bash into enemies.
 - ② You can take up to 10 minutes on the **Timer** to complete the Act. If you go over the time limit, you'll lose 1 Life.
 - ③ Enemies can't destroy you when you have **Rings**. "Tails" collects Rings, too, that are added to your total. You'll lose Rings if you get attacked or run into an enemy. The counter starts flashing when the number reaches zero. Then if you touch a badnik, you'll lose 1 Life (unless you're doing the Super Spin Attack). Keep grabbing Rings! You'll be protected as long as you have at least 1 Ring.
 - ④ You start each game with 3 **Lives** to complete the Zones.
- ① Erhöhen Sie Ihren **Punktestand**, indem Sie Ihre Freunde aus ihrem Roboterdasein befreien. Setzen Sie die Super-Wirbelattacke ein, wenn sich die Gelegenheit bietet, Feinde über den Haufen zu hauen.
 - ② Werfen Sie einen Blick auf den **Zeitähler**. Sie haben 10 Minuten Zeit, Ihre Mission erfolgreich auszuführen. Bei Überschreiten dieser Zeitbegrenzung verlieren Sie eines Ihrer Leben.
 - ③ Wenn Sie **Ringe** besitzen, können Feinde Ihnen nichts anhaben. Tails sammelt ebenfalls Ringe, die Ihrer Ring-Gesamtzahl hinzugezählt werden. Sie verlieren einen Ring, wenn Sie angegriffen werden oder unerwartet in einen Feind hineinrennen. Der Zeitähler blinkt, wenn der Zählerstand Null erreicht hat. Wenn Sie hiernach eines der Robotermonster berühren, verlieren Sie 1 Leben (es sei denn, Sie holen zu einer Super-Wirbelattacke aus). Greifen sie sich so viele Ringe wie möglich! Solange Sie wenigstens einen Ring haben, sind Sie gegen Angriffe geschützt.
 - ④ Sie starten jedes Spiel mit 3 **Leben**. Damit müssen Sie es durch die einzelnen Spielzonen schaffen.
- ① Augmentez votre **score** en libérant vos amis des robots. Utilisez la super attaque en tornade tant que vous le pouvez pour frapper vos ennemis.
 - ② Regardez la **minuterie**, vous avez 10 minutes pour accomplir votre mission. Si vous dépassez ce temps, vous perdez une vie.
 - ③ Les ennemis ne peuvent pas vous détruire si vous avez des **bagues**. "Tails" ramasse aussi les bagues, qui ajoutent des points à votre total. Vous perdez des bagues si vous êtes attaqué ou tombez sur l'ennemi. Le compteur se met à clignoter lorsqu'il atteint zéro. Si vous touchez alors un méchant vous perdez une vie (à moins de passer à la super attaque en tornade). Ne manquez pas de dénicher des bagues! Vous serez protégé tant que vous aurez au moins une bague.
 - ④ Vous commencez chaque partie avec 3 **vies** pour traverser toutes les zones.
- ① Aumente su **puntuación** liberando a sus amigos de su forma de robot. Utilice el ataque con supergiro siempre que pueda para golpear a sus enemigos.
 - ② Para completar el acto, el **temporizador** contará hasta 10 minutos. Si sobrepasa el límite, perderá 1 vida.
 - ③ Los enemigos no podrán destruirle cuando usted posea **anillos**. "Tails" también recolecta anillos, que se añaden a su total. Usted perderá anillos si sufre un ataque o choca contra un enemigo. El contador comenzará a parpadear cuando el número llegue a cero. Después, si usted toca a un enemigo, perderá 1 vida (a menos que usted esté realizando un ataque con supergiro). ¡Continúe tomando anillos! Usted se encontrará protegido mientras posea 1 anillo por lo menos.
 - ④ Usted iniciará cada juego con 3 **vidas** para finalizar las zonas.

- ① Aumentate il vostro **punteggio** liberando i vostri amici dal loro aspetto robotico. Usate il superattacco roteante ogni volta che potete per sbattere contro i nemici.
- ② Potete usare fino a 10 minuti di **tempo** per completare l'Atto. Se superate il limite di tempo perdetevi una vita.
- ③ I nemici non possono distruggervi quando avete gli **anelli**. Anche Tails raccoglie degli anelli, che sono aggiunti al vostro totale. Perdetevi degli anelli quando siete attaccati o vi imbattete in un nemico. Il contatore inizia a lampeggiare quando il numero raggiunge zero. A questo punto se solo toccate un cattivo perdetevi una vita (a meno che non stiate eseguendo il superattacco roteante). Continuate a prendere anelli! Sarete protetti fintanto che avete almeno un anello.
- ④ Iniziate ogni gioco con tre **vite** con cui completare le zone.
- ① Vinn **poäng** genom att befria dina vänner från att vara robotar. Använd super-spinnattacken till att slå till mot fiender.
- ② Du har 10 minuter på dig att slutföra en akt. Du förlorar ett liv om **tiden** hinner gå ut.
- ③ Så länge du har **ringar** kan fienden inte förgöra dig. Fracken samlar också ringar, vilka räknas in bland det totala antalet ringar. Du förlorar ringar när du blir attackerad av, eller springer på, en fiende. Räkneverket RINGS, som anger antalet ringar, börjar blinka när antalet ringar tar slut. Om du stöter ihop med en fiende i det läget, så förlorar du ett liv, såvida du inte utför en super-spinnattack. Fortsätt att plocka ringar! Så länge du har minst en ring, så är du skyddad.
- ④ Vid början av varje spel får du tre **liv** på dig att ta dig igenom zonerna.
- ① Verhoog je **Score** door jouw vriendjes uit hun robot-gedaante te bevrijden. Gebruik zoveel mogelijk de Super Spin Aanval om je vijanden te verslaan.
- ② Je krijgt 10 minuten op de **Timer** om de Act af te maken. Als je er langer over doet, verlies je 1 leven.
- ③ Als je **Ringen** hebt, kunnen de vijanden jou niet verslaan. "Tails" verzamelt ook ringen die bij jouw totaal komen. Als je geraakt wordt door een vijand, verlies je al je ringen. Als de teller op nul komt te staan, gaat hij knipperen. Als je dan geraakt wordt door een vijand, verlies je een leven (als je de Super Spin Aanval niet gebruikt). Blijf ringen pakken! Als je tenminste 1 ring hebt, ben je beschermd.
- ④ Je begint elk spel met 3 **levens** om de Zones af te maken.
- ① Ansaitse **pisteitä** vapauttamalla ystäväsi robottihahmoistaan. Muserra vihollisia milloin voit, käyttämällä Pyörresyöksyä.
- ② Sinulla on kymmenen minuuttia **aikaa** pelata kukin taso loppuun. Jos aika loppuu kesken, menetät yhden hengen.
- ③ Viholliset eivät voi vahingoittaa sinua niin kauan kun sinulla on **sormuksia**. Myös Tails kerää niitä, ja sen sormukset lasketaan omistamaasi kokonaissummaan. Menetät sormuksia jos päällesi hyökätään tai tärnäät viholliseen. Laskin alkaa vilkkua jos yhtäkään ei ole enää jäljellä. Jos kosket viholliseen omistamatta yhtäkään sormusta, menetät yhden hengen ellet ole suorittamassa pyörresyöksyä. Sieppaa kaikki sormukset jotka voit! Olet suojattu niin kauan kuin sinulla on yksikin hallussasi.
- ④ Sinulla on kolme **henkeä** aloittaessasi pelin.

Super Items

Spin, bash or bounce to break open monitors — any way you can — to get the Super Items inside.

- ① **Power Sneakers** make you run like the wind!
- ② **Super Rings** give you 10 Rings at once!
- ③ **One-Ups** give you 1 more Life. (You also earn an extra Life when you collect 100 Rings and 200 Rings.)
- ④ An **Invincible** protects you from attacking enemies, but only for a short time.
- ⑤ Each **Shield** protects you from damage 1 time only.

①



Super-Gegenstände

Brechen Sie die Kästen durch Wirbel- oder Springattacken auf, oder zertrümmern Sie sie einfach, um an die darin enthaltenen Super-Gegenstände zu gelangen.

- ① **Sprinterschuhe** lassen Sie rennen wie der Wind!
- ② **Super-Ringe** geben Ihnen 10 Ringe auf einmal!
- ③ **1-UP** Verleiht Ihnen ein zusätzliches Leben. (Sie erhalten außerdem ein weiteres Leben, wenn Sie jeweils 100 Ringe und 200 Ringe ansammeln.)
- ④ Das **Unbesiegbarsymbol** schützt Sie vor feindlichen Angriffen, jedoch nur für kurze Zeit.
- ⑤ Jedes **Schutzschild** schützt Sie einmal vor Verletzungen.

②



Super articles

Briser les écrans dans la mesure du possible en déclenchant une tornade, en sautant ou bondissant, pour prendre les articles qu'ils contiennent.

- ① Les **tennis magiques** vous permettent de courir à la vitesse du vent!
- ② Les **super bagues** vous font gagner 10 bagues d'un coup!
- ③ **Une de plus** (One-Up) vous donne une vie de plus. (Vous gagnez aussi une vie lorsque vous rassemblez 100 et 200 bagues.)
- ④ Un **invincible** vous empêche d'être attaqué par les ennemis, pendant un court instant.
- ⑤ Chaque **bouclier** vous protège d'un danger une seule fois.

Superítemes

Gire, derribe, o rebote para romper y abrir monitores, en la forma que pueda, a fin de obtener los superítemes que se encuentran en su interior.

- ① ¡Las **zapatillas de potencia** le permitirán correr como el viento!
- ② ¡Los **superanillos** le darán 10 anillos a la vez!
- ③ **Una más** le ofrecerá una vida más. (Además, usted podrá obtener una vida extra cuando haya recolectado 100 anillos y 200 anillos.)
- ④ **Invencibilidad** le protegerá contra el ataque de enemigos, pero solamente durante un período corto.
- ⑤ Cada **escudo** le protegerá contra 1 ataque enemigo solamente.

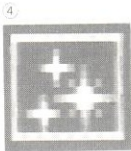
③



Super oggetti

Rotate, sfondate o rimbalzate per sfasciare i monitor e aprirli in qualsiasi modo, in modo da poter prendere i super oggetti all'interno.

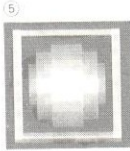
- ① **Superscarpe** per correre come il vento!
- ② **Superanelli** per ottenere 10 anelli in una volta!
- ③ **ONE-UP** per ottenere una vita in più. (Ottenete una vita in più anche quando raccogliete 100 anelli e 200 anelli.)
- ④ **Invincibilità** che vi protegge dai nemici che vi attaccano, ma solo per breve tempo.
- ⑤ **Schermo**, ciascuno dei quali vi protegge dai danni una sola volta.



Superföremål

Spinn, slå eller hoppa på TV-apparaterna, för att slå hål på dem och komma åt superföremålen därinne.

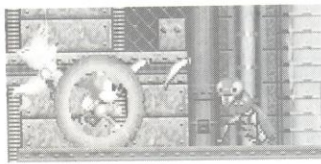
- ① **Raket-gympadojor**: får dig att springa med vindens fart!
- ② **Superring**: ger dig tio ringar på en gång!
- ③ **Extraliv**: ger dig ett extra liv (du ges också ett extra liv när du har samlat ihop 100 eller 200 ringar).
- ④ **Oöovinnerlighet**: skyddar dig från anfallande fiender, men bara under en kort stund.
- ⑤ **Sköld**: varje sköld skyddar dig en enda gång från att bli skadad.



Super Voorwerpen

Spin, spring en beuk de boxen open. Als je ze open breekt, krijg je de Super Voorwerpen die erin zitten.

- ① **Power Gypen** geven je extra snelheid!
- ② **Super Ringen** geven je 10 ringen in één keer!
- ③ **1-Ups** geven je een extra leven. (Je krijgt ook een extra leven als je 100 en 200 ringen verzamelt.)
- ④ Een "Onkwetsbaar" beschermt je voor een tijdje tegen vijandelijke aanvallen.
- ⑤ Elk **Schild** beschermt je tegen 1 aanval.



Esineet

Särje aarrearkut pyörimällä tai juoksemalla niitä päin, tai hyppäämällä niiden päälle. Esineet toimivat seuraavasti:

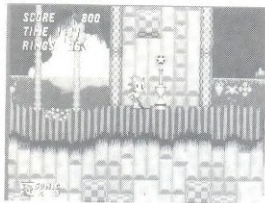
- ① **Lentolennkkareilla** pystyt juoksemaan kuin tuuli!
- ② **Supersormus** antaa sinulle kymmenen sormusta!
- ③ **Lisäelämä** antaa sinulle yhden hengen lisää. Saat myös uuden hengen kerättyäsi 100 ja 200 sormusta.
- ④ **Voittamaton** puolustaa sinua hetken aikaa hyökkääviltä vihollisilta.
- ⑤ **Kilpi** puolustaa siunua vain kerran.

Star Posts

When you pass a Star Post, the Star wig-wags to save your position. Then, if you lose a Life, you'll start again at the last Star Post you touched, instead of at the beginning of the Act. (You'll also keep your previous time, but not your previous Rings.)

Touch a Star Post when you have 50 Rings (or more), and you'll see a Star Circle spinning around the Star Post. If you jump into the Star Circle, you will go to the Special Stage.

Once you've been to the Special Stage, you can't get there again from the same Star Post. You'll have to collect 50 more Rings and touch another post. (Please turn to pages 42 - 44 to read more about the Special Stage).



Sternschilder

Wenn Sie an einem Sternschild vorbeikommen, wackelt das Sternschild, um Ihre Position zu sichern. Falls Sie hiernach ein Leben verlieren, beginnen Sie nicht wieder vom Anfang des jeweiligen Spielabschnitts, sondern von dem Sternschild, das Sie zuletzt berührt haben. (Ihr Zeitählerstand bleibt ebenfalls unverändert, nicht jedoch die Anzahl Ihrer Ringe.)

Berühren Sie ein Sternschild, wenn Sie 50 Ringe (oder mehr) haben. Anschließend sehen Sie Sterne um das Sternschild kreisen. Wenn Sie in den Sternkreis hineinspringen, werden Sie in die Sonderrunde versetzt.

Sobald Sie sich in der Sonderrunde befinden, können Sie nicht noch einmal vom gleich Sternschild aus dorthin gelangen. Stattdessen müssen Sie 50 weitere Ringe sammeln und ein anderes Sternschild berühren. (Weitere Einzelheiten zur Sonderrunde auf Seite 42 - 44.)

Panneau étoilé

Lorsque vous passez devant un panneau étoilé, il branle pour confirmer votre position. Si vous perdez une vie, vous recommencez au dernier panneau étoilé que vous avez touché, au lieu de commencer au début de l'acte. (Vous gardez aussi le même temps, mais perdez vos bagues.)

Touchez un panneau étoilé lorsque vous avez 50 bagues (ou plus), et vous verrez un cercle étoilé tourner autour du panneau. Si vous sautez dans le cercle étoilé, vous passez à l'étape spéciale.

Lorsque vous avez atteint l'étape spéciale, vous ne pouvez plus y parvenir par le même panneau étoilé. Vous devrez de nouveau rassembler au moins 50 bagues et toucher un autre panneau. (Allez aux pages 42 - 44 pour en savoir plus au sujet de l'étape spéciale.)

Postes de estrella

Cuando pase un poste de estrella la estrella se agitará para registrar su posición. Después, si usted pierde una vida, comenzará de nuevo desde el último poste de estrella que haya tocado en vez de volver al comienzo del acto. (Usted también conservará su tiempo anterior, pero no los anillos que posea.)

Toque un poste de estrella cuando posea 50 anillos (o más), y verá un círculo de estrellas girando alrededor del poste de estrella. Si salta dentro del círculo de estrellas, pasará a la etapa especial.

Una vez en la etapa especial, no podrá volver a ella desde el mismo poste de estrella. Usted tendrá que recolectar 50 anillos más y tocar otro poste. (Para más información sobre la etapa especial, consulte las páginas 42 - 44.)

Lampioni con stella

Quando oltrepassate un lampione con una stella, la stella ondeggia per memorizzare la vostra posizione. In questo modo anche se perdetevi una volta potete ricominciare dall'ultimo lampione stella che avete toccato, invece che dall'inizio dell'Atto. (Recuperate anche il tempo precedente, ma non gli anelli che avevate.)

Toccate un lampione stella se avete 50 anelli (o più) e vedrete un cerchio stella che gira intorno al lampione stella. Se saltate dentro il cerchio stella, potete andare nella zona speciale.

Una volta che siete andati nella zona speciale, non potete andarci di nuovo dallo stesso lampione stella. Dovete raccogliere altri 50 anelli e toccare un altro lampione. (Vedete pagina 43 – 45 per dettagli sulla zona speciale.)

Stjärnstolpar

Varje gång du passerar en stjärnstolpe, signalerar stolpen att du har klarat dig fram till denna plats. Om du sedan förlorar ett liv, så kommer du att få börja om från den stjärnstolpe du senast rörde vid, istället för från början av akten (du får dessutom börja om med samma tid som du hade när du passerade stolpen, men ej med samma antal ringar).

En stjärncirkel syns snurra runt stjärnstolpen när du har 50 ringar eller fler och rör vid stolpen. Hoppa in i stjärncirkeln för att komma till specialnivån.

Det går inte att komma till specialnivån en gång till via samma stjärnstolpe. För att komma dit igen måste du samla ihop minst 50 ringar till, och sedan röra vid en annan stjärnstolpe (läs mer om specialnivån på sidorna 43 – 45).

Ster Posten

Als je bij een Ster Post komt, gaat de Ster draaien om jouw positie vast te zetten. Als je daarna een leven verliest, ga je verder bij de laatste Ster Post waar je geweest bent, in plaats van aan het begin van de Act. (Je krijgt ook je oude tijd terug, maar je ringen ben je kwijt.)

Als je bij een Ster Post komt en je hebt 50 (of meer) ringen, zie je een Ster Cirkel rond de Ster Post draaien. Als je in de Ster Cirkel springt, ga je naar een Speciaal Gebied.

Als je eenmaal in het Speciale Gebied bent geweest, kun je niet meer vanaf diezelfde Ster Post weer in dat Speciale Gebied komen. Je moet dan weer 50 of meer ringen verzamelen en een nieuwe Ster Post zoeken. (Kijk op pagina 43 – 45 voor meer informatie over de Speciale gebieden.)

Tähtipylväät

Ohittaessasi tähtipylvään, tähti heiluu ja säilöö muistiin saavuttamasi kohdan. Jos myöhemmin menetät henkesi, et joudu aloittamaan tasoa alusta, vaan palaat viimeksi koskemasi tähtipylvään kohdalle. Peli aika palautuu myös ennalleen, mutta sormukset eivät.

Jos kosket tähtipylvästä kerättyäsi enemmän kuin 50 sormusta, tähtiympyrä alkaa kieppua sen ympäri. Jos hyppää ympyrään, siirryt erikoistasolle.

Kun olet kerran käynyt erikoistasolla, et voi enää mennä sinne samaa tähtipylvästä käyttäen. Kerää 50 sormusta lisää, ja etsi uusi pylväs. (Erikoistasosta lisää sivuilla 43 – 45.)

Zones

At the end of every Zone, Dr. Robotnik attacks in a fantastic robot machine. Defeat him and free some of your friends from their Prison Egg!

- ① DR. ROBOTNIK

EMERALD HILL ZONE

Speed through this tropical bayside resort with palm trees, loop-de-loops and corkscrew speedways. Watch out for monkey-business!

- ② BUZZER
③ MASHER
④ COCONUTS



Spielzonen

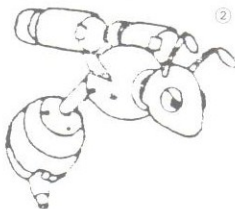
Am Ende jeder Spielzone greift Dr. Robotnik in einer verrückten Robotermaschine an. Besiegen Sie ihn, und befreien Sie einige Ihrer Freunde aus dem Gefängnis-Ei!

- ① DR. ROBOTNIK

SMARAGDBERGZONE

Eilen Sie durch diesen tropischen Ort an der Bucht, mit Palmen, Schleifenwegen und Korkenzieher-Schnellstraßen. Geben Sie gut auf sich Acht!

- ② BRUMMER
③ BEISSER
④ KOKOSNÜSSE



Zones

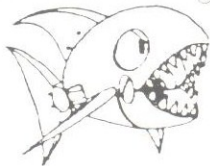
A la fin de chaque zone, le Dr. Robotnik passe à l'attaque avec sa fantastique machine-robot. Combattez-le et libérez quelques uns des vos amis de l'oeuf qui les emprisonne!

- ① DR. ROBOTNIK

ZONE DE LA COLLINE EMERAUDE

Traversez cette station balnéaire tropicale couverte de palmiers, de chemins tortueux et de voies rapides en tire-bouchon. Faites très attention!

- ② BOURDON
③ MACHEUR
④ NOIX DE COCO



Zonas

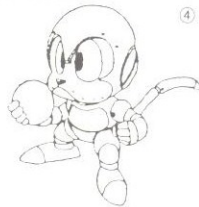
Al final de cada zona, el Dr. Robotnik atacará con un robot fantástico. ¡Derrótelo y libere a algunos de sus amigos de su Hu Prisión!

- ① DR. ROBOTNIK

ZONA DE LA COLINA ESMERALDA

Avance a través de este centro playero tropical con palmeras, curvas, y carreteras en espiral. ¡Tenga cuidado con los monos!

- ② BUZZER
③ MASHER
④ COCONUTS



Zone

Alla fine di ogni zona il dott. Robotnik vi attacca in una fantastica macchina robot. Sconfiggetelo e liberate alcuni dei vostri amici dall'Uovo Prigione!

① DOTT. ROBOTNIK

ZONA COLLINA DEGLI SMERALDI

Attraversate questa regione tropicale in riva al mare con le sue palme, circoli viziosi e autostrade a cavaturaccioli. State attenti agli scherzi da scimmie!

② RONZETTO

③ TRITAPESCE

④ NOCE-DI-COCCO

Zoner

I slutet av varje zon kommer Dr. Robotnik att gå till attack i en vidunderlig robotmaskin. Besegra honom och befria några av dina vänner ur fångelseägget!

① DR. ROBOTNIK

SMARAGDKULLENS ZON

Rusa igenom denna tropiska badort bestående av palmer, loopar och slingriga motorleder. Se upp för skojar!

② SURRARE

③ MOSARE

④ KOKOSNÖT

Zones

Aan het einde van elke Zone valt Dr. Robotnik je aan in een fantastische robot machine. Versla hem en bevrijd je vriendjes uit hun Gevangenis Eicel.

① DR. ROBOTNIK

SMARAGD HEUVEL ZONE

Race door deze tropische badplaats met palmbomen, loopings en spiraal-snelwegen. Kijk uit voor brutale apen!

② BUZZER

③ MASHER

④ COCONUTS

Vyöhykkeet

Jokaisen vyöhykeen lopussa tohtori Robotnik hyökkää kimppuusi kaameaan robottipukuun sonnistauneena. Kukista hänet, ja pelasta osa ystäivistäsi vankilamunasta.

① TOHTORI ROBOTNIK

SMARAGDIKUMPUVYÖHYKE

Kiitä halki tämän trooppisen poukaman palmuineen, silmukoineen ja kierteisine pikateineen. Älä jää syöttämään apinoita!

② PÖRISIJÄ

③ RAUTAKALA

④ PÄHKINÄ

CHEMICAL PLANT ZONE

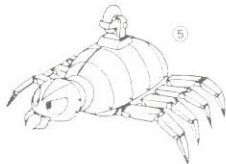
Flash through a high-tech maze built with pipes and ducts. Robotnik's flooded the factory with a pool of toxic liquid called "Mega Mack" that poisons Sonic in a few moments!

- ⑤ GRABBER
- ⑥ SPINY

AQUATIC RUIN ZONE

Roaming Romans infest a beautiful forest and sunken lake. Explore an intricate maze. If you're underwater, breathe the air bubbles to keep from drowning. A countdown begins when your oxygen's running out.

- ⑦ WHISP
- ⑧ GROUNDER
- ⑨ CHOP CHOP



CHEMIEWERKZONE

Rasen Sie durch einen High Tech-Irrgarten aus Rohren und Schächten. Robotnik hat die Fabrik mit der schädlichen Flüssigkeit "Mega-Mack" überschwemmt, die Sonic vorübergehend vergiftet.

- ⑤ GREIFER
- ⑥ SPINY

AQUA-RUINENZONE

Die alten Römer bewohnten einstmals diesen schönen Wald und versunkenen See. Erforschen Sie diesen verwirrenden Irrgarten. Atmen Sie die Luftblasen ein, wenn Sie sich unter Wasser befinden, um nicht zu versinken. Wenn Ihr Sauerstoffvorrat sich dem Ende nähert, beginnt eine Rückwärtszählung.

- ⑦ WESP
- ⑧ CHOP-CHOP
- ⑨ WÄLZER



ZONE D'USINE CHIMIQUE

Filez dans ce labyrinthe high-tech fait de tuyaux et de conduites. Les méchants du Dr Robotnik ont submergé l'usine avec un liquide toxique appelé "Mega Mack" qui peut empoisonner Sonic en quelques secondes.

- ⑤ RAMPEUR
- ⑥ ARAIGNEE

ZONE DE RUINES AQUATIQUES

Les romains pullulent dans cette magnifique forêt et ce lac submergés. Explorez le labyrinthe compliqué. Lorsque vous êtes sous l'eau, respirez les bulles d'air pour éviter de sombrer. Le compte à rebours se met en marche lorsque vous manquez d'oxygène.

- ⑦ GUEPE
- ⑧ CHOP CHOP
- ⑨ CHENILLE



ZONA DE LA PLANTA QUÍMICA

Atraviese un laberinto altamente tecnológico construido con tubos y conductos. ¡Robotnik ha inundado fábrica con un líquido tóxico denominado "Mega Mack" que envenenará a Sonic en poco tiempo.

- ⑤ GRABBER
- ⑥ SPINY

ZONA DE RUINAS ACUÁTICAS

Romanso vagabundos infestan un hermoso bosque y un lago hundido. Explore un intrincado laberinto. Cuando esté bajo el agua, inhale las burbujas de aire para evitar ahogarse. Cuando su oxígeno se esté acabando, comenzará una cuenta atrás.

- ⑦ WHISP
- ⑧ GROUNDER
- ⑨ CHOP CHOP

ZONA IMPIANTO CHIMICO

Sfrecciate attraverso questo labirinto ad alta tecnologia di tubazioni e condotti. Robotnik ha allagato la fabbrica con un lago di liquido tossico chiamato "Mega Mack", che può avvelenare Sonic in pochi istanti!

- 5 ARRAFFA
- 6 SPINOSO

ZONA ROVINE ACQUATICHE

Antichi Romani si aggirano nella magnifica foresta e nel lago sprofondato. Esplorate l'intricato labirinto. Se siete sottacqua, respirate con le bolle d'aria per evitare di affogare. Inizia un conto alla rovescia quando il vostro ossigeno sta per finire.

- 7 VESPO
- 8 MACIULLATORE
- 9 TAGLIAPECCE

KEMIKALIEANLÄGGNINGENS ZON

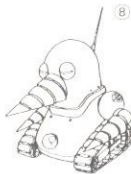
Svinga dig genom en högteknologisk fabriksanläggning med ett invecklat system av rör och annat. Robotnik har översvämmat fabriken med megamack, ett flytande gift som förgiftar Sonic under en kortare stund!

- 5 ROFFARE
- 6 PIGGIG

VATTENRUINZONEN

En vacker skog med en sjunken sjö härjas av omkringströvande romare. Utforska en invecklad labyrint. Andas in luftbubblorna när du hamnar under vattnet, för att inte drunkna. En nedräkning sätts igång när ditt syre börjar ta slut.

- 7 FLUGA
- 8 BOTTENLARV
- 9 TUGGTUGG



CHEMISCHE FABRIEK ZONE

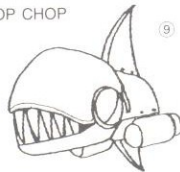
Flits door dit super-tech gebied met pijpen en bruggen. Robotnik heeft de fabriek met het chemische afval "Mega Mack" vervuild en Sonic kan daar heel slecht tegen!

- 5 GRABBER
- 6 SPINY

WATER RUINE ZONE

Rare Romeinen hebben dit schitterende bos met een verzonken meer bezet. Verken een ingewikkeld doolhof. Onder water moet je ademen in de luchtballen om niet te verdrinken. Als je geen lucht meer hebt, begint het aftellen.

- 7 WHISP
- 8 GROUNDER
- 9 CHOP CHOP



KEMIKAALITEHDASVYÖHYKE

Vilahda huipputeknillisen putki- ja hormisokkelon läpi. Robotnik on vuodattanut koko tehtaan tulvilleen "Megamac" nimistä myrkyllistä tököttiä, joka pystyy surmaamaan Sonicin muutamassa hetkessä!

- 5 SIEPPARI
- 6 PIIKKIPÄÄ

MERIRAUNIOVYÖHYKE

Kaunis metsä ja uponnut järvi kuhisee raivoisia Roomalaisia. Tutki tuikeaa sokkeloa, mutta varo ettet huku. Jos happesi alkaa loppua, ruutu kertoo paljonko aikaa sinulla on jäljellä. Hengitä ilmakuplissa.

- 7 SURISIJA
- 8 JYRSIJÄ
- 9 LEUKURI

CASINO NIGHT ZONE

Sparkling neon lights and glittering gold fill the Casino with razzmatazz! Play the machines with **Button A, B** or **C**. Flip the levers and push down the springs to send Sonic reeling like a bouncing blue pinball!

⑩ CRAWL

HILL TOP ZONE

Lava boils from volcanoes and earthquakes shake the ground! Spring for the Rings on teeter-totters and blast through underground tunnels and caverns.

⑪ REXON

⑫ SPIKER



CASINO-NACHTZONE

Flimmernde Neonlichter und glitzerndes Gold beleben die schillernde Welt des Nacht-Casinos! Spielen Sie durch Drücken der **Tasten A, B** und **C** an den Spielautomaten. Stellen Sie die Schalter um, und drücken Sie die Federn zusammen, um Sonic wie eine blaue Flipper-Kugel durch die Gegend schnellen zu lassen!

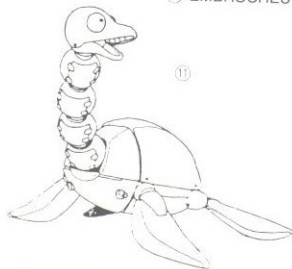
⑩ KRIECHER

BERGSPITZENZONE

Lava brodelte von Vulkanen herunter, und Erdbeben erschüttern den Boden! Springen Sie auf Wippen, greifen Sie sich Ringe, und rasen Sie durch unterirdische Tunnel und Höhlen.

⑪ REXON

⑫ SPIESSER



ZONE DE NUIT DU CASINO

Des néons lumineux sont éclairés et le casino brille de milles paillettes d'or! Jouez aux diverses machines en actionnant la **touche A, B** ou **C**. Actionnez les leviers et appuyez sur les ressorts pour éjecter Sonic comme une balle de flipper!

⑩ RAMPEUR

ZONE DU SOMMET DE LA COLLINE

De la lave coule des volcans et des tremblements de terre secouent la terre! Sautez sur les bascules pour prendre les bagues et filez à toute allure dans les tunnels et les grottes souterraines.

⑪ REXON

⑫ EMBROCHEUR

ZONA DE LA NOCHE EN EL CASINO

¡Centelleantes lámparas de neón y oro reluciente llenan el casino con un ambiente de gran alegría! Juega en las máquinas con el **botón A, B** o **C**. ¡Accione las palancas y presione hacia abajo los resortes para enviar a Sonic dando vueltas como una bola de billar azul rebotando!

⑩ CRAWL

ZONA DE LA CIMA DE LA COLINA

¡La lava hirviente de volcanes, y terremotos sacuden el suelo! Salte hacia los anillos en columpios y atraviese túneles y cavernas subterráneos.

⑪ REXON

⑫ SPIKER



ZONA NOTTURNA CASINÒ

Splendenti luci al neon e oro scintillante riempiono il Casinò di riflessi sfavillanti! Giocate con le macchine usando il **tasto A, B o C**. Muovete le leve del flipper e spingete in basso le molle per inviare Sonic in orbita come una pallina blu del flipper!

⑩ PALLAGRANCHIO

ZONA MONTECOLLE

La lava ribolle dai vulcani e i terremoti scuotono la terra! Balzate per prendere gli anelli da cornicioni tremolanti e apritevi la strada in gallerie e caverne sotterranee.

⑪ TARTASERPE

⑫ SPUNTONE

NATTKASINOZONEN

Glitterande neonljus och glänsande guld håller kasinot rullande! Spela på spelautomaterna med hjälp av **knappen A, B eller C**. Spela flipperspelet, och spänn fjädrarna för att skjuta iväg Sonic så att han rullar och studsar likt en blå flipperkula!

⑩ KRYP

BERGSTOPPSZONEN

Lava strömmar ur vulkaner, och marken skakar av jordbävningar! Studsa upp från gungbräden för att fånga ringar, och spräng dig genom underjordiska tunnlar och grottor.

⑪ REXUS

⑫ SPIKARE

CASINO NACHT ZONE

Het casino schittert door de felle neonlichten en het fonkelende goud! Speel op de machines met de **Toetsen A, B of C**. Beweeg de flippers en schiet Sonic als een flipperkast-balletje door dit gebied!

⑩ CRAWL

HEUVEL TOP ZONE

Lava spuit uit de vulkanen en aardbevingen schudden de grond! Spring naar alle ringen en schiet door ondergrondse tunnels en grotten.

⑪ REXON

⑫ SPIKER

KASINOILTAVYÖHYKE

Vilkkuvat neonvalot ja välkkyvä kulta täyttävät kasinon hulisevan ilmapiirin. Pelaa pelejä **näppäimillä A, B ja C**. Liikuta vipuja ja lennätä Sonicia vieterien avulla kuin sinistä pelikuulaa!

⑩ KATKA

HARJUNHUIPPUVYÖHYKE

Tulivuoret kiehuvat sulaa laavaa, ja maanjäristykset jyrisevät! Sieppaa sormuksia hypäten heilulaudoilta, ja syöksy läpi luolien ja tunnelien maan uumenissa.

⑪ REKSONA

⑫ PORAHATTU

MYSTIC CAVE ZONE

Robotnik's been digging for Chaos Emeralds in this eerie forest of flickering lights, glow-worms and stinging centipedes. Hang on to the ivy to discover escape routes.

⑬ FLASHER

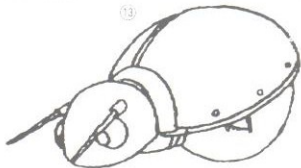
⑭ CRAWLTON

OIL OCEAN ZONE

Robotnik's refineries are pumping at full steam. Crude oil has turned the ocean black! Can Sonic keep his footing on the slippery catwalks and bursting steam vents?

⑮ OCTUS

⑯ AQUIS



MYSTERIÖSE HÖHLENZONE

Robotnik hat in dem schaurigen Wald voller flickernder Lichter, Glühwürmchen und stechenden Tausendfüßlern nach den Chaos-Smaragden gegraben. Halten Sie sich am Unterholz fest, um Fluchtwege zu entdecken.

⑬ BLITZER

⑭ KRAUCHER

ÖLOZEANZONE

Robotniks Öltraffinerien pumpen mit voller Betriebskapazität. Rohöl hat das Meerwasser in eine schwarze Jauche verwandelt! Kann Sonic auf den schlüpfrigen Laufplanken und fauchenden Dampfschächten seine Balance halten?

⑮ AQUIS

⑯ OCTUS

ZONE DE LA GROTTE MYSTERIEUSE

Robotnik est en train de creuser pour trouver les émeraudes Chaos dans la forêt fantastique remplie de lumières scintillantes, de vers luisants et de mille-pattes piquants. Restez dans ce sous-bois pour découvrir des voies de secours.

⑬ ECLAIREUR

⑭ MILLE-PATTES

ZONE DE L'OCEAN DE PETROLE

Les raffineries de Robotnik déversent à plein débit du pétrole. L'océan est tout noir noir! Est-ce que Sonic peut garder son équilibre sur ces passerelles glissantes et au-dessus des événements bouillonnants?

⑮ OCTUS

⑯ AQUIS

ZONA DE LA CUEVA MÍSTICA

Robotnik ha estado excavando para buscar las Esmeraldas del Caos en este misterioso bosque de luces parpadeantes, gusanos de luz, y centípedos urticantes.

⑬ FLASHER

⑭ CRAWLTON

ZONA DEL OCEANO DE PETRÓLEO

Las refineries de Robotnik están bombeando a plena potencia. ¡El petróleo ha ennegrecido el océano! ¿Podrá Sonic mantenerse en pie sobre las resbaladizas pasarelas y los respiraderos que arrojan vapor?

⑮ OCTUS

⑯ AQUIS



ZONA CAVA MISTICA

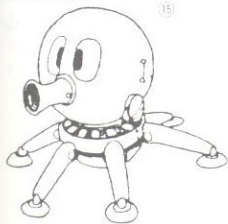
Robotnik ha scavato alla ricerca degli Smeraldi del Chaos in questa strana foresta di luci intermittenti, vermi luminosi e millepiedi velenosi. Attaccatevi all'edera per scoprire una via di fuga.

- 13 LUCCILOLO
- 14 MILLESPINI

ZONA OCEANO D'OLIO

Le raffinerie di Robotnik stanno lavorando a pieno ritmo. Il petrolio ha annerito l'oceano! Riuscirà Sonic a mantenere l'equilibrio sui passaggi scivolosi e tra le fumarole in eruzione?

- 15 POLIBOT
- 16 IPOCAMBOT



MYSTISKA GROTTANS ZON

Robotnik har grävt efter kaossmaragder i denna kusliga skog av flimrande ljus, lysmaskar och stickiga tusenfotingar. Håll fast vid murgrönan för att hitta flyktvägar.

- 13 BLIXTRARE
- 14 KRÄLARE

OLJEHAVSZONEN

Robotniks oljeraffinaderier går för högtryck, och havet har färgats svart av råolja! Klarar Sonic att hålla balansen på de hala gångbryggorna och sönderfallande rökgångarna?

- 15 BLÄCKUS FISKUS
- 16 AKVARIS

MYSTERIEUZE GROT ZONE

In dit enge bos met knipperende lichtjes, vuurwormpjes en stekende duizendpoten is Dr. Robotnik op zoek geweest naar Chaos Smaragden. Grijp de klimplanten om te ontsnappen.

- 13 FLASHER
- 14 CRAWLTON

OLIE ZEE ZONE

Robotnik's raffinaderijen werken op volle toeren. Ruwe olie heeft de zee zwart gemaakt! Kan Sonic overeind blijven in de gladde gangen en tussen de spuitende geisers?

- 15 OCTUS
- 16 AQUITS

MYSTINEN LUOLAVYÖHYKE

Robotnik on kaivellut Kaaoksen Smaragdeja tässä himmeästi lepattavien valojen, kiiltomatojen ja tuhatjalkaisten asuttamassa aavemaisessa korvessa. Tartu kiinni köynnöksiin etsiessäsi pakoteitä.

- 13 VILKKUJA
- 14 SATASARVINEN

ÖLJYMERIVYÖHYKE

Robotnikin öljynjalostamot käyvät täyttä häkää, ja niistä tiukuva raakaöljy on muuttanut ympäröivän meren mustaksi. Pystyykö Sonic tasapainottelemaan tiensä yli liukkaiden lankkujen ja hökäävien höyryventtiilien...?

- 15 MUSTIS
- 16 PIIKKIHEPO



METROPOLIS ZONE

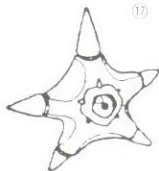
Sonic's finally chased Robotnik to his own capital city. But he finds a fortress of iron and steel. Danger lurks in every spinning cylinder, pounding piston and rolling gear. Hold the **D-Button** RIGHT or LEFT to wind the nut up and down the screws.

- ⑪ ASTERON
- ⑫ SLICER
- ⑬ SHELLCRAKER

SKY CHASE ZONE

Robotnik has escaped to the sky! Sonic's a wing-walker (and "Tails" is his pilot!) in a perilous battle above the clouds!

- ⑭ TURTLOIDS
- ⑮ NEBULA
- ⑯ BALKIRY



⑪

METROPOLIS

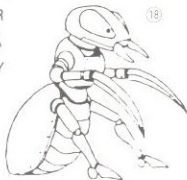
Sonic hat es geschafft, Robotnik bis in seine eigene Hauptstadt zu verfolgen. Doch er findet eine Festung aus Eisen und Stahl vor. Gefahren lauern in jedem rotierenden Zylinder, in jedem stampfenden Kolben und in jedem laufenden Getriebe. Drücken Sie die **Richtungstaste** anhaltend nach rechts oder links, um die Mutter an der Schraube auf und ab zu drehen.

- ⑪ ASTERON
- ⑫ MUSCHELKNACKER
- ⑬ SCHNIPPLER

HIMMELSZONE

Robotnik hat sich in die Lüfte auf und davon gemacht! Sonic ist ein Flügelläufer (und Tails ist sein Pilot) in einer gefährlichen Schlacht über den Wolken!

- ⑭ KRÖTER
- ⑮ NEBULA
- ⑯ BALKIRY



⑫

ZONE DE LA METROPOLE

Finalemt Sonic chasse Robotnik de sa propre capitale. Mais il trouve une forteresse de fer et d'acier. Le danger est présent dans le moindre cylindre en action, dans les pistons martelant et les engrenages tournant. Tenez RIGHT ou LEFT de la **touche D** pour dévisser ou visser les boulons.

- ⑪ ASTERON
- ⑫ DEPECEUR
- ⑬ DECOQUILLEUR

ZONE DE CHASSE AERIEENNE

Robotnik s'est échappé dans le ciel! Sonic est un avion (et "Tails" son pilote) en pleine bataille périlleuse au-dessus des nuages!

- ⑭ TORTOIDE
- ⑮ NEBULEUSE
- ⑯ BALKYRIE



⑬

ZONA DE LA METRÓPOLIS

Sonic ha dado finalmente con Robotnik en su propia capital. Pero encuentra un fuerte de hierro y acero. El peligro se encuentra en cada cilindro giratorio, pistón oscilante, y engranaje rodante. Mantenga el **botón D** hacia la derecha o hacia la izquierda para hacer que la tuerca dé vueltas hacia arriba o hacia abajo por el tornillo.

- ⑪ ASTERON
- ⑫ SLICER
- ⑬ SHELLCRAKER

ZONA DE CAZA AÉREA

¡Robotnik ha escapado por el aire! ¡Sonic es un vehículo alado (y "Tails" es su piloto) en una peligrosa batalla sobre las nubes!

- ⑭ TURTLOIDS
- ⑮ NEBULA
- ⑯ BALKIRY

ZONA METROPOLI

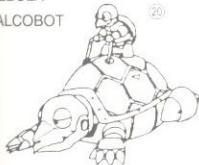
Sonic è finalmente riuscito a ricacciare Robotnik nella sua capitale. Ma scopre una fortezza di ferro e acciaio. Il pericolo si annida in ogni cilindro rotante, pistone in moto o ingranaggio al lavoro. Tenete premuto il **tasto D** a destra o a sinistra per far salire o scendere il dado lungo le viti.

- 17 ASTERON
- 18 FORBICA
- 19 GRANCHIBOT

ZONA CACCIA AEREA

Robotnik è scappato in cielo! Sonic parte in volo (con Tails come copilota) in una pericolosa battaglia sopra le nuvole!

- 20 TARTARUGOIDI
- 21 NEBULA
- 22 FALCOBOT



METROPOLISZONEN

Sonic har till slut lyckats förfölja Robotnik till dennes egen huvudstad. Men han finner en fästning byggd av järn och stål. Faror lurar i var- enda spinnande cylinder, hamrande kolv och i vartenda roterande kugghjul. Vicka **styrkulan D** åt höger eller vänster, och håll den nedtryckt, för att skruva muttern upp och ner längs skruvarna.

- 17 STJÄRNUS
- 18 SKÅRARE
- 19 SKALKNARRE

LUFTJAKTZONEN

Robotnik har tagit sin tillflykt till himlen! Sonic förvandlar sig till ett flygplan (och Fracken är hans pilot!) i en våghalsig strid ovanför molnen!

- 20 SKÖLDPADDOITER
- 21 NEBULOSA
- 22 ROVFLYGARE



METROPOLIS ZONE

Sonic heeft Dr. Robotnik eindelijk teruggedreven naar zijn eigen stad. Maar dat is wel een fort van ijzer en steen. In elke draaiende cilinder, beukende klep en rollende machine dreigt gevaar. Druk op **LINKS** of **RECHTS** op de **R-toets** om de schroefdraden heen en weer te draaien.

- 17 ASTERON
- 18 SLICER
- 19 SHELLCRACKER

LUCHT RACE ZONE

Robotnik is de lucht in gevlogen! Sonic zweeft door de lucht (en "Tails" helpt hem) in deze gevaarlijke strijd boven de wolken!

- 20 TURTLOIDS
- 21 NEBULA
- 22 BALKIRY

KAUPUNKIVYÖHYKE

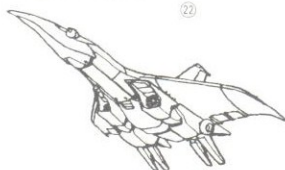
Sonic on vihdoon saartanut Robotnikin kaupunkiin, mutta se onkin oikea teräslinnoitus. Jok'inen sykkivä sylinteri, paukkuva mäntä ja pyörivä ratas uhkaa rusentaa sinut jos olet hetkenkin huolimaton. Paina **suuntanäppäintä** oikealle tai vasemmalle kiertääksesi muttereita ylös ja alas.

- 17 KYNSITÄHTI
- 18 SILPOJA
- 19 PANSSARIPIHTI

PILVIVYÖHYKE

Robotnik on paennut pilviin! Sonic tanssii siivellä, Tailsin toimiessa lentäjänä taistelussa taivaalla!

- 20 KIITOKONNA
- 21 POTKURIPALLO
- 22 PELTIVARIS



WING FORTRESS ZONE

You've found Robotnik's secret stronghold — a flying battleship. Could this be Sonic's final fight?

23 CLUCKER

Special Stage

If you have 50 Rings when you touch a Star Post, you'll see a Star Circle spinning around the Star Post. If you jump into the Star Circle, you'll go to the Special Stage. This is your chance to collect a Chaos Emerald!



FLUGFESTUNGSZONE

Sie haben Robotniks geheime Festung aufgespürt — ein fliegendes Flaggschiff. Ist dies Sonics letzter Kampf?

23 GLUCKER

Sonderrunde

Wenn Sie bei Berühren eines Sternschilds 50 Ringe besitzen, sehen Sie Sterne um das Sternschild kreisen. Wenn Sie in den Sternkreis hineinspringen, werden Sie in die Sonderrunde versetzt. Dies ist Ihre Chance sich einen Chaos-Smaragd zu holen!

ZONE DE LA FORTERESSE VOLANTE

Vous avez trouvé la forteresse secrète de Robotnik — un vaisseau de combat volant. Est-ce que ce sera la bataille finale de Sonic?

23 ROBOT-POULE

Etape spéciale

Si vous avez 50 bagues lorsque vous touchez un panneau étoilé, vous verrez un cercle étoilé tourner autour du panneau. Si vous sautez dans le cercle, vous passez à l'étape spéciale et vous aurez une chance de ramasser l'émeraude Chaos!

ZONA DE LA FORTALEZA ALADA

Ha encontrado la fortaleza secreta de Robotnik, una nave voladora de batalla. ¿Será ésta la última pelea de Sonic?

23 CLUCKER

Etapa especial

Si posee 50 anillos cuando toque un poste de estrella, verá un círculo de estrellas girando alrededor del poste. Si salta dentro del círculo de estrellas, pasará a la etapa especial. ¡Ésta es su oportunidad de tomar una Esmeralda del Caos!

ZONA FORTEZZA ALATA

Avete trovato il covo segreto di Robotnik, una corazzata volante. Che sia l'ultima battaglia di Sonic?

23 Galloarmato

FLYGANDE BORGENS ZON

Du har funnit Robotniks hemliga fäste, det flygande slagskeppet. Kommer detta att bli Sonics sista strid?

23 Kluckare

VLIEGEND FORT ZONE

Je hebt Robotnik's geheime schuilplaats gevonden — een vliegend slagschip. Is dit Sonic's laatste gevecht?

23 CLUCKER

SIIPILINNAVYÖHYKE

Olet löytänyt Robotnikin salaisen linnakkeen — lentävän sotalaivan! Tuleeko tästä Sonicin viimeinen taistelu...?

23 KEKOKUKKO

Zona speciale

Se avete 50 anelli quando toccate un lampione stella, vedrete un cerchio stella che rotea intorno al lampione stella. Se saltate nel cerchio stella, potete andare nella zona speciale. Questa è la vostra occasione di recuperare uno Smeraldo del Caos!

Specialnivån

Om du har minst 50 ringar och rör vid en stjärnstolpe, så kommer du att se en stjärncirkel snurra runt stolpen. Hoppa in i stjärncirkeln för att komma till specialnivån. Här har du din chans att få tag på en kaossmaragd!

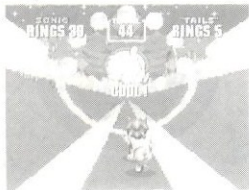
Speciaal Gebied

Als je 50 ringen hebt wanneer je bij een Ster Post komt, zie je een Ster Cirkel rond de Ster Post draaien. Spring in de Ster Cirkel om naar het Speciale gebied te gaan. Hier kun je een Chaos Smaragd vinden!

Erikoistasot

Jos kosket tähtipylvästä kerätyäsi 50 sormusta, tähtiympyrä alkaa kieppua sen ympäri. Jos hypäät ympyrään, siirryt erikoistasoon, ja sinulla on mahdollisuus hankkia Kaaoksen Smaragdi!

- Watch the screen to see how many Rings you need to get.
- Speed around the chute, picking up as many Rings as you can. Sidestep the Bombs or jump over them to stay in the race.
- If you get the required number of Rings at each checkpoint, you can continue. Otherwise, the Stage ends.
- If you finish the Stage, you'll be rewarded with a magnificent Chaos Emerald.
- When the Special Stage ends, you return to the Star Post in your original Zone, and you can resume the game.
- Achten Sie auf die Bildschirmanzeigen, um zu sehen, wieviele Ringe Sie sammeln müssen.
- Jagen Sie die Rutschbahn hinunter, und greifen Sie sich dabei so viele Ringe wie möglich. Gehen Sie den Bomben aus dem Weg, oder springen Sie darüber hinweg, um im Rennen zu bleiben.
- Wenn Sie es schaffen, jeden Kontrollpunkt mit der notwendigen Anzahl von Ringen zu passieren, können Sie weiterspielen. Andernfalls endet die Runde.
- Wenn Sie die Runde erfolgreich beenden, erhalten Sie einen wertvollen Chaos-Smaragd.
- Wenn die Runde endet, kehren Sie zum Sternschild in der ursprünglichen Zone zurück und können das Spiel fortsetzen.
- Regardez l'écran pour voir combien de bagues il vous faut.
- Descendez les toboggans et ramassez autant de bagues que vous le pouvez. Evitez les bombes ou sautez au-dessus pour rester dans la course.
- Si vous obtenez le nombre de bagues qu'il vous faut à chaque point de contrôle, vous pouvez continuer. Sinon, l'étape se termine.
- Si vous terminez l'étape, vous recevez en récompense une magnifique bague Chaos.
- Lorsque l'étape spéciale prend fin, vous retournez au panneau étoilé de votre zone d'origine et pouvez poursuivre la partie.
- Observe la pantalla para ver cuántos anillos necesita obtener.
- Corra alrededor del conducto, tomando cuantos anillos pueda. Evite las bombas o salte sobre ellas para seguir su carrera.
- Si obtiene el número requerido de anillos en cada punto de control, podrá continuar. De lo contrario, la etapa finalizará.
- ¡Si consigue terminar la etapa, recibirá en premio una magnífica Esmeralda del Caos.
- Cuando finalice la etapa especial, volverá al poste de estrella de su zona original, y podrá continuar el juego.



- Guardate lo schermo per vedere quanti anelli dovete raccogliere.
- Correte intorno allo scivolo, raccogliendo più anelli che potete. Scansate le bombe o saltateci sopra per rimanere in gara.
- Se ottenete il numero di anelli necessario a ciascuna tappa, potete continuare. Se no la zona finisce.
- Se completate la zona, vincete un magnifico Smeraldo del Caos.
- Quando finisce la zona speciale, ritornate al lampione stella della zona originale e potete riprendere il gioco.
- Håll ett öga på skärmen för att se hur många ringar du behöver.
- Åk omkring i rutschbanan, och plocka så många ringar du bara kan. Väja för bomberna, eller hoppa över dem, för att vara kvar i spelet.
- Du får fortsätta så länge du har det antal ringar som krävs vid varje kontroll. I annat fall tar nivån slut.
- Om du lyckas klara av nivån, så belönas du med en praktfull kaossmaragd.
- Efter specialnivåns slut kommer du att återvända till stjärnstolpen i den zon du befann dig senast, och fortsätta spelet därifrån.
- Kijk op het scherm om te zien hoeveel ringen je nog nodig hebt.
- Race over de glijbaan, pak zoveel ringen als je kunt. Ontwijk de bommen of spring er overheen om door te kunnen gaan.
- Als je voor het checkpoint het benodigde aantal ringen hebt, mag je doorgaan. Anders houdt het gebied op.
- Als je het gebied afmaakt, krijg je één van de fantastische Chaos Smaragden.
- Als je klaar bent in het Speciale Gebied, ga je terug naar de Ster Post in de normale Zone en kun je verder spelen.
- Tarkkaile ruutua nähdäksesi montako sormusta sinun täytyy hankkia.
- Liiku putkessa, poimien mahdollisimman monta sormusta. Kierrä pommit, tai hyppää niiden yli pysyäksesi tasossa.
- Jos olet poiminut kyllin monta sormusta kunkin tarkastusaseman kohdalla, voit jatkaa eteenpäin. Muuten taso on lopussa.
- Jos selviät läpi tason, saat palkkioksi mahtavan Kaoksen Smaragdin.
- Erikoistason loputtua palaat tähtipylvään luo, ja voit jatkaa peliä.

Game Over

Sonic's quest ends when you squash Dr. Robotnik for good! The game also ends any time you lose all your Lives. You start each game with 3 Lives, and you can find extra Lives in the monitors. You also get a bonus Life when you gain 100 Rings and 200 Rings.

Continue

You'll get a Continue every time you score 100,000 points. Then, when you lose your last Life, the Continue screen will appear. Press **Start** before the timer reaches 0 to resume the game from the point where it ended.

Spielende

Sonics Aufgabe ist erfüllt, wenn er Dr. Robotnik entgütig erledigt! Das Spiel endet ebenfalls, wenn Sie alle Ihre Leben verlieren. Sie beginnen das Spiel mit 3 Leben, und wenn Sie Glück haben, finden Sie in den Kästen noch zusätzliche Leben. Für jeweils 100 und 200 Ringe erhalten Sie darüber hinaus noch ein Bonus-Leben.

Fortsetzung

Für jede 100 000 Punkte erhalten Sie eine Chance zur Fortsetzung des Spiels. Hiernach, d.h., sobald Sie Ihr letztes Leben verloren haben, erscheint das Fortsetzungsbild. Drücken Sie die **Starttaste**, bevor der Zeitzähler "0" erreicht, um das Spiel an dem Punkt fortzusetzen, wo es abgebrochen wurde.

Fin de partie

Le quête de Sonic prend fin lorsque Dr. Robotnik est définitivement anéanti! La partie prend également fin chaque fois que vous perdez une vie. Vous commencez la partie avec 3 vies et vous pouvez trouver des vies supplémentaires sur les écrans de moniteur. Vous obtenez aussi une vie comme bon point lorsque vous gagnez 100 et 200 bagues.

Poursuite

Vous pouvez poursuivre la partie chaque fois que vous atteignez 100 000 points. Lorsque vous perdez votre dernière vie, l'écran de poursuite apparaît. Appuyez sur **Start** avant que la minuterie atteigne 0 pour reprendre la partie au point où elle s'est terminée.

Fin del juego

¡La búsqueda de Sonic finalizará cuando aplaste de una vez por todas al Dr. Robotnik! El juego también finalizará cuando pierda todas sus vidas. Usted comenzará cada juego con 3 vidas, y podrá encontrar vidas extra en los monitores. Usted también podrá obtener una vida de gratificación cuando obtenga 100 anillos y 200 anillos.

Continuación

Usted obtendrá una oportunidad de continuación cada vez que consiga 100.000 puntos. Después, cuando pierda su última vida, aparecerá la pantalla de continuación. Presione el **botón de inicio** antes de que el temporizador llegue a 0 a fin de reanudar el juego desde el punto en el que finalizó.

Fine del gioco

La ricerca di Sonic finisce quando distrugge il dott. Robotnik per sempre. Il gioco finisce anche quando perdete tutte le vite. Iniziate ogni gioco con tre vite e trovate delle vite extra nei monitor. Potete anche vincere una vita premio quando ottenete 100 anelli e 200 anelli.

Continuazione

Ottenete una possibilità di continuare ogni volta che segnate 100.000 punti. Quando perdete l'ultima vita appare lo schermo di continuazione. Premete **START** prima che il conto alla rovescia raggiunga zero per riprendere il gioco da dove era finito.

Spelet slut

Sonics jakt tar slut när han har krossat Dr. Robotnik en gång för alla! Spelet tar också slut om du någon gång förlorar alla dina liv. Du har tre liv när du börjar spelet, och du kan hitta extraliv i TV-apparaterna. Du ges också ett bonusliv efter att ha samlat ihop 100 eller 200 ringar.

Fortsätt

Varje gång du lyckas få ihop 100 000 poäng belönas du med en fortsättningschans. Om du sedan förlorat ditt sista liv, så visas fortsättningsmenyn. Tryck på startknappen **START**, innan nedräkningen nått noll, för att fortsätta spelet från det ställe där det tog slut.

Einde van het Spel

Sonic's opdracht is gelukt als hij Dr. Robotnik heeft verslagen! Het spel is ook afgelopen als je al je levens hebt verloren. Je begint het spel met drie levens en in de boxen kun je extra levens vinden. Je krijgt ook een extra leven als je 100 en 200 ringen hebt verzameld.

Doorgaan

Je krijgt een Continue voor elke 100 000 punten die je behaalt. Als je dan je laatste leven hebt verloren, zie je het Continue scherm. Druk op **Start** voordat de timer op 0 staat om verder te gaan op de plaats waar je geëindigd was.

Pelin loppu

Sonicin sotamatka loppuu kun olet lopullisesti rusentanut tohtori Robotnikin. Peli loppuu myös jos olet menettänyt kaikki henkesi. Sinulla on joka pelin alussa kolme henkeä, ja voit löytää lisää aarrearkuista. Saat myös lisähenkiä kerättyäsi 100 ja 200 sormusta.

Jatko

Saat "Jatkon" aina kerättyäsi 100 000 pistettä. Jos sen jälkeen menetät viimeisen henkesi, jatkoruutu ilmestyy. Voit tällöin jatkaa peliä siitä kohdasta jossa kuolit, painamalla **aloitusnäppäintä** ennen ajastimen nollautumista.

Scoring

Your score is added up at the end of each Act.

- Every robot enemy you smash is worth 100 points.
- Defeating Robotnik earns you 1,000 points.
- The Time Bonus rewards you for speed. The faster you clear the Act, the higher this score will be.
- The Ring Bonus rewards you for the number of Rings you have when the Act ends.

Punktebewertung

Am Ende eines Spiels werden Ihre Punkte zusammengezählt.

- Jeder Roboter, den Sie vernichten ist 100 Punkte wert.
- Wenn Sie Robotnik besiegen, erhalten Sie 1 000 Punkte.
- Der Zeitbonus ist die Belohnung für Ihre Wahnsinnsgeschwindigkeit. Je schneller Sie eine Runde beenden, desto mehr Punkte erhalten Sie.
- Der Ringbonus belohnt Sie für die Anzahl an Ringen, die Sie am Ende der jeweiligen Runde besitzen.

Score

Vos points sont calculés à la fin de chaque acte.

- Chaque robot ennemi que vous écrasez vaut 100 points.
- Si vous tenez en échec Robotnik vous gagnez 1 000 points.
- Des bons points de temps vous sont accordés pour vous récompenser de votre rapidité. Plus vous terminez rapidement un acte, plus vous améliorez votre score.
- Des bons points sous forme de bagues vous sont accordés en fonction du nombre de bagues que vous détenez à la fin d'un acte.

Puntuación

Su puntuación se sumará al final de cada acto.

- Por cada robot enemigo que aplaste recibirá 100 puntos.
- Si derrota a Robotnik, obtendrá 1.000 puntos.
- Usted recibirá puntos de gratificación por tiempo. Cuanto más rápido termine un acto, mayor puntuación recibirá.
- Cuando finalice el acto, obtendrá puntos de gratificación por el número de anillos que posea.

2 Player VS Competitive

With 2 players, Sonic and "Tails" can race to win in the most categories in the all-new, fun and surprising 2 Player VS competition. In this game, Sonic and "Tails" compete to gather the most score points, Rings and Super Items, and to clear each Act in the fastest time.

2-Personen-Spiel

Bei 2 teilnehmenden Spielern geht es für Sonic und Tails darum, wer in diesem neuen und spannenden Wettkampfmodus für 2 Spieler die meisten Kategorien gewinnt. In diesem Spielmodus treten Sonic und Tails in einem Wettkampf um die meisten Punkte, Ringe und Super-Gegenstände und die schnellste Rundenzeit gegeneinander an.

Compétition pour deux joueurs

Avec deux joueurs, Sonic et "Tails" peuvent courir pour voir qui gagnera dans la plupart des catégories de cette nouvelle, surprenante et amusante compétition. Dans cette partie, Sonic et "Tails" sont concurrents et essaient de gagner le plus grand nombre de points, de bagues et de super articles. Ils essaient de terminer le plus vite possible chaque partie.

Competición entre 2 jugadores

Con 2 jugadores, Sonic y "Tails" podrán para ganar en la mayoría de las categorías en una competición completamente nueva, divertida, y sorprendente. En este juego, Sonic y "Tails" competirán para alcanzar la mayor puntuación, anillos, y superítemes, y para terminar cada acto en el tiempo más corto posible.

Punteggio

Il punteggio viene sommato alla fine di ogni Atto.

- Ogni robot nemico distrutto vale 100 punti.
- Una sconfitta di Robotnik vale 1.000 punti.
- Il premio tempo ricompensa la velocità. Prima finite l'Atto, più punti ottenete.
- Il premio anelli vi ricompensa per il numero di anelli che avete alla fine dell'Atto.

Competizione a due giocatori

Con due giocatori, Sonic e Tails possono competere per vincere nel maggior numero di categorie in questo nuovo e divertente modo di gioco competitivo a due giocatori. In questo gioco, Sonic e Tails competono per ottenere il punteggio massimo, il maggior numero di anelli e super oggetti e per finire ciascun Atto nel tempo minore.

Poänggivning

Dina poäng summeras i slutet av varje akt.

- Du får 100 poäng för varje robotfiende du förstör.
- Du får 1 000 poäng om du besegrar Robotnik.
- Tidsbonusen belönar dig för snabbhet. Dessa poäng blir högre ju fortare du klarar av en akt.
- Ringbonusen belönar dig efter det antal ringar du har när en akt tar slut.

Tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS

I detta nya, roliga och överraskande tävlingsspel för två spelare kan två deltagare, Sonic och Fracken, tävla om att vinna i flest antal kategorier. Sonic och Fracken tävlar här om vem som kan samla flest poäng, flest ringar och flest antal superföremål, samt om vem som kan slutföra varje akt på kortast tid.

Scoren

Je krijgt punten aan het einde van elke Act.

- Elke Robot vijand die je vernietigt, is 100 punten waard.
- Als je Robotnik verslaat, krijg je 1 000 punten.
- Voor je snelheid krijg je een Tijd Bonus. Hoe sneller je klaar bent met een Act, hoe meer punten je krijgt.
- Je krijgt aan het einde van elke Act extra punten voor de ringen die je hebt.

2-Spelers VS Spel

Bij 2 Spelers racen Sonic en "Tails" tegen elkaar om te zien wie de meeste onderdelen wint in het nieuwe 2-Player VS Competition spel. Je strijd als Sonic en "Tails" om de meeste punten, de meeste ringen, de meeste Super Voorwerpen en wie de Act het snelste afmaakt.

Pisteet

Pisteesi lasketaan yhteen kunkin tason lopussa.

- Saat 100 pistettä jokaisesta särkemästäsi robotista.
- Saat 1 000 pistettä Robotnikin kukistamisesta.
- Saat aikapalkkion suorittamalla tason nopeasti. Mitä nopeampi olet, sitä suuremman palkkion saat.
- Saat sormuspalkkion sen mukaan montako sormusta sinulla on hallussasi.

Kahden pelaajan kilpailu

Tässä pelimuodossa Sonic ja Tails voivat kilpailla toisiaan vasten uudessa, hausassa ja yllättävässä kaksinkilvassa. Sonic ja Tails kisaavat kumpi pystyy keräämään enemmän pisteitä, sormuksia, ja esineitä, sekä kumpi pystyy läpäisemään kunkin tason nopeammin.

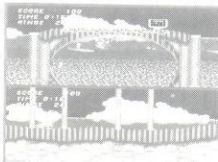
The game has 3 regular Zones (with 2 Acts each), and a Special Stage where Sonic and "Tails" race for the Rings.

TO BEGIN:

- ① Press the **D-Button** DOWN on the Title screen to choose "2 Player VS." Then press **Start**.
- ② Use the **D-Button** to select 1 of the 3 Zones or the Special Stage on the next screen.
- ③ Press **Start** to begin. Good luck!

TO PLAY A REGULAR ZONE:

- Sonic and "Tails" race through the same Zone on a split screen. Sonic (Player 1) uses the top half, and "Tails" (Player 2) is on the bottom.



Das Spiel setzt sich aus drei normalen Spielzonen (mit jeweils 2 Runden) und einer Sonderrunde zusammen, in der Sonic und Tails nach Ringen um die Wette laufen.

SPIELSTART:

- ① Drücken Sie die **Richtungstaste** nach unten, um ein 2-Personen-Spiel ("2 Player VS.") zu wählen. Drücken Sie anschließend die **Starttaste**.
- ② Wählen Sie auf dem nächsten Wahlbild mit der **Richtungstaste** eine der drei Zonen oder die Sonderrunde.
- ③ Drücken Sie die **Starttaste**, und viel Glück!

SPIELEN IN NORMALEN ZONEN:

- Sonic und Tails eilen auf einem geteilten Spielbild durch die einzelnen Zonen. Sonic (Spieler 1) spielt in der oberen und Tails (Spieler 2) in der unteren Bildhälfte.

Le jeu présente 3 zones ordinaires (de 2 actes chacune) et une étape spéciale où Sonic et "Tails" recherchent les bagues.

POUR COMMENCER:

- ① Appuyez sur DOWN de la **touche D** sur l'écran-titre pour choisir "2 Player VS". Appuyez ensuite sur **Start**.
- ② Utilisez la **touche D** pour choisir une des 3 zones ou l'étape spéciale de l'écran suivant.
- ③ Appuyez sur **Start** pour commencer. Bonne chance!

ZONES ORDINAIRES:

- Sonic et "Tails" traversent la même zone sur un écran divisé. Sonic (joueur 1) utilise la moitié supérieure de l'écran, et "Tails" (joueur 2) se trouve en bas.

El juego posee 3 zonas normales (con 2 actos cada uno), y una etapa especial en la que Sonic y "Tails" competirán para obtener anillos.

PARA COMENZAR:

- ① Presione el **botón D** hacia abajo en la pantalla del título para elegir "2 Player VS". Después presione el **botón de inicio**.
- ② Utilice el **botón D** para seleccionar 1 de las 3 zonas o la etapa especial en la pantalla siguiente.
- ③ Para comenzar el juego, presione el **botón de inicio**. ¡Buena suerte!

PARA JUGAR EN UNA ZONA NORMAL:

- Sonic y "Tails" competirán en la misma zona en una pantalla dividida. Sonic (jugador 1) utilizará la mitad superior, y "Tails" (jugador 2) la inferior.

Il gioco ha tre zone normali (di due Atti ciascuna) e una zona speciale in cui Sonic e Tails competono per gli anelli.

PER COMINCIARE:

- ① Premete il **tasto D** in basso sullo schermo del titolo per scegliere "2 Player VS". Quindi premete **START**.
- ② Usate il **tasto D** per selezionare una delle tre zone o la zona speciale sullo schermo successivo.
- ③ Premete **START** per cominciare. Buona fortuna!

PER GIOCARE IN UNA ZONA NORMALE:

- Sonic e Tails corrono attraverso la stessa zona su uno schermo diviso in due. Sonic (giocatore 1) usa la metà superiore e Tails (giocatore 2) usa quella inferiore.

Detta spel består av 3 vanliga zoner, med två akter i varje zon; och en specialnivå, där Sonic och Fracken tar upp kampen om ringarna.

HUR SPELET SÄTTS IGÅNG:

- ① Vicka **styrkulan D** nedåt när rubrikscenen syns för att välja tävlingsspel för två spelare 2 PLAYER VS. Tryck på **START**.
- ② Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att välja en av de tre zonerna, eller specialnivån, på nästa meny.
- ③ Tryck på startknappen **START** för att börja spelet. Lycka till!

HUR SPEL I EN VANLIG ZON GÅR TILL:

- Sonic och Fracken tävlar i samma zon, på ett spelfält som är avdelat på mitten. Sonic (spelare 1) tävlar på den övre halvan, och Fracken (spelare 2) på den nedre.

Dit spel heeft 3 normale Zones (met elk twee Acts) en een Speciaal Gebied waar Sonic en "Tails" racen voor de ringen.

ZO BEGIN JE:

- ① Druk op **OMLAAG** op de **R-toets** tot "2 Player VS" verlicht is en druk dan op **Start**.
- ② Kies op het volgende scherm met de **R-toets** voor 1 van de 3 Zones of het Speciale Gebied.
- ③ Druk op **Start** om te beginnen. Veel geluk!

ZO SPEEL JE IN EEN NORMALE ZONE:

- Sonic en "Tails" racen in een gedeeld scherm door dezelfde Zone. Sonic (Speler 1) gebruikt de bovenste helft en "Tails (Speler 2) gebruikt de onderste helft.

Pelissä on kolme vyöhykettä joissa jokaisessa on kaksi tasoa, sekä erikoistaso jossa Sonic ja Tails kilpailevat sormuksista.

ALOITA NÄIN:

- ① Valitse otsikkoruudussa kahden pelaajan kilpapeli painamalla **suuntanäppäintä** kerran alas. Paina sitten **aloitusnäppäintä**.
- ② Valitse **suuntanäppäimellä** yksi kolmesta vyöhykkeestä, tai erikoistaso.
- ③ Paina jälleen **aloitusnäppäintä**. Hyvää onnea!

KAKSINPELI TAVALLISISSA VYÖHYKKEISSÄ:

- Sonic ja Tails kiitävät kilpaa läpi saman vyöhykkeen. Ruutu on jaettu kahtia niin että Sonic (pelaaja 1) käyttää ylemmää, ja Tails (pelaaja 2) alemmää puoliskoa.

- Use all the same button controls and moves as for 1 Player games. Reach for the Rings!
- Break open the monitors for Super Items. You won't know what an item is until it pops out (unless you chose "Teleportation Only" on the Options screen; please see pages 22 - 24).
- The Teleporter item is new! Find it, and Sonic and "Tails" will switch places in the Zone. Whoever is behind will now be ahead!
- The face you see on a One-Up item shows who gets it. For example, "Tails" can find a One-Up for Sonic, and Sonic will get the extra Life.
- When 1 player finishes, a countdown starts, and the other player must try to finish within 60 seconds.
- Die Steuerung erfolgt über die gleichen Tasten und erzeugt die gleichen Bewegungen wie bei einem 1-Personen-Spiel. Greifen Sie nach den Ringen!
- Brechen Sie die Kästen auf, um nach Super-Gegenständen zu suchen. Man weiß nie, welcher Gegenstand in einem Kasten versteckt ist, bis er freigelegt wird (es sei denn, Sie haben auf dem Optionsbild "Teleportation Only" gewählt; siehe hierzu Seite 22 - 24).
- Der Teleportier-Gegenstand ist neu! Suchen Sie ihn, damit Sonic und Tails in der Zone ihre Plätze tauschen können. Der Spieler, der vorher zurücklag, hat jetzt die Nase vorn!
- Das Gesicht, daß Sie auf einem 1-UP-Gegenstand sehen, zeigt wer diesen Gegenstand bekommt. Tails kann zum Beispiel einen 1-UP-Gegenstand für Sonic finden, so daß Sonic ein zusätzliches Leben erhält.
- Wenn einer der Spieler das Spiel beendet, beginnt eine Rückwärtszählung, und der andere Spieler muß versuchen, die jeweilige Runde innerhalb von 60 Sekunden zu beenden.
- Ce sont les mêmes commandes et les mêmes mouvements que dans les parties à un joueur. Prenez les bagues!
- Brisez les écrans de moniteur pour prendre les super articles. Vous ne savez pas quel article le moniteur cache avant de l'avoir fait exploser (à moins de choisir "Teleportation only" sur l'écran des options; veuillez voir les pages 22 - 24).
- Le téléporteur est nouveau! Trouvez-le pour que Sonic et "Tails" échangent leur place dans la zone. Celui qui était en queue sera en tête!
- Le visage que vous voyez sur l'article "One Up" indique la personne qui a gagné la vie. Par exemple, "Tails" peut trouver une vie supplémentaire pour Sonic et Sonic la recevra.
- Lorsqu'un joueur a terminé, le compte à rebours démarre et l'autre joueur doit essayer de finir en l'espace de 60 secondes.
- Utilice los mismos botones y movimientos que el el juego de 1 jugador. ¡Consiga anillos!
- Rompa y abra los monitores para tomar asuperítemes. Usted no sabrá qué ítem se encuentra en un monitor hasta que salga del mismo (a menos que eleja teletransportación solamente "Teleportation Only" en la pantalla de opciones; consulte las páginas 22 - 24).
- ¡El teletransportador es un nuevo ítem! Búsquelo, y Sonic y "Tails" intercambiarán su lugar en la zona. ¡El que se encuentre detrás, pasará a ser el de cabeza!
- La cara que vea en el ítem una más "One-Up" indicará quién obtendrá la vida extra. Por ejemplo, "Tails" puede encontrar una vida más para Sonic, y Sonic obtendrá una vida extra.
- Cuando finalice un jugador, se iniciará una cuenta atrás, y el otro deberá tratar de finalizar antes de 60 segundos.

- Usate gli stessi tasti e le stesse tecniche che per il gioco a 1 giocatore. Non mancate gli anelli!
- Rompete i monitor per ottenere super oggetti. Non potete sapere di che oggetto si tratta fino a quando non salta fuori (a meno che abbiate scelto "Teleportation only" sullo schermo delle opzioni; vedete pagina 23 - 25).
- Il teletrasportatore è nuovo! Se lo trovate, Sonic e Tails si scambiano di posto nelle zone. Chi era indietro si troverà davanti!
- La faccia visibile sull'oggetto ONE-UP indica a chi tocca. Per esempio Tails può trovare un ONE-UP per Sonic e Sonic otterrà la vita extra.
- Quando un giocatore finisce inizia un conto alla rovescia e l'altro giocatore deve riuscire a finire entro 60 secondi.
- Använd styrkulan och knapparna på styrplattan på samma sätt som vid spel för en spelare. Grip efter ringarna!
- Slå håll på TV-apparaterna för att komma åt superföremålen. Du får inte veta vilket slags föremål TV-apparaten innehåller, förrän det har ramlat ut (såvida inte bara förflyttningsföremål. TELEPORTATION ONLY har valts på valmenyn. Vi hänvisar till sidan 23 - 25).
- Förflyttningsföremålet är ett nytt föremål! Hitta det för att låta Sonic och Fracken byta plats med varandra. Den som var på efterkälken kommer nu att ta täten!
- Det ansikte som syns på extraliv-föremålet visar vem som ges ett extra liv. Fracken kan t. ex. hitta ett extraliv med Sonics ansikte, vilket ger Sonic ett extra liv.
- När den ena av spelarna har klarat av en zon startar en nedräkning, och den andra spelaren måste då försöka klara av zonen inom 60 sekunder.
- De toetsen van de controller werken hetzelfde als in het 1-Speler spel. Race voor de Ringen!
- Breek de boxen open voor de Super Voorwerpen. Je ziet pas welk voorwerp het is, als de box open is (behalve als je op het Optie scherm voor "Teleportation Only" hebt gekozen; zie pagina 23 - 25).
- Het Teleporter voorwerp is nieuw! Als je het vindt, wisselen Sonic en "Tails" van plaats in de Zone. Degene die achter lag, list nu voor!
- Het gezicht van het 1-Up voorwerp bepaalt wie dat extra leven krijgt. "Tails" kan bijvoorbeeld een Sonic 1-Up voorwerp vinden, waardoor Sonic een extra leven krijgt.
- Als de eerste speler klaar is, start het aftellen en heeft de andere speler 60 seconden om het gebied af te maken.
- Käytä näppäimiä samoin kuin yksinpelissä. Kerää sormuksia!
- Särje aarrearkut päästäksesi käsiin esineisiin. Et voi koskaan olla varma siitä mitä arkku sisältää ennenkuin särjet sen (ellet ole valintaruudussa valinnut vaihtoehtoa "vain tele siirto." Katso sivuja 23 - 25).
- Telesiirtoesine on uusi yllätys! Jos löydät sen, Sonic ja Tails vaihtavat paikkaa ruudulla. Ensimmäinen tulee siis viimeiseksi!
- Lisäelämän saajan kasvokuva on merkitty tähän esineeseen. Sonic voi löytää Tailsin, ja Tails Sonicin lisäelämän.
- Ensimmäisen pelaajan päästyä tason läpi ajastin käynnistyy, ja toisen täytyy yrittää myös läpäistä se 60 sekunnin sisällä.

REGULAR ZONE SCORING:

You'll be scored in 5 categories. The player who wins 3 or more categories wins the race!

Here's how to win:

- Rack up a high **Score** by smashing enemies.
- Clear the **Zone** in the fastest Time.
- Finish the race with the most **Rings**.
- Grab the highest number of **Total Rings** during the race.
- Open the most **Item Boxes**.

| RESULT | | | | |
|--------------------------|---------|---------|------|--|
| SHERWOOD HILL ZONE - 1 - | | | | |
| | 1P | 2P | WINS | |
| SCORE | 999 | 400 | 1P | |
| TIME | 1:09:18 | 0:58:07 | 2P | |
| RING | 20 | 31 | 2P | |
| TOTAL RING | 97 | 31 | 1P | |
| ITEM BOX | 4 | 8 | 1P | |
| * TOTAL * | 3 : 2 | | | |
| | 1P WINS | | | |

PUNKTEBEWERTUNG FÜR NORMALE SPIELZONEN:

Ihre Punktebewertung erfolgt in 5 verschiedenen Kategorien. Der Spieler, der drei Kategorien gewinnt, hat das Rennen gewonnen!

So gewinnen Sie das Spiel:

- Verdienen Sie sich eine hohe **Punktezah**, indem Sie viele Feinde erledigen.
- Beenden Sie die jeweilige **Spielzone** so schnell wie möglich.
- Holen Sie sich die höchste **Ring-Gesamtzahl (TOTAL RINGS)** während des Rennens.
- Öffnen Sie die meisten **Gegenstandskästen**.

SCORE DES ZONES ORDINAIRES:

Vous êtes classé dans 5 catégories. Le joueur qui gagne au moins 3 catégories gagne la partie!

Voici comment gagner:

- En écrasant des ennemis pour atteindre un **score** élevé.
- En terminant la **zone** le plus rapidement possible.
- En finissant la course avec le plus de **bagues**.
- En trouvant le plus grand nombre de **bagues** en tout pendant la course.
- En ouvrant le plus d'**articles**.

PUNTUACIÓN EN UNA ZONA NORMAL:

Usted tendrá qu puntuar en 5 categorías. El jugador que gane 3 más categorías ganará la carrera.

Forma de ganar:

- Obtenga una **puntuación** alta aplastando enemigos.
- Termine la **zona** en el menor tiempo posible.
- Finalice la competición con el mayor número posible de **anillos**.
- Obtenga el número más alto de **anillos totales** durante la competición.
- Abra el mayor número posible de **cuadriláteros de ítemes**.

PUNTEGGIO NELLE ZONE NORMALI:

Ottenete punti in cinque categorie. Il giocatore che vince tre o più categorie vince la gara!

Ecco come vincere:

- Ottenete un **punteggio (SCORE)** alto distruggendo i nemici.
- Completate la zona nel **tempo (TIME)** più ridotto.
- Finite la gara con il maggior numero di **anelli (RING)**.
- Ottenete il maggior numero di **anelli totali (TOTAL RING)** durante la gara.
- Aprite il maggior numero di **monitor con oggetti (ITEM BOX)**.

POÄNGGIVNING VID SPEL I EN VANLIG ZON:

Poäng ges i fem olika kategorier. Den spelare som vinner i minst tre av dessa kategorier tar hem spelet i zonen!

Hur du vinner:

- **SCORE:** förgör fiender för att samla många poäng.
- **TIME:** klara av zonen på snabbast tid.
- **RING:** avsluta zonen med flest antal ringar.
- **TOTAL RING:** samla flest antal ringar sammanlagt i hela zonen.
- **ITEM BOX:** slå håll på flest TV-apparater.

SCORE IN EEN NORMALE ZONE:

Je kunt op vijf onderdelen punten scoren. Degene die 3 of meer onderdelen wint, wint de race!

Zo kun je winnen:

- Haal een hoge **score** door vijanden te verslaan.
- Maak de **Zone** als eerste af.
- Zorg dat je aan het einde van de race de meeste **ringen** hebt.
- Haal tijdens de race het grootste totaal aantal **ringen**.
- Open de meeste **Voorwerp Boxen**.

TAVALLISTEN TASOJEN PISTELASKU:

Pisteitä on viidenlaisia. Pelaaja joka voittaa kolmessa tai useammassa lajissa voittaa kilpailun!

Voitat näin:

- Hankkimalla korkeat **pisteet** murskaamalla vihollisia.
- **Läpäisemällä vyöhykkeen** nopeammin kuin vastapelaaja.
- Omistamalla enemmän **sormuksia** tason lopussa.
- **Sieppaamalla** enemmän sormuksia pelin aikana.
- Avaamalla enemmän **aarrearkkuja**.

TO PLAY A SPECIAL STAGE:

- See who can grab the most Rings while running through the chute.
- Each race has 3 stages (and 3 checkpoints) for you to score in.
- Watch out for Bombs! Run around them or jump to avoid them.
- The player with the most Rings wins!

SPIELEN EINER SONDERRUNDE:

- Versuchen Sie sich auf der Rutschbahn so viele Ringe wie möglich zu greifen.
- Jedes Rennen besteht aus drei Runden (und drei Kontrollpunkten), in denen Sie Punkte sammeln können.
- Achten Sie auf Bomben! Weichen Sie ihnen aus, oder springen Sie darüber hinweg.
- Der Spieler mit den meisten Ringen gewinnt!

ETAPE SPECIALE:

- Essayez de prendre le plus de bagues possible en descendant dans le toboggan.
- Chaque course à 3 étapes (et 3 points de contrôle) où vous devez gagner des points.
- Attention aux bombes! Détournez-les ou sautez pour les éviter.
- Le joueur qui a gagné le plus de bagues l'emporte.

PARA JUGAR EN UNA ETAPA ESPECIAL:

- Veá quién puede tomar el mayor número de anillos mientras corre por el conducto.
- Cada carrera posee 3 etapas (y 3 puntos de control) para puntuar.
- ¡Tenga cuidado con las bombas! Elúdalas o salte sobre ellas.
- ¡El jugador con más anillos será el ganador!



PER GIOCARE NELLA ZONA SPECIALE:

- Cercate di afferrare il maggior numero possibile di anelli mentre correte lungo lo scivolo.
- Ciascuna gara ha tre fasi (e tre tappe) in cui segnare dei punti.
- State attenti alle bombe! Corretegli intorno o saltate per evitarle.
- Il giocatore con più anelli vince!

HUR SPEL PÅ EN SPECIALNIVÅ GÅR TILL:

- Se vem som lyckas fånga flest ringar på väg genom rutschbanan.
- Varje spelomgång består av tre etapper (och tre kontrollstationer) att samla ringar på.
- Se upp för bomber! Spring runt dem, eller hoppa för att undvika dem.
- Spelaren med flest ringar vinner!

ZO SPEEL JE IN EEN SPECIAAL GEBIED:

- Kijk wie de meeste ringen verzamelt op de glijbaan.
- Elke race heeft 3 gebieden (en 3 checkpoints) waar je punten kunt scoren.
- Kijk uit voor de bommen! Ontwijk ze door er langs te rennen of er overheen te springen.
- De speler met de meeste ringen wint!

KILPAILU ERIKOISTASOSSA:

- Kilpaile kumpi pystyy sieppaamaan enemmän sormuksia putkessa juostessaan.
- Kussakin kilpailussa on kolme jaksoa (ja kolme tarkastusasemaa) joissa kilpailla.
- Varo pommeja! Väistä ne tai hyppää niiden yli.
- Pelaaja jolla on enemmän sormuksia voittaa.

Doctor Robotnik's Mean Bean Machine



These Beans Need Your Help!

Dr. Robotnik, that malicious mastermind of planet Mobius, is always coming up with new ways to menace the world and its inhabitants. Witness his newest plan: the Mean Bean-Steamer Machine, a nasty device that changes the jolly folk of Beanville into devious little robots that will help the deranged doctor rid Mobius of music and fun forever!

Robotnik's henchbots are rounding up all the unfortunate bean folk they can find and grouping them together in dark dungeons. Once four or more beans are grouped together, they are sent to the Mean Bean Machine and a horrible fate!

Bohnen in Not!

Dr. Robotnik, der hinterlistige Herrscher des Planeten Mobius, hat wieder einmal einen teuflischen Plan ausgeheckt, der eine Bedrohung für die Welt und ihre friedlichen Bewohner bedeutet. Bei seiner neuesten Erfindung — einem hocheffizienten Bohnentransformator — handelt es sich um ein diabolisches Gerät, das die lebenslustigen Einwohner von Beanville in arglistige Mini-Roboter verwandelt. Diese sollen dem wahnsinnigen dabei helfen, auf ewige Zeiten Musik und Spaß vom Planeten Mobius zu verbannen!

Dr. Robotniks Robogreifer sind gerade dabei, alle Bohnen-Personen zu verhaften und die Unglücklichen in dunkle Verliese einzusperren. Danach werden sie in Vierergruppen eingeteilt und zwecks Umwandlung zum Bohnentransformator gebracht!

Ces Beans (Haricots!) Ont Besoin de Votre Aide!

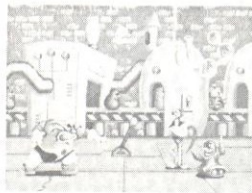
Le Dr. Robotnik, cerveau malveillant de la planète Mobius, utilise toujours de nouveaux moyens pour menacer le monde et ses habitants. Voyez sa toute nouvelle idée — la Mean Bean-Steamer Machine (ou Vapotransformateur de Beans), une terrible machine qui changera les joyeux drilles de Beanville (Haricotville!) en petits robots retors qui aideront le docteur fou à interdire à jamais musique et divertissements sur Mobius!

Les robosbiens de Robotnik encerclent tous les malheureux Beans qu'ils rencontrent et les regroupent dans de noirs donjons. Lorsque quatre Beans au minimum sont rassemblés, ils sont envoyés à la Mean Bean Machine et vers un horrible destin!

¡Estas alubias necesitan su ayuda!

El Dr. Robotnik, el malicioso cerebro de planeta Mobius, está ideando siempre nuevas formas de amenazar al mundo a sus habitantes. ¡He aquí su nuevo plan: la Máquina Cocedora de Alubias, un repulsivo dispositivo que cambia a la jovial población de Beanville en diabólicos robots que ayudarán al trastornado doctor a eliminar para siempre de Mobius la música y la diversión!

Los robots secuaces de Robotnik están rodeando a todas las desafortunadas alubias que logran encontrar y metiéndolas en oscuras mazmorras. Una vez que logran agrupar cuatro o más alubias, las envían a la Máquina Cocedora de Alubias, ¡un horrible destino!



Uesti fagioli hanno bisogno di voi!

Dr. Robotnik, il malvagio padrone del pianeta Mobius, trova ogni giorno un nuovo modo di minacciare la tranquillità del mondo e dei suoi abitanti. Guardate l'ultimo piano: una macchina che trasforma i pacifici abitanti di Beanville in piccoli robot maligni disposti ad aiutare il Dr. Robotnik a far scomparire la musica e la gioia per sempre!

robot del Dr. Robotnik stanno radunando tutti gli sfortunati fagioli che riescono a trovare, imprigionandoli in tre prigioni. Una volta che ne hanno raccolti quattro o più, li mandano alla macchina, che ne fa dei robot.

Dessa bönor behöver din hjälp!

Dr. Robotnik, Mobius' elaka mästardjävlar, kommer ständigt på nya sätt att terrorisera världen och dess invånare. Kolla bara in hans senaste plan — Den Brutala Bönkokarmanicken, en ohygglig apparat som förvandlar den glada befolkningen i Beanville till bedrägliga små robotar, redo att hjälpa den vansinnige doktorn att utrota all musik och allt skoj på Mobius för alltid!

Robotniks plåtniklasar håller som bäst på med att samla ihop alla bönor de kan hitta, och flocka samman dem i grupper i mörka fängelsehålor. Så fort fyra eller fler bönor grupperats skickas de iväg till Den Brutala Bönkokarmanicken, där ett öde hemskare än fläsk och bruna bönor väntar dem!

Deze Bonen Hebben Je Hulp Nodig!

Dr. Robotnik, dat boosaardige meesterbrein van de planeet Mobius, verzint steeds weer nieuwe manieren om de wereld en haar bewoners te bedreigen. Bekijk zijn nieuwste plan — "the Mean Bean-Steamng Machine", een gemeen apparaat dat de vrolijke bevolking van Bonendorp verandert in akelige kleine robots die de gestoorde doctor helpen om de muziek en het plezier voor altijd uit Mobius te verbannen!

Robotnik's robothelpers pakken zoveel mogelijk van de ongelukkige bonen op en stoppen ze in groepen in donkere kerkers. Zodra er vier of meer bonen bijelkaar zitten, worden ze naar de Vreselijke Bonen Machine gestuurd, het noodlot tegemoet!

Nämä pavut tarvitsevat apuasi!

Dr. Robotnik, Mobius-planeetan pahanilkinen "aivo", keksii aina uusia keinoja miten uhata maailmaa ja sen asukkaita. Nyt näet hänen uusimman suunnitelmansa: ilkeän papujen höyrytyskoneen. Tämä laite muuttaa Beanvillen iloiset asukkaat vilpillisiksi pikku roboteiksi, jotka auttavat mielenvikaista tohtoria poistamaan Mobius-planeetalta musiikin ja hauskuuden ikiajoiksi!

Robotnikin apulaisrobotit ottavat kiinni kaikki onnettomat pavut, joita he vain löytävät, ja ryhmittävät heidät synkkiin vankityrmiin. Kun on saatu kokoon neljä tai useampi papu, heidät lähetetään ilkeään papukoneeseen, ja heitä odottaa kamala kohtalo!

Here's where you come in: You can group the bean folk together and allow them to escape! However, there is only a short time before the holding area overfills and bursts open. To make matters worse, the henchbots have noticed you, and are trying to find a way to short-circuit your plans for good!

You must move more beans through your dungeon than the henchbot jailer next to you, and at the same time bust your enemy's dungeon wide open. If you succeed, you'll be sent up the line to deal with the wilier henchbots, and eventually with that rotten Robotnik himself!

The beans are counting on you!

Hier sind Sie der Retter in der Not: Sie können aus einzelnen Festgenommenen kleine Gruppen bilden und diese dann entkommen lassen! Allerdings steht Ihnen dafür nur eine kurze Zeitspanne zur Verfügung, bevor der Sammelraum überfüllt ist und aus den Nähten platzt. Und natürlich haben die Robogreifer Ihre Absicht erkannt; sie versuchen nun mit allen Mitteln, Ihren Plan ein für allemal zu durchkreuzen!

Um Ihr Vorhaben verwirklichen zu können, müssen Sie mehr Bohnen durch Ihr Verlies schleusen als der Robo-Gefängniswärter neben Ihnen; gleichzeitig müssen Sie das Verlies Ihres Gegners zerstören. Wenn Ihnen das gelingt, wartet schon der nächste, etwas listigere Robogreifer auf Sie. Sollten Sie aus allen Duellen als Sieger hervorgehen, nimmt schließlich der widerliche Dr. Robotnik die Sache selbst in die Hand!

Denken Sie daran: Die Bohnen verlassen sich auf Sie!

C'est ici que vous intervenez: vous pouvez regrouper les Beans ensemble et les faire s'échapper! Cependant, il n'y a que très peu de temps avant que l'aire de détention ne se remplisse et ne s'ouvre subitement! Pour compliquer les choses, les robosbires vous ont repéré et essayent de trouver un moyen pour court-circuiter vos plans à tout prix!

Vous devez avoir plus de Beans dans votre donjon que le gardien robosbire voisin et, en même temps, ouvrir en grand le donjon de votre ennemi. Si vous réussissez, vous serez en mesure de vous occuper des plus rusés robosbires et finalement du ripoux Robotnik lui-même.

Les Beans comptent sur vous!

Aquí es donde aparece usted: ¡Tiene que agrupar a las alubias y hacer que escapen! Sin embargo, hay muy poco tiempo antes de que la mazmorra se sobrecargue y se hunda su piso. Para empeorar las cosas, los robots se han dado cuenta de su presencia, y están tratando de encontrar la forma de mandar a freír espárragos sus planes.

Usted tendrá que mover más alubias a través de su mazmorra que el robot carcelero vecino, y además abrir de par en par la mazmorra de su enemigo. Si logra hacerlo, pasará a un nivel superior para enfrentarse con los más astutos robots ¡y quizás con el propio Dr. Robotnik!

¡Las alubias cuentan con usted!

Qui entrate in ballo voi: Potete raggruppare i fagioli prigionieri e farli fuggire. Avete però solo poco tempo a disposizione prima che la prigione si riempia e si sfondi. E i robot, che vi hanno già visto, faranno di tutto per mandare a monte i vostri progetti.

Dovete far fuggire più fagioli di quanti ne imprigionate il robot vicino a voi ed allo stesso tempo aprire la prigione del nemico. Se ci riuscite, verrete mandati ad un livello superiore a combattere con robot peggiori e più temibili, ed infine con il Dr. Robotnik in persona!

I fagioli contano su di voi!

Det är här du kommer in: du kan pussla ihop små grupper av bönfolk och hjälpa dem att fly! Du har dock bara en kort tid på dig innan preparationsrummet svämmar över och rasar samman. Som om inte det räckte, så har plåtniklasarna just upptäckt vad det är du håller på med, och de försöker med alla medel stoppa dina hjältemediga förehavanden!

Du måste flytta ut fler bönor ur din fängelsehåla än grannroboten, och på samma gång smälla hålet i hans håla. Om du lyckas, så rusar du vidare och träffar på värre och styggare fiender, och slutligen får du chansen att göra upp med den där ruttne Robotnik i egen hög person!

Bönorna räknar med din hjälp!

Maar jij kunt ze helpen: Jij kunt het bonenvolk bij elkaar brengen, zodat ze kunnen ontsnappen! Helaas heb je maar een beperkte hoeveelheid tijd, voordat het kerkergebied te vol wordt en openbarst. En om het allemaal nog moeilijker te maken, hebben de robothelpers je in de gaten gekregen en proberen een manier te vinden om jouw plannen voor altijd te verijdelen!

Je moet meer bonen door jouw kerker brengen dan de robot gevangenbewaarder naast je, en tegelijkertijd moet je de kerker van je vijand open laten knallen door een overdosis bonen. Als je hierin slaagt, wordt je verder gestuurd om nog slimmere robothelpers te verslaan en uiteindelijk die vervloekte Robotnik zelf aan te pakken!

De bonen rekenen op je!

Tässä sinä tulet apuun: voit ryhmittää pavut yhteen ja antaa heidän paeta! Aikaa on kuitenkin vain hieman ennen kuin alue täyttyy ja pohja aukeaa. Ja asioiden pahentamiseksi apulaisrobotit ovat huomanneet sinut ja he yrittävät estää suunnitelmiasi ikiajoiksi!

Sinun on siirrettävä useampi papu vankityrmäsi läpi kuin vieressäsi oleva apulaisrobotti ja samalla avattava vihollisesi vankityrmä apposen auki. Jos onnistut, pääset ottamaan yhteen viekkaampien apulaisrobottien kanssa ja lopulta itse pahamaineisen Robotnikin kanssa!

Pavut luottavat apuusi!

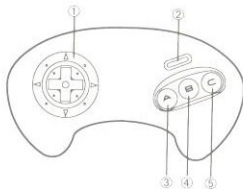
Take Control!

① D-Button

- Press to make selections in menu screens.
- Press left or right to move your beans around the game screen.
- Press down to speed up the descent of the beans.

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to pause the game. Press again to resume play.
- Press to make selections in menu screens.



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um die einzelnen Menüpunkte auf den Menü-Bildschirmen zu anzuwählen.
- Diese Taste nach rechts oder links drücken, um die Bohnen auf dem Spielbildschirm zu bewegen.
- Diese Taste nach unten drücken, um die Fallgeschwindigkeit der Bohnen zu erhöhen.

② Starttaste

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Zur Fortsetzung des Spiels die Taste noch einmal drücken.
- Diese Taste drücken, um die Einstellungen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

Prenez les commandes en main!

① Bouton Directionnel (Bouton D)

- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer vos Beans sur l'écran de jeu.
- Appuyez vers le bas pour accélérer la descente des Beans.

② Bouton Start

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une pause. Appuyez à nouveau pour reprendre la partie.
- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.

Toma del control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para realizar selección en las pantallas de menús.
- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para mover sus alubias por la pantalla del juego.
- Presiónelo hacia abajo para acelerar el descenso de las alubias.

② Botón de inicio

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para realizar una pausa en el juego. Para reanudar el juego vuelva a presionarlo.
- Presiónelo para realizar selección en las pantallas de menús.

Prendete il controllo!

Pulsante D

- Premetelo per scegliere una voce negli schermi dei menù.
- Premetelo a destra o sinistra per spostare i fagioli nello schermo del gioco.
- Premetelo in basso per accelerare la discesa dei fagioli.

Pulsante START

- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo anche per entrare nel modo di pausa. Premetelo un'altra volta per riprendere il gioco.
- Premetelo per scegliere delle voci sullo schermo di gioco.

Ta kontrolli!

① Styrtangenten D (D-knappen)

- Vicka för att välja på menyerna.
- Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta dina bönor omkring på skärmen.
- Vicka neråt för att få bönorna att falla snabbare.

② Startknappen

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att ta en paus i spelandet. Tryck en gång till för att sätta igång spelet igen.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.

De Besturing!

① R-toets

- Druk hierop om selecties te maken in de menu schermen.
- Druk op links of rechts om je bonen te wisselen op het spel scherm.
- Druk op omlaag om de bonen sneller te laten dalen.

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om het spel te pauzeren. Druk nog een keer om door te gaan met het spel.
- Druk hierop om selecties te maken in de menu schermen.

Ota ohjaket käteesi!

① Suuntapainike (D-painike)

- Tätä painamalla tehdään valinnat valikkoruuduissa.
- Painamalla tätä vasemmalle tai oikealle voit liikuttaa papujasi peliruudussa.
- Painamalla tätä alas voit nopeuttaa papujen alasmenoa.

② Aloituspainike

- Tätä painamalla aloitetaan peli.
- Tätä painamalla peli keskeytetään tauolle. Paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.
- Tätä painamalla tehdään valinnat valikkoruuduissa.

③④⑤ Buttons A, B and C

- Press to arrange your beans on the game screen. You can customize the functions of these buttons in the Options screen.
- Press to make selections in menu screens.

Note to users of the 6-Button Control

Pad: Buttons X, Y and Z are not used.

③④⑤ Tasten A, B und C

- Eine dieser Taste drücken, um Ihre Bohnen auf dem Spielbildschirm anzuordnen.
- Eine dieser Taste drücken, um die Einstellungen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

Hinweis für Benutzer des 6-Tasten-

Control Pads: Die Tasten X, Y und Z werden nicht verwendet.

③④⑤ Boutons A, B et C

- Appuyez pour disposer vos Beans sur l'écran de jeu.
- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.

Note à l'intention des utilisateurs de la manette à six boutons: Les Boutons X, Y et Z ne sont pas utilisés.

③④⑤ Botones A, B, y C

- Presiónelos para disponer sus alubias en la pantalla del juego. Usted podrá asignar a su gusto las funciones de estos botones en la pantalla de opciones.
- Presiónelos para realizar selecciones en las pantallas de menús.

Nota para los usuarios del controlador con 6 botones: Los botones X, Y, y Z no se utilizan.

345 Pulsanti A, B e C

- Premeteli per mettere in ordine i vostri fagioli sullo schermo. Potete personalizzare le funzioni di questo tasto per mezzo dello schermo delle opzioni (OPTIONS).
- Premeteli per scegliere delle voci dallo schermo del menù.

Nota per gli utenti con tastiere di controllo a 6 pulsanti: I pulsanti X, Y e Z non vengono utilizzati.

345 A-, B-, och C-knapparna

- Tryck för att arrangera dina bönor på skärmen. Du kan ställa in de olika knapparnas funktioner på Options- (kontrollvals-) skärmen.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.

Att observera om du har en kontrollplatta med sex knappar: X-, Y-, och Z-knapparna kommer inte till användning.

345 Toetsen A, B en C

- Druk hierop om je bonen te verplaatsen op het spel scherm. Je kunt de functies van deze Toetsen naar jouw wens instellen op het Optie scherm.
- Druk hierop om selecties te maken in de menu schermen.

Een opmerking voor de gebruikers van de 6-Toets Arcade Controller: De Toetse X, Y en Z worden niet gebruikt.

345 Painikkeet A, B ja C

- Näillä voit järjestellä papusi peliruudussa. Voit säätää näiden painikkeiden toiminnan Options-ruudussa.
- Näitä painamalla tehdään valinnat valikoruuduissa.

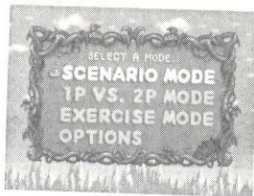
Huomautus 6 painikkeen säätölevyn käyttäjille: Painikkeita X, Y ja Z ei käytetä.

Getting Started

Following the SEGA logo is an introduction sequence leading to the title screen. Wait a few seconds to see Dr. Robotnik's explanation of his goals followed by instructions on how to play (if you wait another cycle, a game demo follows Dr. Robotnik's ranting and raving). Finally, the high score screens for Exercise Mode and Scenario Mode appear. Press the Start Button at any time to bring up the title screen, and press it again to get started.

Next you'll see a game menu screen with various modes of play to choose from.

SCENARIO MODE: Battle Robotnik's ranks of robot flunkies in order to save Beanville! (See page 32.)



Spielbeginn

Nach dem SEGA-Logo erscheint eine Einführungssequenz, gefolgt vom Titel-Bildschirm. Warten Sie einige Sekunden; danach wird eine Erläuterung von Dr. Robotniks Plänen gezeigt (wenn Sie den nächsten Zyklus abwarten, sehen Sie nach Dr. Robotniks Tiraden eine Spieldemonstration). Zum Abschluß sehen Sie dann die Höchstpunktzahl-Bildschirme für Exercise Mode und Scenario Mode (Trainings- bzw. Planspiel-Modus). Zu jedem beliebigen Zeitpunkt können Sie die Starttaste drücken, um den Titel-Bildschirm aufzurufen; zum Starten des Spiels drücken Sie diese Taste noch einmal.

Als nächstes erscheint ein Spielmenü-Bildschirm, auf dem mehrere Spielmodi zur Auswahl stehen.

SCENARIO MODE (Planspiel-Modus): Hier kämpfen Sie gegen Dr. Robotniks Robo-Söldner, um Beanville vor dem Untergang zu retten! (Siehe Seite 32.)

Pour commencer

Après le logo SEGA, vous verrez une séquence d'introduction précédant l'écran Titre. Attendez quelques secondes pour voir les explications sur les objectifs du Dr. Robotnik, suivies des instructions sur la manière de jouer (si vous attendez un moment, une démonstration de jeu enchaînera sur les extravagances et les délires du Dr. Robotnik). Pour finir, les écrans des meilleurs scores d'Exercise Mode et de Scenario Mode apparaîtront. Vous pourrez aussi appuyer sur le Bouton START à tout moment pour appeler l'écran Titre et appuyer à nouveau pour commencer.

Ensuite, vous verrez un écran de menu comportant les divers modes de jeu parmi lesquels vous devrez faire un choix.

SCENARIO MODE (mode Scénario): Battez-vous contre les armées de robots à la solde de Robotnik pour sauver Beanville! (Voir page 32.)

Preparativos

Después del logotipo SEGA, verá la pantalla del título aparecerá una secuencia de introducción que conducirá a la pantalla del título. Espere algunos segundos para ver la explicación del Dr. Robotnik sobre sus objetivos, después de lo cual aparecerán las instrucciones sobre la forma de jugar (si espera otro ciclo, seguirá una demostración del juego del ampuloso y delirante Dr. Robotnik). Finalmente aparecerán las pantallas de máxima puntuación para Exercise Mode (modo de práctica) y Scenario Mode (modo de escenario). Presione el botón de inicio en cualquier momento para hacer que aparezca la pantalla del título, y vuelva a presionarlo para iniciar el juego.

A continuación verá la pantalla del menú del juego con varios modos de jugar que podrá elegir.

SCENARIO MODE (modo de escenario): ¡Luche contra las filas de robots lacayos de Robotnik a fin de salvar Beanville! (Consulte la página 32.)

Inizio del gioco

Dopo il logo SEGA vedrete apparire lo schermo del titolo. Attendete qualche secondo e il Dr. Robotnik in persona spiegherà quali sono i suoi obiettivi e quindi fornirà istruzioni per il gioco (se attendete un altro ciclo, una dimostrazione del gioco segue il discorso del Dr. Robotnik). Infine potrete controllare gli schermi dei punteggi massimi raggiunti nei modi EXERCISE MODE e SCENARIO MODE. Premete il pulsante START in qualsiasi momento per far comparire lo schermo del titolo e premetelo di nuovo per iniziare il gioco.

Vedrete quindi comparire lo schermo dei menù di gioco, che contengono vari modi di gioco fra cui scegliere.

SCENARIO MODE (Modo scenario): Combattete i robot del Dr. Robotnik e salvate Beanville! (Vedi pag. 33).

Spelstart

Efter SEGAs varumärke följer en kort introduktion som leder till rubrikskärmen. Om du väntar ett par sekunder så får du se Dr. Robotnik förklara lite grann om sina planer, och sen visas spelinstruktionerna (om du väntar tills detta är över, så åtföljs Dr. Robotniks skryt av en demonstration av spelet). Till slut visas poängrekorden för Exercise Mode (träningsspel) och Scenario Mode (strid mot robotar). Du kan när som helst trycka på Startknappen för att gå tillbaka till rubrikskärmen, och därefter trycka en gång till för att sätta igång spelet.

Det du närmast får se är en spelmeny med de olika spelsätt du kan välja.

SCENARIO MODE (strid mot robotar): För att rädda Beanville måste du slåss mot Robotniks armé av robotlakejer! (Se sid. 33 för detaljer.)

Het Spel Starten

Na het SEGA logo, volgt er een introductie, waarna het Titelscherm verschijnt. Wacht een paar seconden om Dr. Robotnik's verklaring van zijn doelen te bekijken, die gevolgd wordt door spelinstructies (als je nog even wacht verschijnt er een spel demo waarin Dr. Robotnik staat te brullen en tieren). Uiteindelijk verschijnen de High Score schermen voordat de Exercise en Scenario Modes verschijnen. Je kunt, wanneer je maar wilt, op de Start Toets drukken om naar het Titelscherm te gaan en dan nog een keer drukken om te starten.

Daarna verschijnt er een spel menu scherm waar je uit verschillende spelmoden kunt kiezen.

SCENARIO MODE: Versla de rijen robot flunkies van Robotnik om Bonendorp te redden! (zie pagina 33.)

Aloittaminen

SEGA-logomerkin jälkeen näkyviin tulee esittely ja nimiruutu. Kun odotat muutaman sekunnin, näet Dr. Robotnikin selostuksen päämääristään ja sen jälkeen peliohjeet (jos odotat vielä kierroksen, näet peliesittelyn Dr. Robotnikin paasauksen ja riehunnan jälkeen). Lopuksi näkyvät Exercise Mode -muodon (harjoitus) ja Scenario Mode -muodon (käsikirjoitus) korkeiden pisteiden ruudut. Voit painaa aloituspainiketta milloin tahansa, jolloin näkyviin tulee nimiruutu, ja aloittaa pelin painamalla painiketta uudelleen.

Seuraavaksi näet pelin valikkoruudun, jossa voit valita useista pelimuodoista.

Scenario Mode (käsikirjoitusmuoto): Taistelee Robotnikin robottikäskyläisiä vastaan Beanvillen pelastamiseksi! (Katso sivua 33.)

1P VS. 2P MODE: Challenge a friend to a bean-slinging match! (See page 40.)

EXERCISE MODE: It's just you (or you and a friend) against the timer! Practice your bean-arranging skills and go for a high score. (See page 44.)

OPTIONS: Use this screen to make modifications to your game. (See page 20.)

Press the D-Button up or down until the mode you want is highlighted, then press Button A, B, or C or the Start Button.

1P VS. 2P MODE (Zweikampf-Modus): Laden Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf ein! (Siehe Seite 40.)

EXERCISE MODE (Trainings-Modus): Hierbei spielen Sie (allein oder zu zweit) gegen die Uhr! Verfeinern Sie Ihre Technik beim Bohnensortieren und versuchen Sie, den Rekord zu brechen. (Siehe Seite 44.)

OPTIONS (Optionen): Wählen Sie diesen Menüpunkt an, um die gewünschten Spiel-Optionen einzustellen. (Siehe Seite 20.)

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewünschten Menüpunkt anzuwählen, zur Bestätigung drücken Sie dann Taste A, B, C oder die Starttaste.

1P VS. 2P MODE (mode 2 Joueurs): Défiez un de vos amis de gagner le plus possible de Beans! (Voir page 40).

EXERCISE MODE (mode Exercice): Vous (ou un ami et vous) vous opposez à la minuterie! Entraînez-vous pour obtenir un score élevé. (Voir page 44).

OPTIONS: Utilisez cet écran pour apporter des modifications dans vos parties. (Voir page 20).

Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas jusqu'à ce que le mode que vous aurez choisi soit éclairé, puis appuyez sur le Bouton A, B ou C ou bien sur le Bouton START.

Vous aurez alors l'option de commencer votre partie depuis le début ou de continuer à partir d'un certain point en utilisant un mot de passe. Utilisez le Bouton D pour faire votre sélection et appuyez sur le Bouton A, B ou C ou le Bouton START pour commencer.

1P VS. 2P MODE (modo de un jugador contra otro): ¡Desafíe a un amigo a una partida de lanzamiento de alubias! (Consulte la página 40.)

EXERCISE MODE (modo de práctica): ¡Simplemente usted contra el temporizador! Practique su habilidad de disponer alubias y alcanzar la máxima puntuación. (Consulte la Fig. 44.)

OPTIONS (opciones): Utilice esta pantalla para realizar modificaciones en su juego. (Consulte la página 20.)

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para resaltar el modo deseado, después presione el botón A, B, C, o el de inicio.

1P VS 2P MODE (Modo di combattimento): Sfidate un amico ad un torneo di lancio dei fagioli. (Vedi pag. 41.)

EXERCISE MODE (Modo di esercizio): Solo voi (oppure voi ed un amico) contro il timer! Potete far pratica nel mettere in ordine i fagioli e mirare a raggiungere il massimo punteggio. (Vedi pag. 45).

OPTIONS (Opzioni): Utilizzate questo schermo per modificare il gioco. (Vedi pag. 21).

Premete il pulsante D in alto o in basso fino a che non viene illuminato il nome del modo di gioco che vi interessa, quindi premete il pulsante A, B, C o START.

1P VS. 2P MODE (för två spelare): Utmana en kompis på en bönestund! (Se sid. 41 för detaljer.)

EXERCISE MODE (träningsspel): Här spelar du ensam (eller tillsammans med en kompis) mot klockan! Öva upp dig på att arrangera bönor, och ge dig på poängrekordet. (Se sid. 45 för detaljer.)

OPTIONS (kontrollval): På den här skärmen kan du ställa in en del av spelets egenskaper. (Se sid. 21 för detaljer.)

Vicka D-knappen uppåt eller neråt tills du valt det spelsätt du vill ge dig på, och tryck därefter på antingen A-, B-, C-, eller Startknappen.

1P VS. 2P MODE: Daag een vriend uit tot een bonen-duel! (Zie pagina 41.)

EXERCISE MODE: Hier ben jij alleen in de hoofdrol (of jij met een vriend) en moet je het opnemen tegen de tijd! Zorg dat je met die bonen leert werken en probeer de hoogste score te behalen. (Zie pagina 45.)

OPTION: Gebruik dit scherm om wijzigingen in het spel aan te brengen. (Zie pagina 21.)

Druk op omhoog of omlaag op de R-toets totdat de Mode waarin je wilt spelen, helder oplicht, druk daarna op Toets A, B of C of de Start Toets.

1P VS. 2P Mode (1 pelaaja vastaan 2. pelaaja muoto): Ottele ystäväsi kanssa papujen sinkoamisessa! (Katso sivua 41.)

Exercise Mode (harjoitusmuoto): Vain sinä (tai sinä ja ystäväsi) ajastinta vastaan! Harjoittele papujen järjestelytaitojasi ja yritä saada korkeat pisteet. (Katso sivua 45.)

Options (vaihtoehdot): Tässä ruudussa voit muuttaa peliä. (Katso sivua 21.)

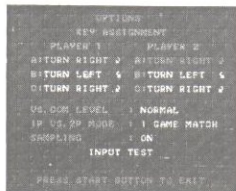
Paina D-painiketta ylös tai alas kunnes haluamasi muoto on valaistu ja paina sitten painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.

Viewing Your Options

The Options screen allows you to alter certain aspects of your game. Highlight the option you want to change by pressing the D-Button up or down, and change that option by pressing left or right. To return to the title screen, press the Start Button.

KEY ASSIGNMENT: Customize the functions of Buttons A, B and C on your Control Pad. In a 2-player game, Player 2 makes the button selections using his or her own Control Pad.

VS. COM LEVEL: Set the level of difficulty for the Scenario Mode. Choose between Easy, Normal, Hard and Hardest.



Optionen

Über das Optionenmenü lassen sich gewisse Spiel-Parameter verändern. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die gewünschte Option anzuwählen; zum Ändern der Einstellung drücken Sie dann die Taste nach rechts oder links. Um zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie die Starttaste.

KEY ASSIGNMENT (Tasten-belegung): Mit dieser Option können Sie den Tasten A, B und C Ihres Control Pads die entsprechenden Funktionen nach Wunsch zuordnen. Wenn das Spiel von 2 Teilnehmern gespielt wird, nimmt Spieler 2 diese Zuordnung über sein eigenes Control Pad vor.

VS COM LEVEL (Schwierigkeitsgrad): Diese Option dient zum Einstellen des Schwierigkeitsgrads für den Planspiel-Modus. Sie können dabei zwischen EASY (einfach), NORMAL (normal), HARD (schwierig) und HARDEST (am schwierigsten) wählen.

Pour voir vos options

L'écran Options vous permet de changer certains aspects de vos parties. Eclairiez l'option que vous désirez changer en appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas et changez cette option en appuyant vers la gauche ou vers la droite. Pour revenir à l'écran Titre, appuyez sur le Bouton Start.

KEY ASSIGNMENT (affectation de touche): Personnalisez les fonctions des Boutons A, B et C sur votre manette de jeu. En jouant à deux, le deuxième joueur sélectionne ses boutons sur sa propre manette

VS. COM LEVEL (niveau ordinateur): Réglez le niveau de difficulté dans le Scenario Mode. Choisissez entre Easy (facile), Normal, Hard (difficile) et Hardest (très difficile).

Opciones

La pantalla Options le permitirá alterar ciertos aspectos del juego. Resalte la opción que desee cambiar presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo, cambie la opción presionándolo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para volver a la pantalla del título, presione el botón de inicio.

KEY ASSIGNMENT (asignación de botones): Asigne funciones a los botones A, B, y C de su controlador. En el juego de 2 jugadores, el jugador 2 realizará la selección de los botones utilizando su propio controlador.

VS. COM LEVEL (nivel para el juego contra la computadora): Ajuste el nivel de dificultad para el modo Scenario Mode. Elija entre Easy (fácil), Normal (normal), Hard (difícil), y Hardest (muy difícil).

Le vostre opzioni

Lo schermo OPTIONS vi permette di modificare alcuni aspetti del gioco. Fate illuminare l'opzione che desiderate cambiare premendo il pulsante D, alto o basso, e quindi eseguite il cambiamento premendo il pulsante D, sinistra o destra. Premete il pulsante START per ritornare allo schermo del titolo.

KEY ASSIGNMENT (assegnazione tasti): Personalizzate le funzioni dei tasti A, B e C della tastiera di controllo. In un combattimento con due giocatori, il giocatore 2 esegue la selezione dei pulsanti utilizzando la propria tastiera di controllo.

VS. COM LEVEL (Livello contro il computer): Selezionate il livello di difficoltà per il modo SCENARIO MODE. Selezionate tra i livelli EASY (facile), NORMAL (normale), HARD (difficile) e HARDEST (molto difficile).

Ta en titt på dina alternativ

På Options-skärmen kan du ställa in en del av spelets egenskaper. Välj den egenskap du vill ändra genom att vicka D-knappen uppåt eller neråt, och ändra egenskapen genom att vicka åt antingen höger eller vänster. Tryck på Startknappen för att gå tillbaka till rubrikskärmen.

KEY ASSIGNMENT (knapparnas inställningar): Du kan ställa in hur A-, B-, och C-knapparna på din kontrollplatta fungerar. Om ni är två spelare, så gör spelare 2 sina inställningar med sin egen kontrollplatta.

VS. COM LEVEL (datorns styrkenivå): Här ställer du in hur svår datorn är att spöa i Scenario Mode. Välj mellan Easy (lätt), Normal (halvlurigt), Hard (svårt), och Hardest (megasvårt).

Je Opties Bekijken

Op het Optie scherm kun je bepaalde instellingen van je spel veranderen. Kies de optie die je wilt veranderen door op omhoog of omlaag op de R-toets : drukken en verander de optie door op links of rechts te drukken. Om terug te gaan naar het Titelscherm, druk je op de Start Toets.

KEY ASSIGNMENT: Stel de functies in van de Toetsen A, B en C op je Controller. In het 2-spelers spel, bepa. Speler 2 de instelling van de Toetsen op zijn of haar eigen Controller.

VS. COM LEVEL: Stel de moeilijkheidsgraad in voor de Scenario Mode. Kies tussen de levels Easy (makkelijk), Normal (normaal), Hard (moeilijk) en Hardest (moeilijkst)

Vaihtoehdot

Options-ruudussa voit muuttaa tiettyjä pelin osia. Valaise se vaihtoehto, jota haluat muuttaa, painamalla D-painiketta ylös tai alas ja muuta sitä painamalla painiketta vasemmalle tai oikealle. Nimiruutuun palataan painamalla aloituspainiketta.

KEY ASSIGNMENT (näppäinten säätö): Voit säätää säätölevysi painikkeiden A, B ja C toimintaa. 2 pelaajan pelissä pelaaja 2 säätää painikkeet omalla säätölevyllään.

VS. COM LEVEL (tietokonetta vastaan): Säädä Scenario-muodon vaikeustaso. Valittavana ovat Easy (helppo), Normal (normaali), Hard (vaikea) ja Hardest (vaikein) tasot.

1P VS. 2P MODE: Choose the number of games you would like to include in a match against a friend. Your match can consist of up to 15 games!

SAMPLING: Use this option to turn off certain sound effects used in gameplay.

INPUT TEST: Choose this screen and press Button A, B or C to enter this test to see if the buttons on your Control Pad are working correctly. Simultaneously press Button A and the Start Button to go back to the Options screen.

1P VS. 2P MODE (Zweikampf-Modus): Geben Sie hier die Anzahl der Spiele ein, die Sie gegen einen Freund spielen wollen. Eine Zweikampf-Serie kann dabei aus maximal 15 Spielen bestehen!

SAMPLING (Soundeffekte-Einstellung): Einige der im Spiel verwendeten Soundeffekte lassen sich mit dieser Option ausschalten.

INPUT TEST (Eingabe-Test): Rufen Sie diesen Bildschirm auf; drücken Sie dann Taste A, B oder C, um die Testfunktion zu aktivieren. Auf diese Weise läßt sich überprüfen, ob die Tasten Ihres Control Pads korrekt funktionieren. Um zum Optionenmenü zurückzukehren, drücken Sie Taste A und die Starttaste gleichzeitig.

1P VS. 2P MODE (mode 2 Joueurs): Choisissez le nombre de parties que vous voulez jouer dans un match contre un ami. Votre match peut se composer de 15 parties!

SAMPLING (échantillonnage): Utilisez cette option pour désactiver certains effets sonores du jeu.

INPUT TEST: Choisissez cet écran et appuyez sur le Bouton A, B ou C pour lancer ce test afin de voir si les boutons de votre manette fonctionnent correctement. Appuyez simultanément sur le Bouton A et le Bouton Start pour revenir à l'écran Options.

1P VS. 2P MODE (modo de un jugador contra otro): Elija el número de juegos que desee incluir cuando se enfrente a un amigo. ¡La confrontación puede constar de hasta 15 juegos!

SAMPLING (muestreo): Utilice esta opción para desactivar ciertos efectos acústicos utilizados en el juego.

INPUT TEST (prueba de botones): Elija esta pantalla y presiona el botón A, B, o C para activar esta prueba a fin de ver si su controlador trabaja correctamente. Para volver a la pantalla Options, presione simultáneamente los botones A y el de inicio.

1P VS 2P MODE (Modo di combattimento): Selezionate il numero di giochi che volete includere in una partita con un amico. Una partita può comprendere fino a 15 giochi.

SAMPLING (Campionamenti): Utilizzate questa opzione per disattivare certi effetti sonori utilizzati durante il gioco.

INPUT TEST (Prova introduzioni): Selezionate questo schermo e premete i pulsanti A, B e C per entrare nel modo di prova e controllare se i pulsanti della tastiera stanno funzionando in modo corretto. Premete il pulsante A ed il pulsante START contemporaneamente per ritornare allo schermo delle opzioni.

1P VS. 2P MODE (för två spelare): Välj det antal matcher du och din kompis behöver för att göra upp. Ni kan välja att spela upp till 15 matcher!

SAMPLING (ljudkontroll): Detta alternativ låter dig stänga av en del ljudeffekter som används i spelet.

INPUT TEST (kopplingstest): Om du väljer det här alternativet kan du testa om A-, B-, och C-knapparna på din kontrollplatta fungerar som de ska. Tryck på A- och Startknappen samtidigt för att gå tillbaka till Options-skärmen.

1P VS. 2P MODE: Bepaal hoeveel keer je wilt spelen in een match tegen een vriend. Een match kan zelfs uit 15 spelletjes bestaan!

SAMPLING: Gebruik deze optie voor het uitschakelen van bepaalde geluidseffecten die tijdens het spel gebruikt worden.

INPUT TEST: Kies dit scherm en druk op Toets A, B of C om te testen of de Toetsen op je Controller op de juiste manier werken. Druk tegelijkertijd op Toets A en de Start Toets om terug te keren naar het Optie scherm.

1P VS. 2P MODE (1 pelaaja vastaan 2. pelaaja): Valitse montako peliä haluat sisällyttää ystäväsi vastaan pelattavaan otteluun. Ottelu voi koostua korkeintaan 15 pelistä.

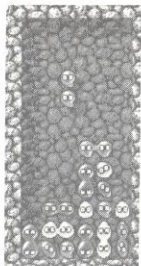
SAMPLING (näytteet): Tällä voidaan sammuttaa tietyt pelissä käytetyt äänitehosteet.

INPUT TEST (näppäilytesti): Valitse tämä ruutu ja kytke testi painamalla painiketta A, B tai C nähdäksesi toimivatko säätölevysi painikkeet oikein. Options-ruutuun palataan painamalla yhtäaikaan painiketta A ja aloituspainiketta.

The Object of the Game

When the game begins, beans drop from the top of the dungeon in pairs. When two beans of the same color touch, they link. Make the beans disappear from the dungeon by linking up four or more beans of the same color vertically, horizontally, or in clumps.

You can move a pair of beans around the dungeon by pressing the D-Button left or right. Rotate the beans by pressing Button A, B or C. To speed up their descent, press the D-Button down.



Der Zweck der Übung

Bei Spielbeginn fallen die Bohnen paarweise vom oberen Bildschirmbereich in das Verlies. Wenn sich zwei Bohnen der gleichen Farbe berühren, werden sie miteinander verbunden. Sie können die Bohnen aus dem Verlies verschwinden lassen, indem Sie vier oder mehr Bohnen der gleichen Farbe zu einer Gruppe zusammenschließen, deren Formen in den nachstehenden Abbildungen gezeigt sind: Senkrecht, waagerecht, oder in Klumpen.

Bohnenpaare können innerhalb des Verlieses umherbewegt werden, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken. Durch Drücken von Taste A, B oder C lassen sich die Bohnen drehen. Die Fallgeschwindigkeit erhöht sich, wenn Sie die Richtungstaste nach unten drücken.

L'Enjeu

Lorsque le jeu commence, les Beans tombent par deux du haut du donjon. Lorsque deux Beans de la même couleur se touchent, ils s'accollent l'un à l'autre. Faites disparaître les Beans du donjon en associant ensemble un minimum de quatre Beans de la même couleur verticalement, horizontalement ou en les agglutinant.

Vous pouvez déplacer deux Beans dans le donjon en appuyant sur le Bouton D vers la gauche ou la droite. Faites tourner les Beans avec le Bouton A, B ou C. Pour accélérer leur descente, appuyez sur le Bouton D vers le bas.



Objetivo del juego

Cuando comience el juego, caerán alubias de la parte superior de la mazmorra en pares. Cuando se toquen dos alubias del mismo color, se enlazarán. Haga que las alubias desaparezcan de la mazmorra enlazando hasta cuatro o más del mismo color, verticalmente, horizontalmente, o en grupos.

Usted podrá mover un par de alubias alrededor de la mazmorra presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Haga que las alubias giren presionando el botón A, B, o C. Para acelerar su descenso, presione el botón D hacia abajo.

L'obiettivo del gioco

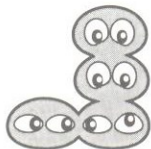
Una volta che il gioco inizia, i fagioli cadono a coppie dalla sommità della prigione. Se due fagioli dello stesso colore si toccano, si uniscono. Fateli scomparire unendone quattro o più dello stesso colore verticalmente, orizzontalmente o in modo irregolare.

Potete muovere due fagioli premendo il pulsante D a destra o sinistra. Fateli ruotare premendo il pulsante A, B o C. Per accelerarne la discesa dovete premere il pulsante D in basso.

Spelets mål

När spelet börjar ramlar bönor ner två och två genom fångelsehålans tak. Om två bönor med samma färg vidrör varann så smälter de ihop. Du kan smuggla ut bönorna ur fångelsehålan genom att smälta ihop fyra eller fler bönor av samma färg, antingen vertikalt, horisontellt, eller i klumpar.

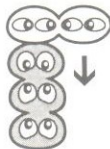
Du kan flytta omkring ett bönpar i hålan genom att vicka D-knappen åt antingen höger eller vänster. Roterar bönorna genom att trycka på antingen A-, B-, eller C-knappen. För att skynda på deras fall, vicka D-knappen neråt.



Het Doel Van Het Spel

Als het spel begint, vallen er vanuit de nok van de kerker bonen in paren naar beneden. Als twee bonen van dezelfde kleur elkaar raken, blijven ze aan elkaar zitten. Laat de bonen uit de kerker verdwijnen door vier of meer bonen van dezelfde kleur aan elkaar te schakelen.

Je kunt een paar bonen door de kerker laten bewegen door op links of rechts op de R-toets te drukken. Draai de bonen een kwartslag door op Toets A, B of C te drukken. Om ze sneller te laten dalen, druk je op omlaag op de R-toets.



Pelin tarkoitus

Kun peli alkaa, papuja tippuu vankityrmän yläosasta pareittain. Kun kaksi samanväristä papua koskettavat toisiaan, ne liittoutuvat yhteen. Vapauta papuja tyrmästä liittämällä yhteen neljä tai useampi samanvärinen papu pystysuoraan, vaakasuoraan tai ryhmiin.

Voit liikuttaa papuparia vankityrmässä painamalla D-painiketta vasemmalle tai oikealle. Pyöritä papuja painamalla painiketta A, B tai C. Voit nopeuttaa papujen putoamista painamalla D-painiketta alas.

If you drop a pair of beans horizontally on an uneven surface, any bean left hanging will separate from the pair and drop to the lowest point. When a group of beans disappears, any beans left on top drop into the remaining space. Use this to create chain reactions for bonus points!

As you play, the beans drop faster and faster. The dungeon can only hold so many beans, and if they reach the top of the dungeon, the bottom drops out and you lose the game.

Hint Sometimes the descent rate of the beans speeds up suddenly, even in the early levels. Don't panic! This is only temporary.

Wenn ein Bohnenpaar horizontal auf einer unebenen Fläche landet, trennt sich die überstehende Bohne von ihrem Gefährten und fällt bis auf den tiefsten Punkt im Verlies. Sobald eine Bohnengruppe verschwindet, fallen die darüber befindlichen Bohnen in die entstehende Lücke. Verwenden Sie diese Funktion, um eine Kettenreaktion zu starten und Bo(h)nuspunkte einzuheimsen!

Mit der Zeit fallen die Bohnen mit wachsender Geschwindigkeit. Das Verlies kann natürlich nur eine gewisse Menge Bohnen aufnehmen; wenn der obere Rand des Verlieses erreicht ist, fällt der Boden heraus und Sie haben das Spiel verloren.

Hinweis Die Fallgeschwindigkeit der Bohnen erhöht sich manchmal ohne Vorwarnung, selbst in den frühen Leveln. Kein Grund zur Panik! Es handelt sich hierbei um eine temporäre Erscheinung.

Si vous faites tomber deux Beans horizontalement sur une surface inégale, tout Bean restant en suspension sera séparé des autres et tombera au point le plus bas. Lorsqu'un groupe de Beans disparaîtra, tous les Beans se trouvant au-dessus tomberont dans l'espace restant. Utilisez cette technique pour provoquer des réactions en chaîne et obtenir des points de bonus!

Au fur et à mesure de la partie, les Beans tomberont de plus en plus vite. Le donjon ne peut contenir qu'un certain nombre de Beans et s'ils atteignent le sommet, le bas s'ouvrira et vous aurez perdu.

Conseil Parfois la descente des Beans s'accélère brusquement, même dans les niveaux du début. Ne vous inquiétez pas! Ce n'est que provisoire.

Si hace caer horizontalmente un par de alubias sobre una superficie desigual, cualquier alubia que quede colgando se separará del par y caerá hasta el punto más bajo. Cuando desaparezca un grupo de alubias, las que queden en la parte superior caerán hacia el espacio restante. ¡Utilice esto para crear reacciones en cadena a fin de obtener puntos de gratificación!

A medida que juegue, las alubias caerán cada vez más rápidas. La mazmorra no puede contener tantas alubias, y si éstas llegan al techo de la mazmorra, el piso se hundirá, y usted habrá perdido el juego.

Consejo A veces la velocidad de descenso de las alubias se acelera repentinamente, incluso en los primeros niveles. ¡No se asuste! Esto es sólo temporal.

Se fate cadere una coppia di fagioli su di una superficie irregolare, i fagioli rimasti sospesi a mezz'aria si separano e cadono. Se un gruppo di fagioli scompaie, quelli che rimangono a mezz'aria cadono a terra. Usate questi effetti per creare reazioni a catena e vincere punti premio!

Mano a mano che il gioco procede, i fagioli cadono sempre più rapidamente. La prigione può contenere solo un numero limitato di fagioli e, se si riempie, sprofonda e perdete il gioco.

"Suggerimento" A volte la velocità di caduta aumenta improvvisamente, anche nelle fasi più facili del gioco. Non spaventatevi, è un effetto solo temporaneo.

Om ett par bönor ramlar ner på en ojämn yta, så kommer den bönan som fortfarande "hänger i luften" att slita sig loss och falla tills även den tar mark. När en grupp bönor rymmer från fångelsehålan kommer de bönor som eventuellt låg ovanpå att ta deras plats. Utnyttja detta faktum för att skapa kedjereaktioner, vilket ger dig härliga bonuspoäng!

Ju längre du spelar, desto snabbare faller bönorna. Det finns bara plats för ett bestämt antal bönor i hålan, och om nyss fallna bönor slår i taket så kommer botten att gå ur, och då har du förlorat den spelomgången.

Tips Ibland ökar bönornas fallhastighet plötsligt, även på de första nivåerna. Ta det lugnt! Detta är bara tillfälligt.

Wanneer je een paar bonen op een ongelijk oppervlak laat vallen, zal een boon die nog los hangt, zich van de andere boon losmaken en naar het laagste punt vallen. Wanneer een groep bonen verdwijnt, zullen de bonen die daar boven lagen, naar beneden vallen in de ruimte die overblijft. Gebruik dit om kettingreacties te veroorzaken die bonuspunten opleveren!

Als je speelt, gaan de bonen steeds sneller vallen. Er past slechts een beperkt aantal bonen in de kerker en als hij tot boven toe gevuld is, valt de bodem eruit en heb je het spel verloren.

HINT Soms dalen de bonen opeens veel sneller, zelfs op de lagere levels. Geen paniek! Dit is slechts tijdelijk.

Jos pudotat papuparin vaakasuorassa epätasaiselle pinnalle, ilmaan riippumaan jäänyt papu eroaa paristaan ja putoaa alimpaan kohtaan. Kun papuryhmä katoaa, mahdollisesti ylös jääneet pavut putoavat jäljellä olevaan tilaan. Käytä tätä hyväksesi saadaksesi aikaan ketjureaktion, josta saat bonuspisteitä!

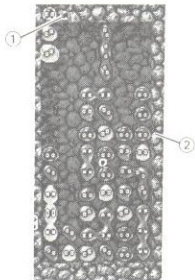
Pelin edetessä pavut putoavat nopeammin ja nopeammin. Vankityrmään mahtuu vain tietty määrä papuja, ja jos pavut saavuttavat tyrmän yläosan, pohja putoaa ja häviät pelin.

Vihje Joskus papujen putoamisvauhti suurenee äkkiä aikaisillakin tasoilla. Älä hätäile! Tämä on vain tilapäistä.

Refugees

If you are playing an opponent, you can block your opponent's moves by dropping refugee beans into his or her dungeon. Refugee beans don't come from Beanville, and can't be grouped with any clan — they can only leave the dungeon with a neighboring group of four or more beans. Call up refugee beans by making as many of your beans disappear as you can — preferably in chain reactions. The more beans you get rid of at one time, the more refugee beans get dumped into your rival's dungeon!

- ① Refugees about to drop in
- ② Refugee beans



Flüchtlinge

Wenn Sie zu zweit spielen, können Sie die Pläne Ihres Gegners durchkreuzen, indem Sie Flüchtlingsbohnen in sein Verlies einschleusen. Flüchtlingsbohnen kommen nicht aus Beanville und lassen sich nicht mit irgendeiner anderen Bohnensorte verbinden — die Fremdlinge können das Verlies nur zusammen mit einer bestehenden Gruppe von vier oder mehr Bohnen verlassen. Flüchtlingsbohnen lassen sich herbeizitieren, indem Sie möglichst viele Ihrer Bohnen verschwinden lassen — vorzugsweise durch Kettenreaktionen. Je mehr Bohnen Sie auf einen Schlag loswerden, um so mehr Flüchtlingsbohnen werden im Verlies Ihres Gegners abgeladen!

- ① Sich nähernde Flüchtlinge
- ② Flüchtlingsbohnen

Les Réfugiés

Si vous jouez contre quelqu'un, vous pouvez bloquer cette personne en faisant tomber des Beans réfugiés dans son donjon. Les Beans réfugiés ne viennent pas de Beanville et ne peuvent être regroupés avec les autres — ils ne peuvent que vivre dans le donjon, à proximité d'un groupe de quatre Beans au minimum. Vous pourrez appeler les Beans réfugiés en faisant disparaître le plus possible de vos Beans — de préférence par des réactions en chaîne. Plus vous aurez de Beans qui tomberont en une fois, plus vous aurez de Beans réfugiés qui rempliront le donjon de votre rival!

- ① Réfugiés sur le point de tomber
- ② Beans réfugiés

Alubias refugiadas

Si está jugando contra un adversario, podrá bloquear sus movimientos dejando caer alubias refugiadas en su mazmorra. Las alubias refugiadas no proceden de Beanville, y no pueden agruparse con ningún clan, solamente pueden salir de la mazmorra con un grupo de cuatro o más alubias vecinas. Hágase con alubias refugiadas haciendo desaparecer cuantas alubias suyas pueda, preferiblemente con reacciones en cadena. ¡Cuantas más alubias haga desaparecer de una vez, más alubias refugiadas caerán dentro de la mazmorra de su rival!

- ① Alubias refugiadas a punto de caer dentro
- ② Alubias refugiadas

Fagioli rifugiati

Entre combattete un nemico, potete bloccarlo facendo cadere dei fagioli presenti nella sua prigione. I fagioli rifugiati non sono cittadini di Beanville e non fanno parte di alcuna famiglia. Essi sono uscire di prigione solo prendosi ad un gruppo vicino di almeno quattro fagioli. Richiamate i fagioli rifugiati facendo scomparire quanti fagioli dei vostri potete, possibilmente in sezioni a catena. Più fagioli liberate in una volta e più fagioli rifugiati vengono scaricati nella prigione del vostro avversario!

1 Fagioli rifugiati pronti a cadere
2 Fagioli rifugiati

Flyktingbönor

Om du spelar mot en kompis, så kan du blockera din motspelares drag genom att slussa in flyktingbönor i hans eller hennes fängelsehåla. Flyktingbönorna är ursprungligen inte från Beanville, och kan inte blandas ihop med urbefolkningsbönor — de kan bara fly om den grupp som ligger bredvid bestämmer sig för att sticka. Du smyger in flyktingbönorna i din polares fängelsehåla genom att hjälpa så många som möjligt av dina egna bönor att fly — och då speciellt genom kedjereaktioner. Ju fler bönor du smusslar undan på samma gång, desto fler hamnar i din motståndares håla!

- ① Flyktingbönor på väg in
- ② Flyktingbönor

Vreemdelingen

Als je tegen iemand anders speelt, kun je het deze lastig maken door vreemde bonen in zijn of haar kerker te laten vallen. Vreemde bonen zijn geen inwoners van Bonendorp en kunnen daar niet mee samengevoegd worden — ze kunnen de kerker alleen maar verlaten met een aangrenzende groep van vier of meer bonen. Je kunt vreemde bonen laten verschijnen, door zoveel mogelijk van jouw bonen te laten verdwijnen — het liefst in ketting reacties. Hoe meer bonen je in één keer kwijt raakt, hoe meer vreemde bonen er in de kerker van je tegenstander vallen!

- ① Vreemde Bonen die gaan vallen
- ② Vreemde Bonen

Pakolaiset

Jos pelaat vastapelaajaa vastaan, voit estää hänen liikkeensä pudottamalla pakolaispajua hänen vankityrmäänsä. Pakolaispavut eivät ole kotoisin Beanvillestä eivätkä ne voi liittoutua muiden kanssa — ne pääsevät pois vankityrmästä vain neljän tai useamman naapuripavun kanssa. Kutsu pakolaispajua saamalla niin monta pajua katoamaan kuin vain pystyt — mieluiten ketjureaktiolla. Mitä useammasta pavusta pääset eroon kerralla, sitä useampi pakolaispaju menee vihollisesi vankityrmään!

- ① Putoamaisillaan olevat pakolaiset
- ② Pakolaispavut

Check the top of your dungeon for a little advance warning of how many refugees are about to drop in, and where.

| If you see... | Then |
|-------------------------|---|
| One small clear bean... | one refugee drops in. |
| One big clear bean... | six refugees drop in a row. |
| One big red bean... | thirty refugees drop in five rows, and you're in trouble! |

Scoring

- First pick up points by speeding up the descent rate of the beans falling into your dungeon.
- Then pick up bonus points when your beans vanish — the bigger the chain reaction, the bigger the bonus.
- If you win a game within a certain amount of time in the Scenario Mode (110 seconds for a normal game), you receive a special Time Bonus for each second remaining.



Behalten Sie Ihren oberen Verlies-Bereich im Auge: hier erhalten Sie eine Vorwarnung, wieviel Fremdbohnen an welcher Stelle in Kürze eintreffen werden.

| Symbol | Menge |
|-------------------------------|---|
| Eine kleine, farblose Bohne.. | Nur eine einzige Flüchtlingsbohne nähert sich. |
| Eine große, farblose Bohne.. | Sechs Flüchtlingsbohnen werden nacheinander auftauchen. |
| Eine große, rote Bohne.. | Dreißig Flüchtlingsbohnen in fünf Reihen kommen auf Sie zu — Sie haben ein Problem! |

Punktesammeln

- Sie können Extrapunkte sammeln, indem Sie die Fallgeschwindigkeit der in Ihr Verlies fallenden Bohnen erhöhen.
- Bo(h)nuspunkte erhalten Sie, wenn Sie Ihre Bohnen verschwinden lassen — je größer die Kettenreaktion, um so größer der Bo(h)nus.
- Wenn Sie ein Spiel im Scenario Mode innerhalb einer gewissen Zeitspanne (110 Sekunden für ein Spiel mit normalem Schwierigkeitsgrad) gewinnen können, erhalten Sie einen speziellen Zeit-Bo(h)nus für jede nicht benötigte Sekunde.

Regardez le sommet de votre donjon pour savoir, avec un peu d'avance, combien de réfugiés vont tomber et à quel endroit.

| Si vous voyez.... | Alors |
|------------------------|--|
| Un petit Bean clair... | un réfugié tombera dans le donjon. |
| Un gros Bean clair... | six réfugiés tomberont d'un coup. |
| Un gros Bean rouge... | trente réfugiés tomberont en cinq rangs et vous aurez des problèmes! |

Score

- Gagnez tout d'abord des points en accélérant la vitesse de descente des Beans qui tombent dans votre donjon.
- Puis accumulez les points de bonus lorsque vos Beans disparaissent — Plus la réaction en chaîne est importante, plus le bonus est élevé.
- Si vous remportez une partie en moins de 110 secondes dans le Scenario Mode, vous recevrez un Bonus de Temps spécial pour chaque seconde gagnée.

Compruebe el techo de su mazmorra para ver cuántas alubias refugiadas están a punto de caer dentro y dónde.

| Si ve... | Entonces |
|-------------------------------|--|
| Una alubia pequeña y clara... | caerá una alubia refugiada. |
| Una alubia grande y clara... | caerán seis alubias en fila. |
| Una alubia grande y roja... | caerán treinta alubias refugiadas en cinco filas, y justed se encontrará en problemas! |

Puntuación

- En primer lugar adquiera puntos acelerando la velocidad de descenso de las alubias que caen en su mazmorra.
- Después adquiera puntos de gratificación haciendo desaparecer alubias, cuando mayor sea la reacción en cadena, más puntos de gratificación obtendrá.
- Si gana un juego antes de cierto tiempo (110 segundos en un juego normal), recibirá una gratificación especial de tiempo por cada segundo restante.

Controllate la sommità della vostra prigione così da sapere in anticipo quanti rifugiati stanno per arrivare e dove.

| Se vedete... | Allora... |
|------------------------------|--|
| Un piccolo fagiolo chiaro... | Arriva un rifugiato. |
| Un grande fagiolo chiaro... | Arrivano sei rifugiati. |
| Un grande fagiolo rosso... | Arrivano trenta rifugiati divisi in cinque file. Siete nei pasticci! |

Punteggi

- Potete cominciare a fare punti accelerando la velocità di caduta dei fagioli che cadono nella vostra prigione.
- Potete quindi prendere punti extra quando i fagioli spariscono, più grande è la reazione a catena e maggiore sarà il punteggio conquistato.
- Se vincete un gioco entro un certo tempo nel modo SCENARIO MODE (110 secondi per un gioco normale), riceverete uno speciale premio per ciascun secondo che vi rimane.

Kolla då och då längs taket på din fängelsehåla för att få ett hum om hur många flyktingbönor som är på väg in i din håla, och var de kommer att hamna.

| Om du ser... | ...så kommer... |
|-------------------------------|---|
| en liten genomskinlig böna... | en flyktingböna att ramla in. |
| en stor genomskinlig böna... | sex flyktingbönor att ramla in. |
| en stor röd böna... | trettio flyktingbönor att ramla in i fem rader, och du sitter i klistret! |

Att ta poäng

- Se till att plocka poäng genom att öka bönornas fallhastighet så mycket som möjligt.
- Roffa åt dig bonuspoäng genom att få bönorna att försvinna — ju större kedjereaktioner är, desto större blir din bonus.
- Om du vinner spelomgången inom en viss tid i Scenario Mode (110 sekunder för en vanlig match), så får du en speciell tidsbonus för de sekunder som återstår.

Houd de bovenkant van je kerker in de gaten, om te zien hoeveel vreemde bonen op het punt staan in je kerker te vallen, en waar.

| Je ziet... | Dan |
|----------------------------|--|
| Een kleine heldere boon... | valt er een vreemdeling in. |
| Een grote heldere boon... | vallen er zes vreemdelingen op een rij. |
| Een grote rode boon... | vallen er dertig vreemdelingen in vijf rijen en zit je in grote moeilijkheden! |

Scoren

- Verdien eerst punten door het afdalen te versnellen van de bonen die in je kerker vallen.
- Verzamel daarna bonuspunten als je bonen verdwijnen — hoe groter de ketting reactie, hoe hoger de bonus.
- Als je een spel wint binnen de tijdslimiet in de Scenario Mode (110 seconden in een normaal spel), krijg je een speciale Tijd Bonus voor elke seconde die nog over is.

Tarkasta vankityrmäsi yläosasta kuinka monta pakolaista on putoamaisillaan ja minne.

| Jos näet.... | Sitten |
|-----------------------------|---|
| Yhden pienen kirkkaan pavun | yksi pakolainen putoaa |
| Yhden suuren kirkkaan pavun | kuusi pakolaista putoaa yhdessä rivissä |
| Yhden suuren punaisen pavun | 30 pakolaista putoaa viidessä rivissä ja sinulla on ongelma |

Pisteet

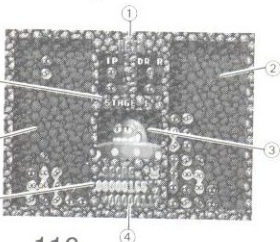
- Kerää ensin pisteitä nopeuttamalla vankityrmäsi putoavien papujen putoamisvauhtia.
- Kerää sitten bonuspisteitä, kun papusi katoavat — mitä suurempi ketjureaktio, sitä suurempi bonus.
- Jos voitat pelin tietyn ajan kuluessa Scenario Mode -muodolla (110 sekuntia normaalissa pelissä), saat erikoisen aikabonuksen kustakin jäljellä olevasta sekunnista.

Scenario Mode

Here you'll match wits with Dr. Robotnik's finest mechanical minds. Each henchbot is more cunning than the last, and each has his own strategy. With each victory, the action gets faster and more mind-boggling until you take on the evil Dr. Robotnik himself!

First you have the choice of starting a new game or continuing from a previous game using a password. Naturally you'll select START at first, so press the Start Button to get going.

- ① Next pairs of beans to appear
- ② Your opponent's dungeon
- ③ Your opponent
- ④ Your opponent's score
- ⑤ Your score
- ⑥ Your dungeon
- ⑦ Current stage



Scenario Mode

In diesem Spielmodus messen Sie Ihre mentalen Kräfte mit Dr. Robotniks besten mechanischen Gehirnen. Jeder Robogreifer ist ein bißchen gewitzter als sein Vorgänger, und jeder dieser Schurken hat seine eigene Strategie entwickelt. Mit jedem Erfolg, den Sie erzielen, wird das Tempo etwas hektischer und wahnwitziger und steigert sich bis zum Finale — Ihrem Rendezvous mit Ober-Bösewicht Dr. Robotnik persönlich!

Dieser Modus bietet Ihnen die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen oder mit Hilfe eines Kennworts ein vorher unterbrochenes Spiel fortzusetzen. Beim allerersten Mal wählen Sie natürlich START (Neues Spiel) — drücken Sie also die Starttaste, um mit dem Spiel zu beginnen.

- ① Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ② Verlies Ihres Gegners
- ③ Ihr Gegner
- ④ Punktzahl Ihres Gegners
- ⑤ Ihre Punktzahl
- ⑥ Ihr Verlies
- ⑦ Momentaner Level

Scenario Mode

Ici, vous êtes confronté aux cerveaux mécaniques les plus sophistiqués du Dr. Robotnik. Chaque robosbire est plus surnois que le précédent et possède sa propre stratégie. A chaque victoire, l'action s'accélère et devient plus compliquée jusqu'à ce que vous vainquiez l'infernal Dr. Robotnik lui-même!

Tout d'abord, vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie ou continuer à partir d'une partie précédente en utilisant un mot de passe. Naturellement, la première fois, vous devrez appuyer sur le Bouton START pour lancer le jeu.

- ① Les deux Beans suivants apparaissent
- ② Le donjon de votre adversaire
- ③ Votre adversaire
- ④ Score de votre adversaire
- ⑤ Votre score
- ⑥ Votre donjon
- ⑦ Stade de la partie

Scenario Mode

Aquí pondrá a prueba su ingenio contra las mentes mecánicas mejores del Dr. Robotnik. Cada robot es más astuto que el anterior, y cada uno de ellos posee su propia estrategia. ¡Con cada victoria, la acción se volverá más rápida y sobresaltadora hasta que pueda vencer al propio diabólico Dr. Robotnik.

En primer lugar tendrá la oportunidad de iniciar un nuevo juego o continuar desde un juego anterior utilizando una contraseña. Naturalmente, al principio tendrá que seleccionar START (inicio), por lo tanto presione el botón de inicio para pasar al juego.

- ① PAREJAS de alubias que aparecerán a continuación
- ② Mazmorra de su adversario
- ③ Su adversario
- ④ Puntuación de su adversario
- ⑤ Su puntuación
- ⑥ Su mazmorra
- ⑦ Etapa actual

Modo SCENARIO MODE

avrete dare battaglia alle menti elettroniche più acute che il Dr. Robotnik possiede. Ognuno dei robot è più astuto del precedente e ciascuno possiede una sua strategia. Ogni vittoria rende l'azione più rapida e difficile sino a che non vi troverete di fronte il Dr. Robotnik in persona!

Prima dovete scegliere se iniziare un nuovo gioco o continuare una partita precedente servendovi di una parola d'ordine. Naturalmente, ora dovete iniziare una nuova partita e quindi premere il pulsante START per farla iniziare.

Il paio di fagioli successivi
La prigione del vostro nemico
Il vostro nemico
Il punteggio del vostro nemico
Il vostro punteggio
La vostra prigione
Fase del gioco attuale

Scenario Mode

Här kan du mäta dina talanger med Dr. Robotniks mest framstående mekaniska genier. Varje robothjduk du träffar på är listigare än den förra, och varenda en har sin alldeles egen strategi. För varje vinst blir spelet snabbare och mer komplicerat, ända tills du i slutändan tar dig an självaste Dr. Robotnik!

Först kan du välja mellan att påbörja ett nytt spel eller fortsätta från en tidigare spelomgång genom att använda ett lösenord. Första gången du spelar kommer du naturligtvis att välja START (att börja från början), så tryck på Startknappen för att sätta igång.

- ① Det bönpar som gör entré härnäst
- ② Din motståndares fängelsehåla
- ③ Din motståndare
- ④ Din motståndares poängantal
- ⑤ Ditt poängantal
- ⑥ Din fängelsehåla
- ⑦ Den nuvarande spelnivån

Scenario Mode

Hier neem je het op tegen Dr. Robotnik's beste mechanische brains. Iedere robothelper is nog listiger dan de vorige, en heeft zijn eigen strategie. Na elke overwinning, neemt de actie-snelheid toe en moet je je hersens nog meer pijnigen, totdat je uiteindelijk tegenover Dr. Robotnik zelf komt te staan!

Eerst krijg je de keuze om met een nieuw spel te beginnen of om door te gaan met een vorig spel door een paswoord te gebruiken. Natuurlijk kies je de allereerste keer voor START, dus druk je op de Start Toets om van start te gaan.

- ① Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
- ② De kerker van je tegenstander
- ③ Je tegenstander
- ④ De score van je tegenstander
- ⑤ Jouw score
- ⑥ Jouw kerker
- ⑦ Huidige Fase

Scenario Mode -muoto

Tässä joudut testaamaan älysi Dr. Robotnikin hienoimpien mekaanisten aivojen kanssa. Kukin apulaisrobotti on ovelampi kuin edellinen, ja kullakin on oma strategiansa. Kullakin voitolla toiminta nopeutuu ja vaikeutuu kunnes pääset koetukseen itsensä pahan Dr. Robotnikin kanssa!

Ensin voit valita aloitatko uuden pelin vai jatkatko edelliseltä peliltä tunnussanaa käyttämällä. Tietysti valitset ensin START (aloitus), joten paina aloituspainiketta.

- ① Seuraavaksi näkyviin tulevat papuparit
- ② Vastustajasi vankityrmä
- ③ Vastustajasi
- ④ Vastustajasi pisteet
- ⑤ Sinun pisteesi
- ⑥ Vankityrmäsi
- ⑦ Pelin vaihe

Next you'll see the lineup of your opponents and meet your first challenger. The henchbot you'll be playing is highlighted. Before the game begins he has something to say. If you want to skip his remarks, press the Start Button to go straight to the action.

You can gauge your progress by the look on your opponent's face in the center of the screen — for a robot he's not very good at hiding his expression!

If you win the match, you'll receive a password to the next match (for more on entering passwords, see page 36). Press Button A, B or C or the Start Button to meet your next challenger and begin the next match.

If you lose the match, you'll see the Game Over/Continue screen. If you want a rematch against the last challenger you lost to, press the Start Button before the countdown ends.

Note: If you play Scenario Mode with Control Pad 2, your Dungeon will appear on the right side of the screen.

Nun erscheint ein Bildschirm mit Ihren Herausforderern. Der nächste gegen Sie antretende Robogreifer wird hervorgehoben. Bevor das Spiel beginnt, möchte er Ihnen noch etwas sagen. Wenn Sie seine Bemerkungen nicht interessieren, drücken Sie die Starttaste, um sofort mit der Action zu beginnen.

Ihr eigener Fortschritt läßt sich am Gesichtsausdruck Ihres Gegners in der Bildschirm-Mitte ablesen — es handelt sich hier scheinbar um ein ziemlich emotionales Roboter-Modell!

Wenn Sie diesen Zweikampf gewinnen, erhalten Sie ein Kennwort, mit dem Sie zum nächsten Level gelangen können (für weitere Informationen zur Eingabe der Kennwörter siehe Seite 36). Drücken Sie Taste A, B, C oder die Starttaste, damit sich Ihnen der zweite Herausforderer vorstellt; der nächste Zweikampf kann nun beginnen.

Im Falle einer Niederlage erscheint der Game Over/Continue-Bildschirm. Wenn es Sie nach einer Revanche gegen den letzten Herausforderer gelüstet, drücken Sie die Starttaste, bevor der Timer abgelaufen ist.

Hinweis: Wenn Sie im Planspiel-Modus das Control Pad 2 benutzen, erscheint Ihr Verlies auf der rechten Bildschirmseite.

Vous verrez ensuite tous vos adversaires et rencontrerez votre premier opposant. Le robosbire contre lequel vous jouerez sera éclairé. Avant que la partie ne commence, il parlera. Pour éviter ses remarques, appuyez sur le Bouton Start et vous serez immédiatement au début de l'action.

Vous pourrez évaluer vos progrès en observant la face de votre adversaire, au centre de l'écran — Pour un robot, il n'est pas très doué pour cacher ses sentiments!

Si vous gagnez le match, vous recevrez un mot de passe pour le niveau suivant (pour plus de détails sur la saisie des mots de passe, voir page 36). Appuyez sur le Bouton A, B ou C ou le Bouton START pour rencontrer votre prochain adversaire et commencer la partie suivante.

Si vous perdez le match, vous verrez l'écran Game Over/Continue. Si vous voulez vous battre à nouveau contre le dernier adversaire qui vous a fait perdre, appuyez sur le Bouton START avant la fin du compte à rebours.

Note: Si vous jouez en Scenario Mode avec la manette 2, votre donjon se trouvera sur la droite de l'écran.

A continuación verá una formación de enemigos, y se enfrentará al primero. El robot contra el que peleará estará resaltado. Antes de comenzar el juego, él dirá algo. Si desea saltar sus observaciones, presione el botón de inicio para pasar directamente a la acción.

Usted podrá comprobar su progreso observando la cara de su adversario del centro de la pantalla: ¡los robots no tienen cara para jugar al póquer!

Si usted gana la batalla, recibirá una contraseña para la siguiente (con respecto a la forma de introducir la contraseña, consulte la página 36). Presione el botón A, B, C, o el de inicio para enfrentarse a su adversario y comenzar la siguiente pelea.

Si pierde la batalla, verá la pantalla Game Over/Continue. Si desea volver a enfrentarse al último adversario que le derrotó, presione el botón de inicio antes de que finalice la cuenta atrás.

Nota: Si juega en el modo Scenario Mode con el controlador 2, su mazmorra aparecerá en la parte derecha de la pantalla.

vedrete quindi su di uno schermo i vostri nemici ed incontrerete il vostro primo sfidante. Il robot che combatterete viene eliminato. Prima dell'inizio del gioco sono dette alcune parole. Se non considerate ascoltarlo, premete il pulsante START per iniziare correttamente il gioco.

Potrete valutare i vostri progressi sull'espressione del vostro nemico al centro dello schermo. Anche se è un robot non è capace di nascondere i suoi stati d'animo.

Se vincete, riceverete la parola d'ordine per entrare nel livello successivo (per maggiori dettagli sulle parole d'ordine, vedi pag. 37). Premete il pulsante A, B, o il START per affrontare il nemico successivo ed iniziare un nuovo gioco.

Se perdete, vedrete apparire le parole GAME OVER/CONTINUE sullo schermo. Se volete combattere di nuovo contro lo stesso nemico, premete il pulsante START prima della fine del conteggio alla rovescia.

Nota: Se giocate nel modo SCENARIO MODE con la tastiera di controllo 2, la vostra prigione apparirà sul lato destro dello schermo.

Därnäst står alla de elaka robotar du måste fäktas mot på parad. Den plåtniklas som står på tur är framhävde. Innan matchen tar sin början, så vill han säkert kläcka ur sig något stöddigt. Om du vill slippa lyssna på hans snack, så tryck på Startknappen för att låta talangerna tala istället.

Du kan kolla läget genom att iakttä din motståndares ansikte som visas mitt på skärmen — de är inte speciellt bra på det här med pokerfejs, åtminstone inte för att vara robotar!

Om du vinner en match får du ett lösenord som ger dig tillgång till nästa match (se sid. 37 för detaljer angående lösenord). Tryck på antingen A-, B-, C-, eller Startknappen för att hälsa på din näste motståndare och för att sätta igång den matchen.

Om du förlorar matchen går du till Game Over/Continue-skärmen. Om du vill ha revansch mot den utmanare som just spöat upp dig, tryck då på Startknappen innan nedräkningen når noll.

Obs: Om du använder kontrollplatta 2 för att spela Scenario Mode, så visas din fängelsehåla på den högra sidan av skärmen.

Daarna verschijnt de optelling van je tegenstanders en ontmoet je je eerste uitdager. De robothelper waarmee jij speelt, is helder opgelicht. Voordat het spel begint, heeft hij nog iets te zeggen. Als je zijn opmerkingen niet wilt horen, druk je op de Start Toets om meteen tot actie over te gaan.

Je kunt aflezen hoever je vordert aan het gezicht van je tegenstander in het midden van het scherm — al is hij een robot, zijn gezichts-uitdrukking kan hij niet verbergen!

Als je de match wint, krijg je een paswoord om naar de volgende match te gaan (als je meer wilt weten over het invoeren van paswoorden, zie pagina 37). Druk op Toets A, B of C of de Start Toets om je volgende tegenstander te ontmoeten en de volgende match te beginnen.

Als je de match verliest, krijg je het Game Over/Continue scherm te zien. Wanneer je een rematch wilt tegen de laatste tegenstander van wie je verloren hebt, druk je op de Start Toets voordat de timer op nul komt te staan.

Let op: Wanneer je de Scenario Mode speelt met Controller 2, verschijnt jouw kerker op de rechterhelft van het scherm.

Seuraavaksi näet vastustajasi ja tapaatt ensimmäisen vastapelaajasi. Se apulaisrobotti, jota vastaan pelaat, on valaistu. Ennen kuin peli alkaa, hänellä on jotakin sanottavaa. Jos haluat ohittaa hänen huomautuksensa, mene suoraan peliin painamalla aloituspainiketta.

Voit tarkkailla menestystäsi ruudun keskellä näkyvistä vastustajasi kasvojen ilmeistä — robotiksi hän ei ole oikein hyvä piilottamaan ilmeitään!

Jos voitat ottelun, saat tunnussanan seuraavaan otteluun (enemmän tunnussanojen näppäilystä sivulla 37). Kohtaa seuraava vastustajasi ja aloita seuraava ottelu painamalla painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.

Jos häviät ottelun, näet Game Over/Continue -ruudun.

Jos haluat uusintaottelun viimeisen vastustajasi kanssa, jolle hävisit, paina aloituspainiketta ennen kuin lasku loppuu.

HUOM! Jos pelaat Scenario Mode -muodolla säätölevyllä 2, sinun vankityrmäsi näkyy ruudun oikealla puolella.

What's the Password?

A password appears whenever you've won a match in Scenario Mode, and you can use this password to begin play at the next level later on. To enter a password, choose Scenario Mode, then select CONTINUE. The PASSWORD screen appears. Use the D-Button to highlight the type of bean you want to fill the first space, then press Button A or C to go to the next. If you make a mistake, press Button B or highlight the backwards arrow and press Button A or C to go back a space. Then select the correct bean.

Ihr Kennwort, bitte!

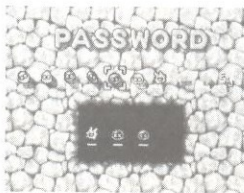
Ein Kennwort wird ausgegeben, nachdem Sie im Scenario Mode einen Zweikampf gewonnen haben; dieses Kennwort können Sie dazu verwenden, zu einem späteren Zeitpunkt auf dem nächsten Level weiterzuspielen. Um ein Kennwort einzugeben, wählen Sie zunächst den Scenario Mode, dann CONTINUE. Nun erscheint der PASSWORD-Bildschirm. Verwenden Sie die Richtungstaste, um die Bohne anzuwählen, die Sie in die erste Leerstelle einsetzen wollen. Danach drücken Sie die Taste A oder C, um zur nächsten Bohne zu gehen. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie Taste B oder wählen Sie den Rückschritt-Pfeil an; drücken Sie danach Taste A oder C, um einen Schritt zurückzugehen. Wählen Sie danach die richtige Bohne.

Qu'est-ce qu'un mot de passe?

Un mot de passe apparaît chaque fois que vous gagnez un match dans le Scenario Mode. Vous utiliserez ce mot de passe ultérieurement, pour commencer à jouer directement au niveau supérieur. Pour entrer un mot de passe, choisissez le Scenario Mode, puis sélectionnez CONTINUE. L'écran PASSWORD (mot de passe) apparaîtra. Utilisez le Bouton D pour éclairer le Bean que vous voulez dans le premier espace et appuyez sur le Bouton A ou C pour passer au suivant. Si vous vous trompez, appuyez sur le Bouton B ou éclairez la flèche de retour en arrière et appuyez sur le Bouton A ou C pour revenir d'un espace en arrière. Sélectionnez alors le Bean correct.

¿Qué es la contraseña?

Cada vez que gane una pelea en el modo Scenario Mode, aparecerá una contraseña, y usted podrá utilizar esta contraseña para comenzar a jugar en el nivel siguiente más tarde. Para introducir una contraseña, elija el modo Scenario Mode, y después seleccione CONTINUE. Aparecerá la pantalla PASSWORD (contraseña). Utilice el botón D para resaltar la alubia con la que desee llenar el primer espacio, y después presione el botón A o C para pasar a la siguiente. Si comete un error, presione el botón B o resalte la flecha hacia atrás y presione el botón A o C para retroceder un espacio. Después seleccione la alubia correcta.



Parola d'ordine

Parola d'ordine appare ogni volta che si è vinti una partita nel modo SCENARIO MODE ed in seguito potete usare questa parola d'ordine per iniziare il gioco direttamente dal livello successivo. Per introdurre la parola d'ordine, scegliete il modo SCENARIO MODE e quindi CONTINUE. Lo schermo PASSWORD della parola d'ordine appare. Usate il pulsante D per illuminare il tipo di fioglo che volete per riempire il primo spazio e quindi premete il pulsante A o C per passare al successivo. Se fate un errore, premete il pulsante B o illuminare la freccia di ritorno e premete il pulsante A o C per tornare indietro di uno spazio. Scegliete il fioglo corretto.

Jaha, och lösenordet då...?

Ett lösenord dyker upp varje gång du vunnit en match i Scenario Mode, och du kan använda detta lösenord för att fortsätta spela på nästa nivå en annan gång. För att mata in ett lösenord, välj Scenario Mode och därefter CONTINUE. Du hamnar då på PASSWORD-skärmen. Använd D-knappen för att välja den typ av böna du vill ha i den första rutan, och tryck därefter på A- eller C-knappen för att gå till nästa ruta. Om du råkar göra ett misstag, så tryck på B-knappen eller välj pilen som pekar åt vänster och tryck därefter på A- eller C-knappen för att gå tillbaka ett steg. Välj därefter rätt böna.

Het Paswoord

Iedere keer als je een match gewonnen hebt in de Scenario Mode, verschijnt er een paswoord en dit paswoord kun je gebruiken om later naar het volgende level te gaan. Om een paswoord in te voeren, kies je voor de Scenario Mode en daarna CONTINUE. Het PASWOORD scherm verschijnt. Gebruik de R-toets om het soort boon te kiezen dat je op de eerste positie wilt plaatsen, druk daarna op Toets A of C om naar de volgende te gaan. Als je een fout maakt, druk je op Toets B of selecteer je de teruggaande pijl en druk je op Toets A of C om naar een positie terug te gaan. Kies daarna de juiste boon.

Mikä on tunnussana?

Tunnussana tulee näkyviin aina kun voitat ottelun Scenario Mode -muodolla. Voit käyttää tätä tunnussanaa aloittaaksesi pelin seuraavalta tasolta myöhemmin. Tunnussana näppäillään valitsemalla ensin Scenario Mode — muoto ja sitten CONTINUE. PASSWORD-ruutu (tunnussana) tulee näkyviin. Valaise D-painikkeella se paputyyppi, jolla haluat täyttää ensimmäisen paikan, ja siirry sitten seuraavalle painamalla painiketta A tai C. Jos teet virheen, paina painiketta B tai valaise taaksepäin osoittava nuoli ja paina painiketta A tai C palataksesi sille paikalle. Valitse sitten oikea papu.

When you're ready to enter your password, press the Start Button, or select END and press Button A or C. If your password is incorrect, you'll hear a buzzer. Check your notes and try again! If the password is correct, the difficulty level for the password you entered appears below the password, then the Challenger Lineup appears. To exit the password screen without entering a PASSWORD, press Button B until the game menu screen reappears.

Wenn Sie Ihr Kennwort eingegeben haben und es bestätigen wollen, drücken Sie die Starttaste, oder wählen Sie END (Ende) an und drücken Sie die Taste A oder C. Sollte Ihr Kennwort inkorrekt sein, ertönt ein Summton. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Notizen und versuchen Sie es noch einmal! Ist das Kennwort korrekt, wird unterhalb des Kennworts der Schwierigkeitsgrad für das eingegebene Lösungswort angezeigt; danach erscheint die Liste der nächsten Herausforderer. Um den PASSWORD-Bildschirm ohne Eingabe eines Kennworts zu verlassen, drücken Sie Taste B, bis der Spielmenü-Bildschirm angezeigt wird.

Lorsque vous êtes prêt à valider votre mot de passe, appuyez sur le Bouton START ou bien sélectionnez END et appuyez sur le Bouton A ou C. Si votre mot de passe n'est pas correct, vous entendrez une sonnerie. Vérifiez vos notes et essayez à nouveau! Si votre mot de passe est exact, le niveau de difficulté correspondant au niveau demandé apparaîtra sous ce mot de passe. Pour sortir de l'écran de PASSWORD sans entrer de mot de passe, appuyez sur le Bouton B jusqu'à ce que l'écran Mode Selection réapparaisse.

Cuando esté listo para introducir la contraseña, presione el botón de inicio, o seleccione END (fin), y presione el botón A o C. Si la contraseña es incorrecta, sonará un zumbador. ¡Compruebe sus notas y vuelva a intentarlo! Si la contraseña es correcta, aparecerá el nivel de dificultad para el que haya introducido la contraseña debajo de ésta, y después aparecerá la formación de enemigos. Para salir de la pantalla PASSWORD sin introducir la contraseña, presione el botón B hasta que reaparezca la pantalla del menú del juego.

la volta che siete pronti ad introdurre la parola d'ordine, premete il pulsante START oppure selezionate END e quindi premete il pulsante A o C. Se la parola d'ordine è scorretta sentirete un cicalino. Controllate i vostri appunti e riprovate. Se la parola d'ordine fosse invece corretta, lo schermo del livello cui la parola d'ordine corrisponde appare sotto la parola stessa e quindi il gruppo dei vostri avversari appare. Per abbandonare lo schermo PASSWORD senza introdurre la parola d'ordine, premere il pulsante B fino a fare apparire lo schermo MODE SELECTION.

Tryck på Startknappen när du är redo att mata in ditt lösenord, eller välj END (avsluta) och tryck därefter på A- eller C-knappen. Om lösenordet är inkorrekt hörs ett surrande ljud. Kolla vad du klottrat ner, och försök igen! Om ditt lösenord är korrekt, så dyker det lösenordets nivå upp under lösenordet. Därefter får du återigen se en kavalkad av alla dina motståndare. För att lämna PASSWORD-skärmen utan att mata in ett lösenord, tryck på B-knappen tills spelmenyn dyker upp igen.

Wanneer je er klaar voor bent om je paswoord in te voeren, druk je op de Start Toets, of kies je voor END en druk je op Toets A of C. Indien je paswoord niet goed is, hoor je een zoemer. Controleer je paswoord en probeer het opnieuw! Indien het paswoord goed is, verschijnt het moeilijkheidslevel dat bij dat paswoord hoort onder het paswoord en krijg je daarna de optelling van je tegenstanders weer te zien. Om het paswoord scherm te verlaten zonder een paswoord in te voeren, druk je op Toets B totdat het Mode Selectie scherm weer verschijnt.

Kun olet valmis näppäilemään tunnussanasi, paina aloituspainiketta tai valitse END (loppu) ja paina painiketta A tai C. Jos tunnussanasi on väärin, kuulet äänimerkin. Tarkasta muistiinpanosi ja yritä uudelleen! Jos tunnussana on oikea, sen alle tulee näkyviin näppäilemäsi tunnussanan vaikeustaso, ja sen jälkeen näkyviin tulevat vastustajasi. Jos haluat lopettaa PASSWORDS-ruudun (tunnussana) näppäilemättä tunnussanaa, paina painiketta B kunnes pelivalikko tulee näkyviin.

1P VS 2P Mode

You and a friend can challenge each other to a bean-slinging match of 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 or 15 games (you can set the number of games in the Options Mode — see page 20).

When the game screen appears, and both players can choose from five levels of difficulty by pressing the D-Button up or down. The game begins when both players have selected a difficulty level and pressed the Start Button.

Zweikampf-Modus

In diesem Modus können Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf einladen, der sich über 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 oder 15 Spiele erstrecken kann (die Anzahl der Spiele läßt sich im Optionenmenü einstellen — siehe Seite 20).

Auf dem nun erscheinenden Spiel-Bildschirm stehen für beide Spieler je fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, die durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten angewählt werden können. Das Spiel beginnt, nachdem beide Spieler ihren Schwierigkeitsgrad bestimmt haben und die Starttaste gedrückt wurde.

1P VS 2P Mode

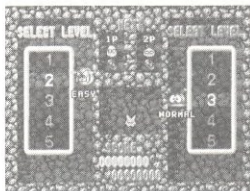
Vous pouvez vous mesurer à un ami dans un autre match de 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ou 15 parties (vous pouvez fixer le nombre de parties dans le mode Options — voir page 20).

Lorsque l'écran de jeu apparaît, les deux joueurs peuvent choisir parmi 5 niveaux de difficulté en appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas. La partie commencera lorsque les deux joueurs auront sélectionné un niveau de difficulté et appuyé sur le Bouton Start.

1P VS. 2P Mode

Usted podrá jugar contra un amigo en una confrontación de lanzamiento de alubias de 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, o 15 juegos (usted podrá determinar el número de juegos en la pantalla Options, consulte la página 20).

Después aparecerá la pantalla del juego, y ambos jugadores podrán elegir entre cinco niveles de dificultad presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan seleccionado un nivel de dificultad y hayan presionado el botón de inicio.



Modo 1P VS 2P MODE

Se volete potete anche sfidare un amico ad una partita di lancio dei fagioli comprendente 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 o 15 giochi (potete selezionare il numero di giochi nel modo OPTIONS. Vedi pag. 21).

Quando lo schermo del gioco appare, entrambi i giocatori possono eseguire la selezione tra cinque livelli di difficoltà per mezzo del pulsante D, in alto o in basso. Il gioco inizia quando entrambi i giocatori hanno selezionato un livello di difficoltà e premuto il pulsante START.

1P VS. 2P Mode

Du kan utmana en polare på en bönestund som varar i antingen 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, eller 15 matcher (antalet matcher ställer ni in på Options-skärmen — se sid. 21 för detaljer).

När spelmenyn dyker upp, kan var och en av er välja mellan fem olika svårighetsgrader genom att vicka D-knappen uppåt eller neråt. Spelet börjar när båda spelarna har valt svårighetsgrad och tryckt på Startknappen.

1P VS 2P Mode

Jij kunt het opnemen tegen een vriend in een boon-draaiend gevecht van 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 of 15 rondes (je kunt het aantal rondes kiezen op het Optie scherm — zie pagina 21).

Als het spel scherm verschijnt, kunnen beide spelers met omhoog of omlaag op de R-toets een moeilijkheidslevel kiezen. Het spel begint als beide spelers hun level hebben gekozen en op de Start Toets hebben gedrukt.

1 pelaaja vastaan 2. pelaaja -muoto

Voit pelata ystäväsi kanssa 1,3,5,7,9,11,13 tai 15 pelistä koostuvan papujen sinkoamisottelun (voit säätää pelien määrän Options-muodolla — katso sivua 21).

Kun peliruutu tulee näkyviin, kumpikin pelaaja voi valita jonkin viidestä vaikeustasosta painamalla D-painiketta ylös tai alas. Peli alkaa, kun kumpikin pelaaja on valinnut vaikeustason ja painanut aloituspainiketta.

Player 1's dungeon is on the left side of the screen, and Player 2's on the right side. The rules are the same as in Scenario Mode — eliminate as many beans as you can, and use chain reactions to block your opponent's moves with refugee beans.

- ① Next Pairs of beans to appear
- ② Player 2's dungeon
- ③ Games won by Player 2 (none yet)
- ④ Player 2's score
- ⑤ Player 1's score
- ⑥ Games won by Player 1
- ⑦ Player 1's dungeon

Das Verlies von Spieler 1 befindet sich auf der linken, das Verlies von Spieler 2 auf der rechten Seite. Die Spielregeln sind die gleichen wie im Szenario Mode — befreien Sie möglichst viele Bohnen, und versuchen Sie, die Aktionen Ihres Gegners mit Hilfe von Kettenreaktionen und Flüchtlingsbohnen zu blockieren.

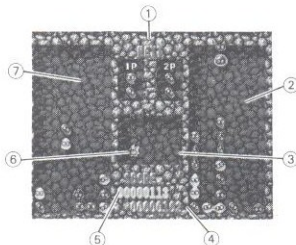
- ① Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ② Verlies von Spieler 2
- ③ Von Spieler 2 gewonnene Spiele (bisher noch keines)
- ④ Punktzahl von Spieler 2
- ⑤ Punktzahl von Spieler 1
- ⑥ Von Spieler 1 gewonnene Spiele
- ⑦ Verlies von Spieler 1

Le donjon du Joueur 1 est sur la gauche de l'écran et celui du Joueur 2 sur la droite. Les règles sont les mêmes que pour le Scenario Mode — éliminer autant de Beans que vous pourrez et provoquer des réactions en chaîne pour bloquer votre adversaire avec les Beans réfugiés.

- ① Les deux Beans suivants à paraître
- ② Donjon du joueur 2
- ③ Parties remportées par le joueur 2 (non plus)
- ④ Score du joueur 2
- ⑤ Score du joueur 1
- ⑥ Parties remportées par le joueur 1
- ⑦ Donjon du joueur 1

La mazmorra del jugador 1 será la de la parte izquierda, y la del jugador 2 la de la parte derecha de la pantalla. Las reglas son las mismas que en el modo Scenario Mode, haga desaparecer cuantas alubias pueda, y utilice reacciones en cadena para bloquear los movimientos de su adversario con alubias refugiadas.

- ① Parejas de alubias que aparecerán a continuación
- ② Mazmorra del jugador 2
- ③ Juegos ganados por el jugador 2 (ninguno todavía)
- ④ Puntuación del jugador 2
- ⑤ Puntuación del jugador 1
- ⑥ Juegos ganados por el jugador 1
- ⑦ Mazmorra del jugador 1



La prigione del giocatore 1 si trova sul lato sinistro dello schermo e quella del giocatore 2 sul lato destro. Le regole sono uguali a quelle del modo SCENARIO MODE, eliminate quanti più fagioli potete ed utilizzate reazioni a catena per bloccare le offensive del vostro nemico con i fagioli rifugiati.

- ① Il paio di fagioli successivi
- ② La prigione del giocatore No. 2
- ③ Vittorie del giocatore No. 2 (none yet)
- ④ Il punteggio del giocatore No. 2
- ⑤ Il punteggio del giocatore No. 1
- ⑥ Vittorie del giocatore No. 1
- ⑦ La prigione del giocatore No. 1

Spelare 1:s fängelsehåla kommer alltid att vara till vänster på skärmen, och spelare 2:s på den högra. Reglerna är desamma som för Scenario Mode — trollera bort så många bönor du kan, och använd kedjereaktioner för att blockera din motståndares drag med flyktingbönor.

- ① Det bönpar som gör entré härnäst
- ② Spelare 2:s fängelsehåla
- ③ Spelare 2:s antal vunna matcher (hittills inga alls)
- ④ Spelare 2:s poängantal
- ⑤ Spelare 1:s poängantal
- ⑥ Spelare 1:s antal vunna matcher
- ⑦ Spelare 1:s fängelsehåla

De kerker van Speler 1 staat aan de linkerkant van het scherm, die van Speler 2 aan de rechterkant. De regels zijn hetzelfde als in de Scenario Mode — verwijder zoveel mogelijk bonen en gebruik ketting reacties om je vijand dwars te zitten met vreemde bonen.

- ① Volgend paar Bonen dat gaat vallen
- ② De kerker van Speler 2
- ③ Spelen gewonnen door Speler 2 (nog nul)
- ④ Score Speler 2
- ⑤ Score Speler 1
- ⑥ Spelen gewonnen door Speler 1
- ⑦ De kerker van Speler 1

Pelaajan 1 vankityrmä on ruudun vasemmalla puolella ja pelaajan 2 oikealla puolella. Säännöt ovat samat kuin Scenario Mode -muodolla — poista mahdollisimman monta papua ja käytä ketjureaktioita estääksesi vastustajasi liikkeen pakolaispavuilla.

- ① Seuraavaksi näkyviin tulevat papuparit
- ② Pelaajan 2 vankityrmä
- ③ Pelaajan 2 voittamat pelit (ei vielä yhtään)
- ④ Pelaajan 2 pisteet
- ⑤ Pelaajan 1 pisteet
- ⑥ Pelaajan 1 voittamat pelit
- ⑦ Pelaajan 1 vankityrmä

When your or your opponent's dungeon fills up with beans, the game ends. There is no time bonus.

If you chose a match of more than one game, the Difficulty Selection screen reappears. Each player then selects a level of difficulty and tries again. At the end of the match (when one player has won a majority of the games), a tally of your wins and losses is displayed in the NEXT boxes. The loser must press the Start Button before the countdown runs out to begin another match.

Wenn Ihr Verlies oder das Ihres Gegners mit Bohnen gefüllt ist, öffnet sich der Boden und das Spiel ist zu Ende. Es wird kein Zeit-Bo(h)nus ausgegeben.

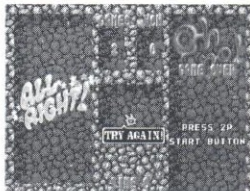
Haben Sie eine Spielserie von mehr als einem Spiel gewählt, erscheint nach jedem Match wieder der Bildschirm zur Wahl des Schwierigkeitsgrads. Nun kann jeder Spieler seinen Schwierigkeitsgrad neu eingeben und einen weiteren Versuch unternehmen. Am Ende der Match-Serie (wenn einer der beiden Teilnehmer die Mehrzahl der Spiele gewonnen hat), erscheint in den NEXT-Anzeigefeldern die Anzahl der Siege und Niederlagen. Um ein weiteres Spiel zu beginnen, muß der Verlierer die Starttaste drücken, bevor der Timer abgelaufen ist.

Lorsque votre donjon ou celui de votre adversaire est rempli de Beans, la partie est terminée. Il n'y a pas de bonus de temps.

Si vous choisissez de jouer plusieurs parties, l'écran de Sélection de Difficulté réapparaîtra. Chaque joueur pourra alors sélectionner un niveau de difficulté et tenter sa chance à nouveau. A la fin du match (lorsqu'un joueur aura gagné une majorité de parties), le compte de vos victoires et de vos pertes sera affiché dans les boîtes NEXT. Pour commencer une autre partie, le perdant devra appuyer sur le Bouton Start avant que le compte à rebours ne se termine.

Cuando su mazmorra o la de su adversario se llene con alubias, el juego finalizará. No existe gratificación de tiempo.

Si elige una confrontación de más de un juego, reaparecerá la pantalla de selección de nivel de dificultad. Cada jugador seleccionará entonces un nivel de dificultad y se volverá a la lucha. Al final de la confrontación (cuando un jugador haya ganado la mayoría de los juegos), se visualizará la indicación de sus victorias y pérdidas en los cuadriláteros MEXT. Para iniciar otra confrontación, el perdedor deberá presionar el botón de inicio antes de que finalice la cuenta atrás.



poco termina quando una delle due
zioni si riempie. Non vi è alcun
premio per il tempo impiegato.

selezionate una partita con più di un
poco, lo schermo di selezione del livello
di difficoltà riappare. Ciascun giocatore
seleziona quindi un livello di difficoltà ed
il gioco riprende. Al termine della partita
quando uno dei giocatori ha vinto la
maggioranza dei giochi), un sommario di
quanto è stato vinto e perso viene
visualizzato nei riquadri NEXT. Per
iniziare un'altra partita, il giocatore che
ha perso deve premere il pulsante
START prima che il conteggio alla
rovescia termini.

När din eller din motståndares håla fylls
med bönor är spelet slut. Ledsen — här
får vinnaren ingen tidsbonus.

Om ni valde att spela en omgång som
innehöll mer än en match, så visas
menyn där ni väljer svårighetsgrad. Där
kan ni båda byta svårighetsgrad, och
sen är det bara att tuta och köra igen.
När en omgång är över (när en av er har
vunnit en majoritet av matcherna), så får
ni se en lista över hur många gånger
respektive spelare vunnit och förlorat i
NEXT-boxarna. Den som just förlorade
matchen väljer om ni ska spela en match
till, och måste i så fall trycka på
Startknappen innan nedräkningen når
noll.

Wanneer jouw kerker of die van je
tegenstander helemaal gevuld is met
bonen, is het spel afgelopen. Er wordt
geen tijd bonus gegeven.

Als je voor een match kiest die uit meer
dan één spelletje bestaat, verschijnt het
"Difficulty Selection" scherm weer. Elke
speler kiest dan een moeilijkheidslevel
en probeert het opnieuw. Aan het eind
van de match (als één speler de
meerderheid van de spelletjes
gewonnen heeft), worden je winsten en
verliezen getoond in de NEXT vakjes.
De verliezer moet op de Start Toets
drukken voordat de timer op nul komt te
staan om met een volgende match te
beginnen.

Kun sinun tai vastustajasi tyrmä on
täynnä papuja, peli loppuu. Aikabonusta
ei ole.

jos olet valinnut useamman kuin yhden
pelin ottelun, näkyviin tulee vaikeustason
valintaruutu. Kukin pelaaja valitsee
vaikeustason ja yrittää uudelleen.
Ottelun lopussa (kun jompikimpi pelaaja
on voittanut eniten pelejä) voittoisi ja
häviösi näkyvät NEXT-ruuduissa. Toisen
ottelun aloittamista varten häviäjän on
painettava aloituspainiketta ennen
aikalaskun loppumista.

Exercise Mode

Need some practice? Use this mode to sharpen your skills, alone or with a friend. First select your skill and bonus level — Easiest (with no bonus), Normal (with a 40,000 point bonus) or Hardest (with 90,000 extra points). Then press the Start Button to begin play.

- ① Next pair of beans to appear
- ② Player 2's dungeon
- ③ Player 2's current stage
- ④ Has Bean cheers you on
- ⑤ Player 2's score
- ⑥ Player 1's score
- ⑦ Player 1's current stage
- ⑧ Player 1's dungeon

Exercise Mode

Fehlt Ihnen die Übung? Dieser Modus eignet sich ideal zu Trainingszwecken — allein oder mit einem Partner. Wählen Sie als erstes Ihren gewünschten Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der damit zusammenhängenden Bo(h)nus-Punkte. — EASIEST (am leichtesten, daher kein Bo(h)nus), NORMAL (normal, wofür Sie 40 000 Bo(h)nus-Punkte erhalten) oder HARDEST (am schwierigsten - wird mit 90 000 Extrapunkten belohnt). Drücken Sie dann die Starttaste, um das Spiel zu starten.

- ① Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ② Verlies von Spieler 2
- ③ Momentaner Level von Spieler 2
- ④ Has Bean feuert Sie an
- ⑤ Punktzahl von Spieler 2
- ⑥ Punktzahl von Spieler 1
- ⑦ Momentaner Level von Spieler 1
- ⑧ Verlies von Spieler 1

Exercise Mode

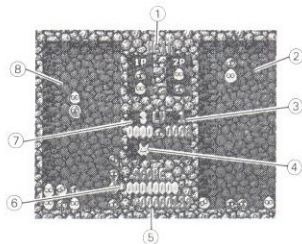
Vous souhaitez vous entraîner? Utilisez ce mode, seul ou avec votre adversaire, pour vous perfectionner. Sélectionnez d'abord votre niveau d'aptitude et de bonus — Easiest (le plus facile, mais sans bonus), Normal (avec 40 000 points de bonus) ou Hardest (plus difficile, avec 90 000 points à la clé). Puis, appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

- ① Les deux Beans suivants qui apparaîtront
- ② Donjon du Joueur 2
- ③ Niveau actuel du Joueur 2
- ④ Has Bean vous applaudit
- ⑤ Score du Joueur 2
- ⑥ Score du Joueur 1
- ⑦ Niveau actuel du Joueur 1
- ⑧ Donjon du Joueur 1

Exercise Mode

¿Necesita practicar? Utilice este modo para perfeccionar su técnica, solo o con un amigo. Seleccione en primer lugar su nivel de habilidad y gratificación: Easiest (fácil) (sin gratificación), Normal (normal) (con 40.000 puntos de gratificación), o Hardest (difícil) (con 90.000 puntos de gratificación). Después presione el botón de inicio para iniciar el juego.

- ① Parejas de alubias que aparecerán a continuación
- ② Mazmorra del jugador 2
- ③ Etapa actual del jugador 2
- ④ Has Bean le anima
- ⑤ Puntuación del jugador 2
- ⑥ Puntuación del jugador 1
- ⑦ Etapa actual del jugador 1
- ⑧ Mazmorra del jugador 1



Modo EXERCISE MODE

Avete bisogno di esercizio? Utilizzate questo modo per esercitarvi da solo o con un amico. Scegliete il vostro livello di abilità ed i punti premio — EASIEST (facile) (nessun punto premio), NORMAL (normale) (con 40.000 punti premio) o HARDEST (difficile) (con 90.000 punti extra). Premete quindi il pulsante START per iniziare il gioco.

- ① La coppia successiva di fagioli che appare
- ② Prigione giocatore 2
- ③ Livello attuale giocatore 2
- ④ Has Bean vi saluta
- ⑤ Punteggio giocatore 2
- ⑥ Punteggio giocatore 1
- ⑦ Livello attuale giocatore 1
- ⑧ Prigione giocatore 1

Exercise Mode

Övning ger färdighet! Använd det här spelsättet för att finslipa dina talanger, antingen ensam eller tillsammans med en kompis. Välj först din skicklighets- och bonusnivå — Easiest (lättast; du får dock ingen bonus), Normal (halvlurigt; 40 000 bonuspoäng i potten), eller Hardest (svårast; 90 000 bonuspoäng i potten). Tryck därefter på Startknappen för att sätta igång spelet.

- ① Det bönpar som gör entré härnäst
- ② Spelare 2:s fängelsehåla
- ③ Spelare 2:s nuvarande nivå
- ④ Has Bean hejar fram dig
- ⑤ Spelare 2:s poängantal
- ⑥ Spelare 1:s poängantal
- ⑦ Spelare 1:s nuvarande nivå
- ⑧ Spelare 1:s fängelsehåla

Exercise Mode

Wil je nog wat oefenen? Gebruik deze Mode om je vaardigheden te vergroten, alleen of met een vriend. Eerst bepaal je je skill (vaardigheden) en bonus level: Easiest (makkelijkst, zonder bonus), Normal (normaal, met een 40 000 punten bonus) of Hardest (moeilijkst, met een 90 000 punten bonus). Daarna druk je op de Start Toets om te beginnen met spelen.

- ① Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
- ② De kerker van Speler 2
- ③ De huidige fase van Speler 2
- ④ Was Boon maakt je vrolijk
- ⑤ Score van Speler 2
- ⑥ Score van Speler 1
- ⑦ De huidige fase van Speler 1
- ⑧ De kerker van Speler 1

Exercise Mode -muoto

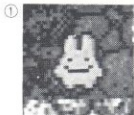
Tarvitsetko harjoittelua? Tällä muodolla voit terottaa kykyjäsi, yksin tai ystäväsi kanssa. Valitse ensin taito- ja bonustaso — Easiest (helpoin) (ei bonusta), Normal (normaali) (40.000 pisteen bonus) tai Hardest (vaikein) (90.000 lisäpistettä). Aloita sitten peli painamalla aloituspainiketta.

- ① Seuraavaksi näkyviin tulevat papuparit
- ② Pelaajan 2 vankityrmä
- ③ Pelaajan 2 nykytila
- ④ Has Bean kannustaa sinua
- ⑤ Pelaajan 2 pisteet
- ⑥ Pelaajan 1 pisteet
- ⑦ Pelaajan 1 nykytila
- ⑧ Pelaajan 1 vankityrmä

As your score climbs, so does the level of difficulty and the speed at which the beans drop. You won't have any refugee beans to worry about, as in Scenario Mode and 1P VS 2P Mode, but the action will be fast and furious enough to keep you hopping. And two guest characters appear just when your future starts looking bleak:

① **Has Bean** used to be one of the jollier beans in the village... until Dr. Robotnik changed him into a robot. Usually he prefers to clown around on the sidelines, but he hasn't forgotten his humble past. Occasionally he'll drop into your dungeon and take a little walk. Any beans he walks over change to the same color and disappear.

② **Big Bean** is just that — a really big bean. So big, in fact, that any beans he drops on immediately vanish just to get out of his way. You'll usually find Big Bean lurking around the higher levels to give you and his buddies some help.



Mit steigender Punktzahl erhöhen sich auch der Schwierigkeitsgrad und die Fallgeschwindigkeit der Bohnen. Im Gegensatz zu Scenario Mode und 1P VS. 2P Mode haben Sie es hier nicht mit auftauchenden Flüchtlingsbohnen zu tun, doch Langeweile kommt trotzdem nicht auf. Und wenn Sie trotz gewaltiger Anstrengungen ins Hintertreffen geraten, erscheinen zur rechten Zeit zwei hilfreiche Geister:

① **Has Bean** war eine der lustigsten Bohnen im Dorf... bis er von Dr. Robotnik in einen Roboter verwandelt wurde. Normalerweise hält sich dieser Spaßmacher im Hintergrund, aber in gewissen Abständen erscheint er im Verlies, um Ihnen auszuhelfen. Er hat seine alten Freunde noch nicht vergessen! Wenn Has Bean bei seiner Wanderung mit anderen Bohnen in Kontakt kommt, nehmen diese die gleiche Farbe an und verschwinden danach.

② Der Zweite im Bunde ist **Big Bean**, der seinem Namen alle Ehre macht. Diese Jumbo-Bohne ist so groß und kräftig, daß sie alle Bohnen, die sich in ihrem Weg befinden, sofort verschwinden lassen kann. Normalerweise wartet Big Bean in den oberen Spielstufen auf Sie, um Ihnen seine Hilfe anzubieten.

Lorsque votre score augmente, le niveau de difficulté augmente également ainsi que la vitesse à laquelle les Beans tombent. Vous n'aurez pas à vous préoccuper des Beans réfugiés comme dans les Scenario Mode et 1P VS 2P Mode, mais l'action sera suffisamment frénétique pour vous passionner. Et deux sujets apparaîtront juste lorsque votre avenir semblera compromis:

① **Has Bean** était l'un des Beans les plus agréables du village... avant que le Dr. Robotnik ne le transforme en robot. Normalement, il préfère faire le clown sans se mêler de quoi que ce soit, mais il n'a pas oublié le passé. A l'occasion, il tombera dans votre donjon pour faire une petite promenade. Tous les Beans, sur lesquels il marchera, deviendront de la même couleur et disparaîtront.

② **Big Bean** est tout simplement, comme son nom l'indique, un Bean vraiment gros. Si gros, qu'en fait, tous les Beans sur lesquels il tombe disparaissent de son chemin. Big Bean se cache en général dans les niveaux plus élevés pour vous apporter son aide ainsi qu'à ses amis.

A medida que aumente su puntuación, aumentará también su nivel de dificultad y la velocidad de caída de las alubias. Usted no tendrá que preocuparse por las alubias refugiadas, como en los modos Scenario y 1P VS. 2P MODE, pero la acción será lo bastante rápida y violenta como para mantenerle saltando. Y aparecerán dos personajes invitados justamente antes de que su futuro comience a parecer poco prometedor:

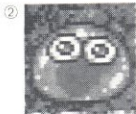
① **Has Bean** solía ser una de las alubias más jovial de la villa... hasta que el Dr. Robotnik la convirtió en un robot. Normalmente prefiere hacer el payaso por línea de banda, pero no se ha olvidado de su humilde pasado. A veces entrará en la mazmorra para darse un pequeño paseo. Todas las alubias sobre las que pase cambiarán al mismo color y desaparecerán.

② **Big Bean** es simplemente eso: una alubia realmente grande. De hecho es tan grande que cualquier alubia sobre la que caiga se desvanecerá inmediatamente para dejarle paso. Usted normalmente encontrará a Big Bean escondido en niveles superiores para echarle una mano a usted y a sus compañeros.

Mano a mano che il vostro punteggio aumenta, il livello di difficoltà e la velocità di caduta dei fagioli aumentano a loro volta. Non dovete preoccuparvi dei fagioli rifugiati come nei modi SCENARIO MODE e 1P VS 2P MODE ma il gioco è tanto veloce da darvi ugualmente pane per i vostri denti. E proprio quando meno ve lo aspettate, arriveranno i nostri due nuovi personaggi che ancora non conoscete:

① **Has Bean** era uno dei più simpatici fagioli del villaggio... sino a che il Dr. Robotnik non lo ha trasformato in un robot. Normalmente preferisce mantenersi ai margini del campo, ma non si è dimenticato delle sue origini. Ogni tanto entra in prigione e fa una passeggiata. Tutti i fagioli che attraversa divengono dello stesso colore e scompaiono.

② **Big Bean** è un grosso fagiolo. Esso è tanto grosso che tutti i fagioli su cui cade scompaiono. Lo troverete ai livelli superiori, in attesa di poter dare una mano ai suoi amici ed a voi.



Allt eftersom ditt poängantal stiger, så stiger du också i graderna, och allt går snabbare och snabbare. Till skillnad från Scenario Mode och 1P VS. 2P Mode behöver du inte bekymra dig över flyktingbönor, men allt går så fort att du till slut antagligen drabbas av svår panik. Och då, just som allt ter sig nattsvart, dyker två gästartister upp:

① **Has Bean** var en av de allra gladaste bönorna i byn... ända tills Dr. Robotnik förvandlade honom till robot. Han brukar vanligtvis mest stå och snegla längs sidlinjerna, men han har inte glömt sina rötter. Då och då kastar han sig in i handlingen och tar en liten promenad i din fängelsehåla. Alla de bönor han trampar på får samma färg, och kan på det sättet smita ut.

② **Big Bean** är precis som han låter — en riktigt fläskig böna. Han är faktiskt så jättelik att andra bönor rymmer omedelbart, så att de inte står i vägen. Du kommer antagligen att se det mesta av Big Bean på de högre nivåerna, där han ger dig och hans bundisar en verkligt hjälpande hand.

Terwijl je score toeneemt, stijgt ook het moeilijkheidslevel en de snelheid waarmee de bonen vallen. Hier hoeft je je niet druk te maken om vreemde bonen, zoals in de Scenario en 1P VS 2P Modes, maar de actie zal snel en fel genoeg zijn om jou flink te laten werken. En de twee gast spelers verschijnen juist als je toekomst er wel heel somber begint uit te zien:

① **Was Boon was** altijd één van de joligste bonen in het dorp... totdat Dr. Robotnik hem in een robot veranderde. Meestal vermaakt hij zich aan de zijanten, maar hij is zijn vrolijke verleden nog niet vergeten. Af en toe valt hij in de kerker en loopt een beetje rond. Alle bonen waar hij overheen loopt, krijgen dezelfde kleur en verdwijnen.

② **Grote Boon** is precies wat ik zeg: een enorm grote boon. Hij is zelfs zo groot, dat de bonen waar hij op valt, onmiddellijk verdwijnen om uit zijn buurt te kunnen blijven. Meestal hangt de Grote Boon ergens rond op de hogere levels om jou en zijn bonenvriendjes een beetje te helpen.

Pisteittesi suuretessa paranevat myös tasosi ja vauhti, jolla pavut putoavat. Sinun ei tarvitse olla huolissasi pakolaispavuista kuten Scenario Mode ja 1P VS 2P Mode -muodoilla, mutta vauhti on riittävä, joten tekemistä on tarpeeksi. Ja kaksi vierashahmoa tulee näkyviin juuri kun tulevaisuutesi alkaa näyttää synkältä:

① **Has Bean** oli yksi kylän iloisimmista pavuista... kunnes Dr. Robotnik muutti hänet robotiksi. Useimmiten hän pysyttelee mieluiten pelleilemässä sivustalla, mutta hän ei ole unohtanut vaatimatonta menneisyyttään. Silloin tällöin hän putoaa vankityrmäasi ja lähtee pienelle kävelylle. Kaikki pavut, joiden päällä hän kävelee, muuttuvat samanvärisiksi ja katoavat.

② **Big Bean** on juuri sitä mitä nimi sanoo — todella suuri papu. Itseasiassa niin suuri, että kaikki pavut, joiden päälle hän putoaa, katoavat välittömästi päästäkseen pois hänen tieltään. Löydät Big Bean'in useimmiten korkeammilta tasoilta, joilla hän voi auttaa sinua ja kavereitaan.

The game ends when your dungeon fills up with beans. Press the Start Button to play another round, or wait for the HIGH SCORE Screen to come up before starting a new game.

Player 2 can join in at any time by pressing the Start Button on his or her Control Pad. The two players cannot attack each other with refugee beans, and the game ends only when both players decide to stop. Either player can start a new game any number of times by pressing the Start Button.

Das Spiel endet, wenn Ihr Verlies mit Bohnen gefüllt ist. Sie können nun die Starttaste drücken, um eine weitere Runde zu beginnen, oder kurze Zeit warten, wonach der HIGH SCORE-Bildschirm erscheint.

Im Trainings-Modus kann Spieler 2 jederzeit durch Drücken der Starttaste in ein bereits laufendes Spiel eingreifen. Die beiden Teilnehmer können sich nicht gegenseitig mit Flüchtlingsbohnen attackieren; das Spiel endet nur dann, wenn beide Spieler beschließen, aufzuhören. Jeder Spieler kann durch Drücken der Starttaste eine beliebige Anzahl von neuen Spielen beginnen.

La partie se termine lorsque votre donjon est rempli de Beans. Appuyez sur le Bouton Start pour jouer une autre manche ou attendez l'écran HIGH SCORE (meilleurs scores) avant de commencer une nouvelle partie.

Le Joueur 2 peut participer au jeu à n'importe quel moment en appuyant sur le Bouton Start de sa manette de jeu. Les deux joueurs ne peuvent attaquer l'autre avec des Beans réfugiés et la partie ne se termine que lorsque les deux joueurs décident de s'arrêter. Les deux joueurs peuvent commencer une nouvelle partie toutes les fois qu'ils le désirent en appuyant sur le Bouton Start.

El juego finalizará cuando su mazmorra se llene de alubias. Presione el botón de inicio para jugar otra ronda, o espere hasta que aparezca la pantalla HIGH SCORE (puntuación más alta) antes de iniciar un nuevo juego.

El jugador 2 podrá ponerse a jugar en cualquier momento presionando el botón de inicio de su controlador. Los dos jugadores no podrán atacarse entre sí con alubias refugiadas, y el juego finalizará solamente cuando ambos jugadores decidan pararlo. Cada jugador podrá iniciar un nuevo juego el número de veces que desee presionando el botón de inicio.

Il gioco termina quando la vostra prigioniera si riempie di fagioli. Premete il pulsante START per giocare nuovamente oppure attendete lo schermo dei punteggi HIGH SCORE prima di iniziare un'altra partita.

Il giocatore 2 può entrare in gioco in qualsiasi momento premendo il pulsante START della sua tastiera di controllo. I due giocatori non possono attaccarsi a vicenda con fagioli rifugiati ed il gioco termina solo quando entrambi i giocatori decidono di interromperlo. Ciascun giocatore può iniziare una nuova partita per un qualsiasi numero di volte semplicemente premendo il pulsante START.

Spelet är slut när fängelsehålan fylls med bönor. Tryck på Startknappen om du vill spela en omgång till, eller vänta på att HIGH SCORE-skärmen dyker upp innan du påbörjar en ny spelomgång.

Spelare 2 kan komma in i spelet när som helst genom att trycka på Startknappen på hans eller hennes kontrollplatta. På det här spelsättet kan ni inte attackera varann med flyktingbönor, och spelet tar slut först när ni båda bestämmer er för att lägga av. Vem som helst av er kan när som helst sätta igång en ny spelomgång genom att trycka på Startknappen.

Het spel eindigt als je kerker helemaal vol zit met bonen. Druk op de Start Toets om nog een ronde te spelen, of wacht tot het Score scherm verschijnt voordat je met een nieuw spel start.

Speler 2 kan altijd mee gaan doen, door op de Start Toets op zijn of haar Controller te drukken. De twee spelers kunnen elkaar niet aanvallen met vreemde bonen en het spel eindigt alleen wanneer beide spelers besluiten om te stoppen. Eén van de spelers kan een nieuw spel starten zo vaak hij of zij dat wil door op de Start Toets te drukken.

Peli loppuu, kun vankityrmäsi on täynnä papuja. Paina aloituspainiketta, jos haluat pelata uuden kierroksen, tai odota, kunnes HIGH SCORE -ruutu (korkeat pisteet) tulee näkyviin ennen kuin aloitat uuden pelin.

Pelaaja 2 voi liittyä peliin milloin tahansa painamalla oman säätölevynsä aloituspainiketta. Nämä kaksi pelaajaa eivät voi hyökätä toistensa kimmppuun pakolaispavuilla, ja peli loppuu vain, kun kumpikin pelaaja päättää lopettaa. Kumpi tahansa pelaaja voi aloittaa uuden pelin kuinka monta kertaa tahansa painamalla aloituspainiketta.

High Score Screen

If you've achieved a high score by the time you choose to end the game, you'll be able to enter three initials on the HIGH SCORE screen that appears next. Scroll through the letters of the alphabet by pressing the D-Button up or down. Enter the desired letter and go on to the next space by pressing Button A, B or C or the Start Button. If you made a mistake, press the D-Button left to eliminate the character and go back to the previous space. Once you've entered all three initials, the initial entry screen is replaced by the HIGH SCORE screen. Congratulations!



High Score-Bildschirm

Wenn Sie am Ende des Spiels eine der bisher höchsten Punktzahlen erreicht haben, können Sie auf dem HIGH SCORE-Bildschirm, der als nächstes erscheint, drei Initialen eingeben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewünschten Buchstaben im Alphabet auszuwählen. Durch Drücken der Taste A, B, C oder der Starttaste geben Sie den Buchstaben ein und gehen zur nächsten Stelle weiter. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, drücken Sie die Starttaste, um den inkorrekten Buchstaben zu löschen und zur vorherigen Stelle zurückzukehren. Nachdem Sie die drei Initialen eingegeben haben, erscheint innerhalb des HIGH SCORE-Bildschirms eine Anzeige, die über die bisher erreichten Höchstpunktzahlen informiert. Herzlichen Glückwunsch!

Ecran HIGH SCORE

Si vous avez fait l'un des meilleurs scores au moment où vous choisissez de terminer votre partie, vous pourrez entrer trois lettres sur l'écran HIGH SCORE qui apparaîtra ensuite. Passez d'une lettre de l'alphabet à l'autre en appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas. Entrez la lettre voulue et passez à l'espace suivant en appuyant sur le Bouton A, B ou C ou le Bouton START. Si vous vous trompez, appuyez sur le Bouton D vers la gauche pour effacer le caractère et revenir à l'espace précédent. Une fois que vous aurez entré vos trois lettres, l'écran HIGH SCORE apparaîtra. Félicitations!

Pantalla de máxima puntuación

Si ha logrado una puntuación alta en el momento de elegir el fin del juego, podrá introducir sus iniciales (tres caracteres) en la pantalla HIGH SCORE que aparecerá a continuación. Desplácese a través de las letras del alfabeto presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Introduzca la letra deseada y vaya al espacio siguiente presionando el botón A, B, C, o el de inicio. Si comete un error, presione el botón 1 para eliminar el carácter y retroceder hasta el espacio anterior. Después de haber introducido los tres caracteres, la pantalla de introducción de iniciales será reemplazada por la pantalla HIGH SCORE. ¡Felicidades!

Schermo dei punteggi massimi

Se quando decidete di abbandonare il gioco il punteggio raggiunto fosse molto alto, potrete introdurre tre iniziali nello schermo che appare di seguito. Scorrete le lettere dell'alfabeto premendo il pulsante D in alto o in basso. Introducete la lettera desiderata e passate allo spazio successivo premendo il pulsante A, B, C o START. Se commettete un errore, premete il pulsante D a sinistra per eliminare il carattere e tornare allo spazio precedente. Una volta che avete introdotto le tre iniziali, lo schermo di introduzione delle iniziali viene sostituito da quello dei punteggi massimi scomparire HIGH SCORE. Congratulazioni!

Poängrekordsskärmen

Om du lyckats sätta ett nytt poängrekord när du tycker det är dags att lägga av, så får du äran att mata in tre initialer på den följande HIGH SCORE-skärmen. Bläddra igenom bokstäverna i alfabetet genom att hålla D-knappen nedtryckt uppåt eller neråt. Mata in den önskade bokstaven och gå vidare till nästa ruta genom att trycka på A-, B-, C-, eller Startknappen. Om du råkar göra ett misstag, tryck på D-knappen för att sätta ut den senaste bokstaven och gå tillbaka till den förra. När du har matat in alla tre initialerna, så visas HIGH SCORE-skärmen istället för inmatningsskärmen. Grattis!

High Score Scherm

Wanneer je een hoge score hebt als je het spel beëindigt, kun je drie initialen invoeren op het "HIGH SCORE scherm" dat dan verschijnt. Ga de letters van het alfabet langs door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken. Voer de gewenste letter in en ga naar de volgende positie door op Toets A, B of C of de Start Toets te drukken. Indien je een fout maakt, druk je op links op de R-toets om de letter te wissen en ga je terug naar de vorige positie. Zodra je drie initialen hebt ingevoerd, wordt dit scherm vervangen door het "HIGH SCORE" scherm. Gefeliciteerd!

Korkeiden pisteiden ruutu

Jos olet saanut korkeat pisteet siihen mennessä, kun haluat lopettaa pelin, voit näppäillä kolme nimikirjainta seuraavaksi näkyviin tulevaan HIGH SCORE -ruutuun. Selaa aakkosia painamalla D-painiketta ylös tai alas. Näppäile haluttu kirjain ja siirry seuraavalle paikalle painamalla painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta. Jos teet virheen, poista kirjain ja siirry takaisin edelliselle paikalle painamalla D-painiketta vasemmalle. Kun olet näppäillyt kaikki kolme nimikirjainta, HIGH SCORE -ruutu tulee näkyviin nimikirjainten näppäilyruudun tilalle. Onnea!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigung der Bildrohre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlrohre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

①



②



Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpelo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

③



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è esclusivamente per il sistema progettata Mega Drive/Genesis Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive/Genesis.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lagg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lagg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.
- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel.
- Lagg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING! Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de Katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

Tämän kasetin käsittely

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

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
- ② Älä taivuta!
- ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
- ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
- ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
- ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

④



⑤



⑥



⑦



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

©1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

<672-2618-50>