



SONIC
THE HEDGEHOG

SPINBALL

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 Videospiele auf einem Fernsehbildschirm 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 epiletici 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 medvetandeförändringar 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 video-spelletjes. 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:

Prior to use

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

During use

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

Vor der Benutzung

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

Während der Benutzung

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

Avant toute utilisation

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

Pendant l'utilisation

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

Antes de utilizar el juego

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

Durante la utilización del juego

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

Prima dell'uso

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

Durante l'uso

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

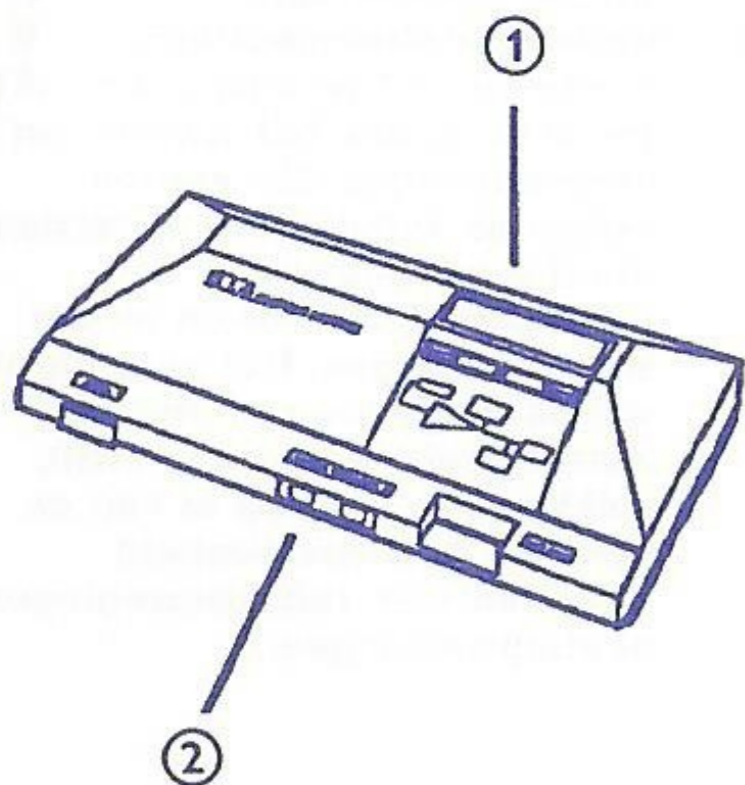
STARTING UP

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
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 power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Master Cartridge
- ② Control Pad 1



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 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 automatisch 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 nur von einer Person gespielt werden.

- ① Spielkassette
- ② Control Pad 1

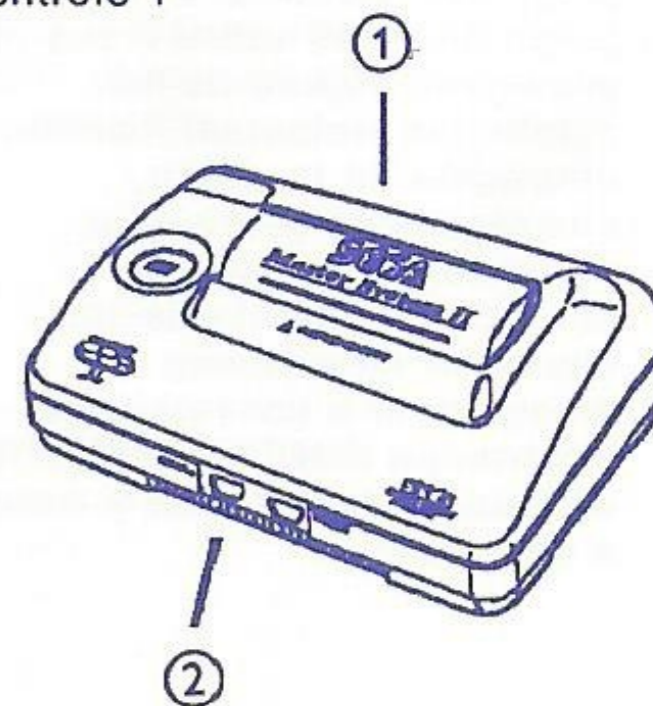
MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Master System / Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'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 joueur uniquement.

- ① Cartouche principale
- ② Manette de contrôle 1



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté 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 su 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 esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Master
- ② Mando de control 1

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Master o Master II come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia spento (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'interruttore di alimentazione (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: Assicurarsi sempre che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Master
- ② Control Pad 1

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Master System eller Master System II på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren är ifrånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i konsolen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömbrytaren igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan till strömbrytaren igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömbrytaren är ifrånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Master-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

STARTEN

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet het Sega System UIT. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet het Sega System AAN. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je het Sega System weer UIT zetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System altijd UIT staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

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

- ① Hoofdcassette
- ② Bedieningsblok 1

ROBOTNIK STRIKES AGAIN!

The twisted Dr. Robotnik is back! And this time he's hatched an evil plan to transform all the creatures of Mobius into robots. To do this, Robotnik's designed the Volcano Veg-O Fortress, a super-efficient robot factory hidden inside an island volcano.

Robotnik's harnessed the molten lava of the volcano to power the Veg-O Fortress. He's already captured thousands of animals in his fiery fortress, and he's created a diabolical pinball security system to secure their imprisonment. It's up to Sonic — the world's coolest hedgehog — to free his friends and stop Robotnik's sinister scheme, before it's too late!

ROBOTNIK SCHLÄGT WIEDER ZU!

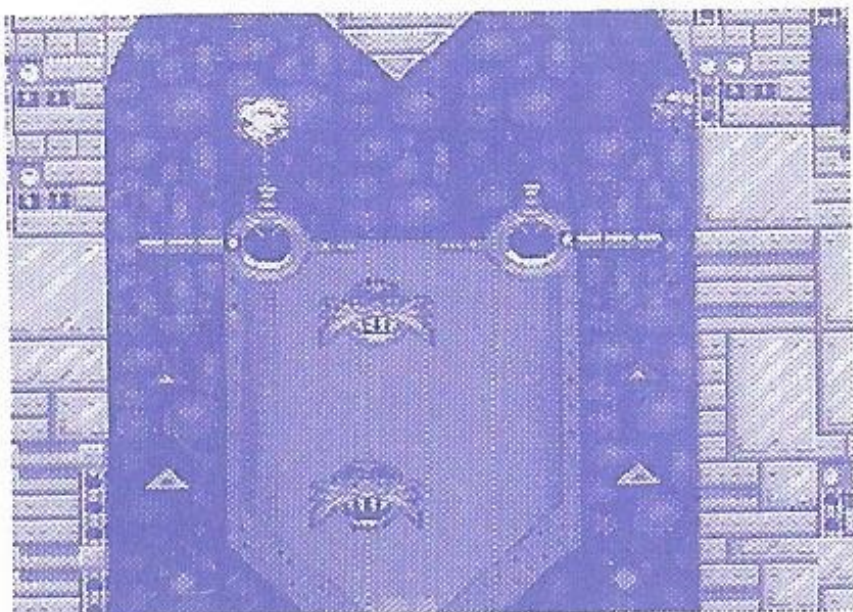
Der verschlagene Dr. Robotnik ist wieder da! Und diesmal hat er einen bösen Plan ausgebrütet, um alle Lebewesen auf Mobius in Roboter zu verwandeln. Zu diesem Zweck hat Robotnik die Veg-O-Festung auf Volcano gebaut, eine äußerst leistungsfähige Roboterfabrik, die im Inneren eines Inselvulkans versteckt liegt.

Um die Veg-O-Festung mit Energie zu versorgen, hat Robotnik die glühende Lava des Vulkans gebändigt. Er hält bereits tausende von Tieren in seiner feurigen Festung gefangen und hat eine teuflische Flipper-Sicherungsanlage installiert, um niemanden entkommen zu lassen. Nun liegt es an Sonic — dem coolsten Igel der Welt — seine Freunde zu befreien und Robotniks üblen Plan zu vereiteln, bevor es zu spät ist!

LE RETOUR DE ROBOTNIK

Le diabolique Dr Robotnik est de retour ! Et il a élaboré un terrible projet : transformer toutes les créatures de Mobius en robots. Pour ceci, il a construit une forteresse-volcan, la Veg-O, une super-usine de robots, dissimulée dans un volcan en pleine mer.

Le Dr Robotnik utilise la lave du volcan comme énergie pour la forteresse Veg-O. Il a déjà capturé des milliers d'animaux qu'il retient prisonniers dans sa terrifiante forteresse. Un système de sécurité à flipper empêche toute incursion. Sonic, le hérisson au grand cœur, devra se surpasser pour libérer ses amis et déjouer les plans du Dr Robotnik avant qu'il ne soit trop tard !



¡ROBOTNIK ATACA DE NUEVO!

¡El retorcido Dr. Robotnik ha vuelto! Y esta vez ha tramado un malvado plan para transformar a todas las criaturas de Mobius en robots. Para hacer esto, Robotnik ha diseñado la fortaleza Volcano Veg-O Fortress, una fábrica de robots supereficaz escondida dentro del volcán de una isla.

Robotnik ha aprovechado la lava fundida del volcán para utilizarla como combustible para la fortaleza Veg-O Fortress. Ya ha capturado miles de animales en su ardiente fortaleza, y ha creado un diabólico sistema de seguridad de bolas para asegurar su cautiverio. Será la tarea de Sonic —el erizo más genial del mundo— liberar a sus amigos y detener el siniestro plan de Robotnik, antes de que sea demasiado tarde!

ROBOTNIK COLPISCE ANCORA!

Il Dr. Robotnik con la sua mente contorta è di ritorno! E questa volta ha ordito un piano malvagio per trasformare tutte le creature di Mobius in robot. Per fare ciò, Robotnik ha progettato la Volcano Veg-O-Fortress, una fabbrica molto efficiente di robot che è nascosta all'interno di un vulcano sull'isola.

Robotnik ha sfruttato la lava ardente del vulcano per alimentare la Veg-O-Fortress. Ha già catturato migliaia di animali nella sua fortezza infuocata ed ha ideato un diabolico sistema di sicurezza a forma di flipper per assicurare la loro reclusione. Dipende da Sonic — il più sfacciato porcospino al mondo — liberare i suoi amici e fermare l'infame complotto di Robotnik, prima che sia troppo tardi!

ROBOTNIK SLÅR TILL IGEN!

Den förvridne Dr. Robotnik är tillbaks igen! Och den här gången har han kläckt en ondskefull plan som går ut på att förvandla alla varelserna på Möbius till robotar. För detta ändamål har Robotnik designat vulkanen Veg-O-Fästningen, som är en super-effektiv robotfabrik gömd inuti en vulkanö.

Robotnik har lyckats tämja den smälta lavan till att driva Veg-O-Fästningen. Han har redan tagit tusentals djur till fånga i sin flammande fästning, och han har konstruerat ett djävulskt flipper-säkerhetssystem för att försäkra sig om att ingen slipper fri. Nu måste Sonic — världens coolaste igelkott — befria sina vänner och sätta stopp för Robotniks lömska plan innan det är för sent!

ROBOTNIK SLAAT WEER TOE!

De verwrongen Dr. Robotnik is terug! Deze keer heeft hij een boos plan bedacht om alle bewoners van Mobius te veranderen in robots. Daartoe heeft hij het Veg-O-Fort gebouwd, een superefficiënte robotfabriek die binnen in een vulkaaneiland is verborgen.

Robotnik gebruikt de gesmolten lava van de vulkaan als energiebron voor het Veg-O-Fort. Hij heeft reeds duizenden dieren gevangengezet in dit brandend hete fort en een duivels flipperbeveiligingssysteem ontwikkeld zodat ze niet kunnen ontsnappen. Nu is het aan Sonic — de meest onverdroten egel ter wereld — om zijn makkers te bevrijden en de duistere plannen van Robotnik een halt toe te roepen voordat het te laat is!

TAKE CONTROL!

① D (Directional) -Button

- When Sonic is spinning or walking, moves Sonic in the direction pressed.
- When Sonic's standing still, press UP to make Sonic look up or DOWN to make Sonic crouch.

Pause Button (Master System console)

- Advances through Title and Scoring Screens.
- Pauses and unpauses game.

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

① Steuerkreuz

- Wenn Sonic rotiert oder geht, bewegt er sich in die Richtung, in die das Steuerkreuz gedrückt wird.
- Wenn Sonic stillsteht, nach OBEN drücken, um Sonic nach oben blicken zu lassen, oder nach UNTEN drücken, um Sonic sich ducken zu lassen.

Pause-Taste (Hauptgerätekonzole)

- Läßt Titelbildschirm und Punktestand-Bildschirm durchlaufen.
- Dient zum Unterbrechen und Fortsetzen des Spiels.

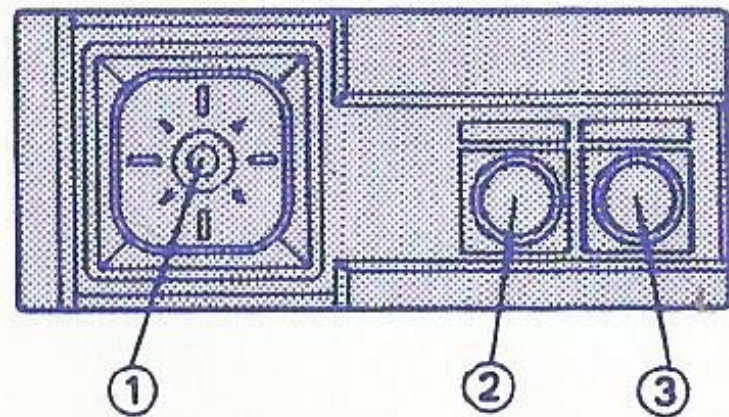
PRENEZ LES COMMANDES !

① Bouton D (directionnel)

- Lorsque Sonic tourne sur lui-même ou marche, le bouton D permet de le déplacer dans la direction sur laquelle on appuie.
- Lorsque Sonic est immobile, appuyez sur le HAUT du bouton D pour qu'il regarde vers le haut ou sur le BAS du bouton D pour qu'il s'accroupisse.

Bouton de pause (console Master System)

- Permet de quitter l'écran-titre et l'écran des résultats.
- Permet d'interrompre le jeu et de le reprendre.



¡TOMA DE CONTROL!

① Botón D (direccional)

- Cuando Sonic esté girando o caminando, moverá a Sonic en la dirección pulsada.
- Cuando Sonic esté parado, pulse hacia ARRIBA para hacer que Sonic mire hacia arriba, o hacia ABAJO para hacer que Sonic se agache.

Botón de pausa (consola Master System)

- Avanza a través de las pantallas del título y de puntuación.
- Pausa y reanuda el juego.

AI COMANDI!

① Pulsante-D (di direzione)

- Quando Sonic sta ruotando o camminando, sposta Sonic nella direzione premuta.
- Quando Sonic sta fermo, premi IN SU per far guardare Sonic in alto oppure IN GIÙ per far accovacciare Sonic.

Pulsante di pausa (console del Master System)

- Fa procedere attraverso gli schermi del titolo e del punteggio.
- Interrompe e riprende il gioco.

TA KONTROLL!

① D-knappen (Riktningknappen)

- Flyttar Sonic i den riktning du trycker knappen när han snurrar eller går.
- Tryck knappen UPPÅT när Sonic står stilla för att få honom att se uppåt, eller NERÅT för att få honom att krypa ihop.

Pausknappen (på Master System-konsolen)

- Används för att hoppa vidare från titel- och poängskärmarna.
- Används för att göra en paus i spelet och för att fortsätta spela igen från pausläget.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

① Richtingstoets (R-toets)

- Om Sonic in de overeenkomstige richting te laten draaien of lopen.
- Wanneer Sonic stilstaat: OMHOOG drukken om Sonic omhoog te laten kijken en OMLAAG drukken om Sonic ineen te laten duiken.

Pauzetoets (hoofdsysteemconsole)

- Om het titelscherm en score-scherm te doorlopen.
- Om te pauzeren en het spel te hervatten.

② **Button 1**

- Controls left flipper.
- Makes Sonic jump when he's standing or walking.
- When the D-Button is held DOWN, sends Sonic into his Super Spin Dash.

③ **Button 2**

- Controls right flipper.
- Makes Sonic jump when standing or walking.
- When the D-Button is held DOWN, sends Sonic into his Super Spin Dash.

② **Taste 1**

- Steuert den linken Flipper.
- Läßt Sonic hochspringen, wenn er steht oder geht.
- Versetzt Sonic in seinen Super-Drehschwung, wenn gleichzeitig das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt gehalten wird.

③ **Taste 2**

- Steuert den rechten Flipper.
- Läßt Sonic hochspringen, wenn er steht oder geht.
- Versetzt Sonic in seinen Super-Drehschwung, wenn gleichzeitig das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt gehalten wird.

② **Bouton 1**

- Commande le portillon gauche.
- Fait sauter Sonic lorsqu'il est debout ou qu'il marche.
- Lorsque le bouton D est enfoncé, envoie Sonic dans un super-sprint rotatif.

③ **Bouton 2**

- Commande le portillon droit.
- Fait sauter Sonic lorsqu'il est debout ou qu'il marche.
- Lorsque le bouton D est enfoncé, envoie Sonic dans un super-sprint rotatif.

② Botón 1

- Controla la aleta izquierda.
- Hará saltar a Sonic cuando esté parado o caminando.
- Cuando mantenga el Botón D pulsado hacia ABAJO, hará realizar a Sonic su movimiento de supercarrera y giro.

③ Botón 2

- Controla la aleta derecha.
- Hará saltar a Sonic cuando esté parado o caminando.
- Cuando mantenga el Botón D pulsado hacia ABAJO, hará realizar a Sonic su movimiento de supercarrera y giro.

② Pulsante 1

- Regola la paletta sinistra.
- Fa saltare Sonic quando è fermo o sta camminando.
- Quando il Pulsante-D è mantenuto premuto IN GIÙ, invia Sonic nel suo super slancio rotante.

③ Pulsante 2

- Regola la paletta destra.
- Fa saltare Sonic quando è fermo o sta camminando.
- Quando il Pulsante-D è mantenuto premuto IN GIÙ, invia Sonic nel suo super slancio rotante.

② Knapp 1

- Styr vänster flipper.
- Får Sonic att hoppa när han står stilla eller går.
- Skickar iväg Sonic i en superspinn-framrusning när du håller D-knappen tryckt NERÅT.

③ Knapp 2

- Styr höger flipper.
- Får Sonic att hoppa när han står stilla eller går.
- Skickar iväg Sonic i en superspinn-framrusning när du håller D-knappen tryckt NERÅT.

② Toets 1

- Om de linker flipper te besturen.
- Om Sonic te laten springen wanneer hij stilstaat of loopt.
- Om Sonic een superdraaislag te laten maken, mits tegelijkertijd de R-toets OMLAAG wordt gehouden.

③ Toets 2

- Om de rechter flipper te besturen.
- Om Sonic te laten springen wanneer hij stilstaat of loopt.
- Om Sonic een superdraaislag te laten maken, mits tegelijkertijd de R-toets OMLAAG wordt gehouden.

GETTING STARTED

When you turn on *Sonic Spinball* the Title Screen appears. Press the D-Button UP or DOWN to highlight START or OPTIONS on the Title Screen, then press the Pause Button on the Master System console to enter your selection.

When you select Start you'll see Sonic flying towards the Volcano Veg-O Fortress, ready to set his animal friends free and end Robotnik's evil plans!

SPIELSTART

Wenn Sie *Sonic Spinball* einschalten, erscheint zunächst der Titelschirm. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um entweder START oder OPTIONS auf dem Titelschirm hervorzuheben. Drücken Sie dann die Pause-Taste an der Master System-Konsole, um Ihre Wahl einzugeben.

Wenn Sie START wählen, sehen Sie Sonic in Richtung der Vulkan-Veg-O-Festung davonfliegen, um seine Freunde, die Tiere, zu befreien und Robotniks böse Pläne zu durchkreuzen!

MISE EN ROUTE

Lorsque vous lancez le jeu *Sonic Spinball*, l'écran-titre apparaît. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner START ou OPTIONS sur l'écran-titre, puis appuyez sur le bouton de pause de la console Master System pour valider votre choix.

Si vous sélectionnez START, Sonic s'envolera vers la forteresse-volcan Veg-O, prêt à tout pour libérer ses amis les animaux et à contrecarrer les noirs projets du Dr Robotnik.



PREPARATIVOS

Cuando conecte *Sonic Spinball* aparecerá la pantalla del título. Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar START u OPTIONS en la pantalla del título, y luego pulse el botón de pausa en la consola Master System para introducir su selección.

Cuando seleccione Start verá a Sonic volar hacia la fortaleza Volcano Veg-O Fortress, ¡listo para liberar a sus amigos animales y acabar con los malvados planes de Robotnik!

PREPARATIVI

Quando accendi appare lo schermo del titolo *Sonic Spinball*. Premi il Pulsante-D IN SU o IN GIÙ per illuminare START o OPTIONS sullo schermo del titolo, poi premi il pulsante di pausa sulla console del Master System per immettere la tua selezione.

Quando selezioni Start vedrai Sonic volare verso la Volcano Veg-O-Fortress, pronto a mettere in libertà i suoi amici animali e a porre fine ai diabolici piani di Robotnik!

SPELSTART

När du slår på spelet *Sonic Spinball* tänds titelskärmen. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att markera START eller OPTIONS (Olika inställningsmöjligheter) på titelskärmen, och tryck sedan på pausknappen på Master System-konsolen för att mata in ditt val.

När du ställer in Start ser du hur Sonic flyger iväg mot vulkanen Veg-O-Fästningen, beredd att släppa sina vänner fria och sätta stopp för Robotniks ondskefulla planer en gång för alla!

BEGINNEN

Nadat je *Sonic Spinball* hebt ingeschakeld, verschijnt het titelscherm. Druk tijdens de weergave van het titelscherm de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering op START of op OPTIONS te zetten. Druk daarna op de pauzetoets van de hoofdsysteemconsole om jouw keuze te bevestigen.

Wanneer je START hebt gekozen, zie je Sonic naar de vulkaan met het Veg-O-Fort vliegen om zijn makkers te bevrijden en een einde te maken aan de boze plannen van Robotnik!

OPTIONS SCREEN

Select Options on the *Sonic Spinball* Title Screen to adjust flipper controls, difficulty level, number of Continues, sound effects and music setting. Press the D-Button UP or DOWN to highlight an option, and LEFT or RIGHT to select.

With CONTROL choose between two flipper control settings. In TYPE 1 mode, Button 1 controls the left flipper and Button 2 controls the right flipper. In TYPE 2 mode, pressing down on the D-Button activates the left flipper. Button 2 controls the right flipper, and Button 1 activates both flippers at the same time.

Highlight DIFFICULTY to select one of two settings — EASY or NORMAL. Select EASY to reduce the number of Targets you need to hit.

DER OPTIONBILDSCHIRM

Wählen Sie OPTIONS auf dem *Sonic Spinball*-Titelbildschirm, um Ihre bevorzugte Einstellung für die Flippersteuerung, den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Fortsetzungen, die Soundeffekte und die Musiktitel vorzunehmen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um eine Option hervorzuheben, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die Einstellungen zu ändern.

CONTROL ermöglicht Ihnen die Wahl zwischen zwei Einstellungen der Flippersteuerung. Im Modus TYPE 1 steuert Taste 1 den linken, und Taste 2 den rechten Flipper. Im Modus TYPE 2 wird der linke Flipper durch Drücken des Steuerkreuzes nach unten betätigt. Taste 2 steuert den rechten Flipper, und Taste 1 betätigt beide Flipper gleichzeitig.

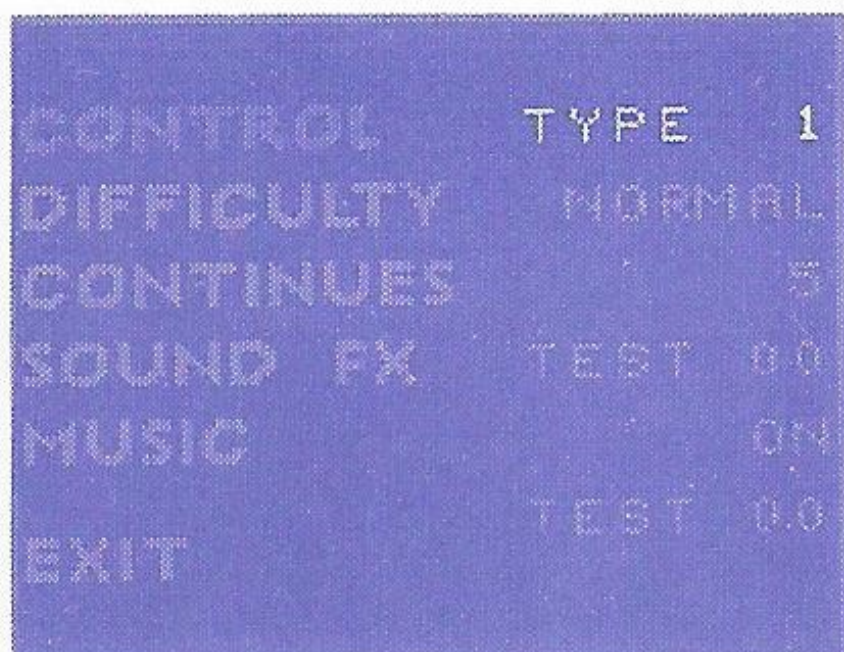
Heben Sie DIFFICULTY hervor, um einen von zwei Schwierigkeitsgraden zu wählen — EASY (leicht) oder NORMAL (normal). Wählen Sie EASY, um die Anzahl der Ziele, die Sie treffen müssen, zu verringern.

L'ÉCRAN OPTIONS

Choisissez Options sur l'écran-titre de *Sonic Spinball* pour changer le mode de commande des portillons, le niveau de difficulté ou le nombre de Continues ou encore pour écouter les effets sonores et les plages musicales ou couper le son. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, et sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour la modifier.

CONTROL vous permet de choisir entre deux modes de commande des portillons. Dans le mode de TYPE 1, le bouton 1 commande le portillon gauche et le bouton 2 le portillon droit. Dans le mode de TYPE 2, le bouton D commande le portillon gauche, le bouton 2 le portillon droit et le bouton 1 les deux portillons à la fois.

Sélectionnez DIFFICULTY pour choisir entre les deux niveaux de difficulté, EASY (facile) et NORMAL. Choisissez EASY pour réduire le nombre de cibles que vous aurez à toucher.



PANTALLA DE OPCIONES

Seleccione Options en la pantalla del título de *Sonic Spinball* para ajustar los controles de las aletas, el nivel de dificultad, número de continuaciones, efectos de sonido y el ajuste de la música. Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar una opción, y hacia la DERECHA o hacia la IZQUIERDA para seleccionarla.

Con CONTROL elija entre dos ajustes de control de las aletas. En la modalidad TYPE 1, el Botón 1 controlará la aleta izquierda y el Botón 2 controlará la aleta derecha. En la modalidad TYPE 2, pulsando el Botón D hacia abajo activará la aleta izquierda. El Botón 2 controlará la aleta derecha, y el Botón 1 activará ambas aletas a la vez.

Resalte DIFFICULTY para seleccionar uno de los dos ajustes —EASY (fácil) o NORMAL. Seleccione EASY para disminuir el número de objetivos que necesite derribar.

SCHERMO DELLE OPZIONI

Seleziona le opzioni sullo schermo del titolo *Sonic Spinball* per regolare i comandi delle palette, la difficoltà del livello, il numero di continuazioni, gli effetti sonori e la regolazione per i brani musicali. Premi il Pulsante-D IN SU o IN GIÙ per illuminare un'opzione e A SINISTRA o A DESTRA per selezionarla.

Con CONTROL (comando) scegli tra due impostazioni di comando delle palette. Nella modalità TYPE 1, il Pulsante 1 regola la paletta sinistra e il Pulsante 2 regola la paletta destra. Nella modalità TYPE 2, premendo in giù sul Pulsante-D la paletta sinistra si attiva. Il Pulsante 2 regola la paletta destra e il Pulsante 1 attiva entrambe le palette contemporaneamente.

Illumina DIFFICULTY (difficoltà) per selezionare una delle due impostazioni— EASY (facile) o NORMAL (normale). Seleziona EASY per ridurre il numero di bersagli che ti occorre colpire.

OLIKA INSTÄLLNINGSMÖJLIGHETER

Om du ställer in Options på titelskärmen för spelet *Sonic Spinball* kan du ändra flipperkontrollerna, spelets svårighetsgrad och antalet fortsättningschanser, eller lyssna på musiken och ljudeffekterna som förekommer i spelet. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att markera en inställningsrad, och ÅT VÄNSTER eller HÖGER för att ändra inställningen på den raden.

På raden CONTROL (Flipperkontroller) kan du välja mellan två olika sätt att styra flipparna. I läget TYPE 1 styr Knapp 1 vänster flipper och Knapp 2 styr höger flipper. I läget TYPE 2 styr du vänster flipper genom att trycka D-knappen neråt. Knapp 2 styr höger flipper, och Knapp 1 styr båda flipparna samtidigt.

Markera raden DIFFICULTY (Svårighetsgrad) och välj en av de två svårighetsgraderna — EASY (Lätt) eller NORMAL. Om du ställer in EASY minskar antalet måltavlor du behöver träffa.

KEUZESCHERM

Wanneer je op het titelscherm van *Sonic Spinball* de mogelijkheid OPTIONS kiest, kun je wijzigingen aanbrengen in de flipperbesturing, de moeilijkheidsgraad, het aantal keren dat je verder kunt spelen (Continues), de geluidseffecten en de instelling van de muziek. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de gewenste rubriek te markeren, en druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om je keuze te bevestigen.

Met CONTROL (= besturing) kun je kiezen uit twee instellingen voor de flipperbesturing. Bij TYPE 1 wordt toets 1 gebruikt voor het besturen van de linker flipper en toets 2 voor het besturen van de rechter flipper. Bij TYPE 2 wordt de linker flipper geactiveerd wanneer de R-toets omlaag wordt gedrukt. Toets 2 wordt gebruikt voor het besturen van de rechter flipper en met toets 1 worden beide flippers op hetzelfde ogenblik geactiveerd.

Wanneer je de markering op DIFFICULTY (= moeilijkheidsgraad) zet, kun je kiezen uit twee instellingen: EASY (= gemakkelijk) of NORMAL (= normaal). Indien je EASY kiest, hoef je minder doelen te raken.

The Options Screen also lets you choose from 3, 5 or 7 Continues with CONTINUES. If you select 3 Continues, you'll get two more complete 5-ball games to continue your Spinball adventure. Select 5 Continues and get 4 more games, or select 7 and get 6 more games to try to crush Robotnik.

You can also listen to the sound effects of *Sonic Spinball*. Highlight SOUND FX TEST and press Button 1 or 2 to play the sound.

Finally, take a break from bouncing all over the Veg-O Fortress and listen to the rockin' tunes of the game! Highlight MUSIC TEST and select from the tunes. Press Button 1 or 2 to start a song. For a silent game, highlight MUSIC and select OFF.

Mit CONTINUES haben Sie die Möglichkeit, die Anzahl der Fortsetzungen auf 3, 5 oder 7 festzulegen. Wenn Sie 3 Fortsetzungen wählen, erhalten Sie zwei weitere komplette 5-Kugel-Spiele, um Ihr Spinball-Abenteuer fortzusetzen. Bei Wahl von 5 oder 7 Fortsetzungen erhalten Sie 4 bzw. 6 weitere Gelegenheiten, um Robotnik zu zermalmen.

Sie können auch die Soundeffekte von *Sonic Spinball* abhören. Heben Sie SOUND FX TEST hervor und drücken Sie Taste 1 oder 2, um den Soundtrack wiederzugeben.

Wenn Sie müde vom vielen Herumspringen durch die Veg-O-Festung sind, machen Sie mal eine Pause und hören Sie sich die rockigen Klänge des Spiels an! Heben Sie MUSIC TEST hervor und suchen Sie den gewünschten Titel aus. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um die Wiedergabe zu starten. Wenn Sie ein stummes Spiel bevorzugen, heben Sie MUSIC hervor und wählen OFF.

L'option CONTINUES de l'écran Option vous permet de choisir entre 3, 5 ou 7 << Continues >>. Si vous choisissez 3 Continues, vous aurez deux jeux supplémentaires de cinq billes pour continuer votre aventure de flipper. Si vous en choisissez 5, vous aurez quatre jeux supplémentaires. Si vous en choisissez 7, vous aurez six jeux supplémentaires pour essayer d'écraser le Dr Robotnik.

Vous pouvez également écouter les effets sonores de *Sonic Spinball*. Sélectionnez SOUND FX TEST et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour écouter l'effet sonore choisi.

Pour vous reposer un peu de vos bonds et rebonds dans la forteresse Veg-O, vous pourrez écouter les plages musicales du jeu. Sélectionnez MUSIC TEST et choisissez une plage musicale. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer à l'écouter. Pour couper le son pendant le jeu, sélectionnez MUSIC puis choisissez OFF.

La pantalla de opciones le permitirá también elegir entre 3, 5 o 7 continuaciones con CONTINUES. Si selecciona 3 continuaciones, conseguirá dos juegos completos de 5 bolas más para continuar su aventura Spinball. Seleccione 5 continuaciones y consiga 4 juegos más, o seleccione 7 y consiga 6 juegos más para intentar aplastar a Robotnik.

Podrá también escuchar los efectos de sonido de *Sonic Spinball*. Resalte SOUND FX TEST y pulse el Botón 1 o 2 para reproducir el sonido.

Finalmente, ¡tómese un descanso dejando de rebotar por toda la fortaleza Veg-O Fortress y escuche las arrulladoras melodías del juego! Resalte MUSIC TEST y seleccione la melodía. Pulse el Botón 1 o 2 para comenzar una canción. Para jugar en silencio, resalte MUSIC y seleccione OFF.

Lo schermo delle opzioni ti permette anche di scegliere tra 3, 5 o 7 continuazioni con CONTINUES. Se selezioni 3 continuazioni, otterrai due altre partite complete con 5 palline per continuare la tua avventura con il flipper. Seleziona 5 continuazioni ed otterrai 4 altre partite oppure seleziona 7 ed avrai 6 altre partite per cercare di stritolare Robotnik.

Puoi anche ascoltare gli effetti sonori di *Sonic Spinball*. Illumina SOUND FX TEST (prova degli effetti sonori) e premi il Pulsante 1 o 2 per riprodurre il suono.

Alla fine, fai una pausa nel rimbalzare dappertutto nella Veg-O-Fortress ed ascolta i brani rock del gioco! Illumina MUSIC TEST (prova dei brani musicali) e seleziona i brani. Premi il Pulsante 1 o 2 per avviare una canzone. Per un gioco senza musica, illumina MUSIC e seleziona OFF.

På Options-skärmen kan du även välja mellan 3, 5 eller 7 fortsättningschanser via inställningsraden CONTINUES (Antal fortsättningschanser). Om du ställer in 3 fortsättningschanser får du ytterligare två kompletta 5-kulespel på dig för att fortsätta ditt spinball-äventyr. Om du ställer in 5 fortsättningschanser får du 4 extra spel, och om du ställer in 7 fortsättningschanser får du 6 extra spel på dig för att försöka krossa Robotnik.

Du kan också lyssna på ljudeffekterna som används i *Sonic Spinball*. Markera raden SOUND FX TEST (Ljudeffekttest) och tryck på Knapp 1 eller 2 för att höra ljudeffekterna.

Sist men inte minst kan du ta en paus från allt omkringstudsandet i Veg-O-Fästningen och lyssna på de fräcka låtarna som finns med i spelet! Markera raden MUSIC TEST (Musiktest) och välj bland låtarna. Tryck på Knapp 1 eller 2 för att börja spela en låt. Om du vill spela ett tyst spel så markera raden MUSIC (Musik) och ställ in OFF (Avstängd).

Op het keuzescherf kun je ook het gewenste aantal CONTINUES kiezen, d.w.z. het aantal keren dat je verder kunt spelen: 3, 5 of 7. Wanneer je 3 Continues kiest, mag je nog twee keer helemaal opnieuw met 5 balletjes spelen. Wanneer je 5 Continues kiest, mag je nog vier keer spelen, en wanneer je 7 Continues kiest, mag je nog zes keer spelen om Robotnik proberen te verslaan.

Ook kun je naar de geluidseffecten van *Sonic Spinball* luisteren. Zet de markering op SOUND FX TEST (= geluidseffecten beluisteren) en druk op toets 1 of 2 om de geluidseffecten te beluisteren.

En als je even wilt uitrusten van jouw vermoeiende strijd om het Veg-O-Fort, kun je genieten van de schitterende muziek die bij dit spel hoort! Zet de markering op MUSIC TEST (= muziek beluisteren) en kies de gewenste melodie. Druk op toets 1 of 2 om naar het gekozen liedje te luisteren. Als je zonder muziek wilt spelen, zet dan de markering op MUSIC (= muziek) en kies OFF (= uit).

To exit the Options Screen, highlight EXIT and press Button 1 or 2.

Got your Sonic shoes on? Good! 'Cause it's time for some serious high-speed action!

Um den Optionsbildschirm zu verlassen, heben Sie EXIT hervor und drücken Taste 1 oder 2.

Haben Sie Ihre Sonic-Schuhe an? Gut! Denn jetzt ist es höchste Zeit für ernsthafte, tempogeladene Action!

Pour quitter l'écran OPTIONS, sélectionnez EXIT et appuyez sur le bouton 1 ou 2.

Etes-vous en forme et prêt à partir ? Parfait, car une action plutôt mouvementée vous attend !

Para abandonar la pantalla de opciones, resalte EXIT y pulse el Botón 1 o 2.

¿Se ha puesto los zapatos Sonic?
¡Bien! ¡Porque es el momento para algo de acción seria a alta velocidad!

Per uscire dallo schermo delle opzioni, illumina EXIT (uscita) e premi il Pulsante 1 o 2.

Ti sei messo nei panni di Sonic?
Bene! Perché è ora di compiere azioni ad alta velocità piuttosto importanti!

Hoppa ifrån Options-skärmen genom att markera EXIT och trycka på Knapp 1 eller 2.

Har du fått på dig Sonic-skorna?
Utmärkt, för nu är det dags att snurra igång på allvar!

Om de keuzeschermen te verlaten, zet je de markering op EXIT en druk je op toets 1 of 2.

Heb je jouw Sonic-schoenen aan?
Prima! Want nu gaan we beginnen aan dit daverende avontuur!

SPIN, FLIP AND FLY!

As Sonic, you'll rocket through Robotnik's pinball fortress. Along the way, you'll bounce off bumpers, knock down targets, grab rings, destroy enemies, find Emeralds and perform outrageous acrobatics.

The longer you stay alive, the more levels you'll explore, and the more points you'll score. Make it to the showdown with Dr. Robotnik, and things really heat up!



ROTIEREN, FLIPPEN UND FLIEGEN!

Als Sonic sausen Sie durch Robotniks Flipper-Festung. Auf Ihrem Weg werden Sie von Puffern abprallen, Zielobjekte treffen, sich Ringe schnappen, Gegner vernichten, Edelsteine finden und haarsträubende Akrobatik ausführen.

Je länger Sie am Leben bleiben, desto mehr Etappen werden Sie erforschen, und desto mehr Punkte werden Sie sammeln. Wenn Sie es bis zur Auseinandersetzung mit Dr. Robotnik schaffen, geht es wirklich heiß her!

FILEZ, BASCULEZ ET VOLEZ !

Dans le rôle de Sonic, vous serez propulsé dans la forteresse-flipper de Robotnik. En chemin, vous rebondirez contre des butoirs, abattrez des cibles, ramasserez des anneaux, détruirez des ennemis, trouverez des émeraudes et ferez toutes sortes d'acrobaties invraisemblables.

Plus longtemps vous resterez en vie, plus de niveaux vous explorerez et plus vous gagnerez de points. Quand vous serez parvenu à la confrontation finale avec le Dr Robotnik, ça commencera vraiment à chauffer.

¡GIRE, SALTE Y VUELE!

Como Sonic, se desplazará a toda velocidad a través de la fortaleza de bolas de Robotnik. A lo largo del camino, rebotará sobre parachoques, derribará objetivos, cogerá anillos, destruirá enemigos, encontrará esmeraldas y realizará acrobacias increíbles.

Cuanto más tiempo permanezca vivo, más niveles explorará, y más puntuará. ¡Llegue a enfrentarse al Dr. Robotnik, y las cosas se calentarán de verdad!

RUOTA, SALTA E VOLA!

Come Sonic, ti alzerai come un razzo attraverso la fortezza del flipper di Robotnik. Lungo il tragitto rimbalzerai dalle sponde, abatterai i bersagli, afferrerai gli anelli, distruggerai i nemici, troverai gli smeraldi ed effettuerai delle acrobazie spaventose.

Più a lungo resti in vita, più livelli esplorerai e conseguirai un maggior numero di punti. Arriva al confronto con il Dr. Robotnik e la situazione diventa veramente eccitante!

SNURRA, FLIPPA OCH FLYG!

Som Sonic far du fram genom Robotniks flipperfästning. Längs vägen kommer du att studsa på bumprar, slå ner måltavlor, lägga rabarber på ringar, förjanta fiender, hitta smaragder och utföra otroliga akrobatkonster.

Ju längre du lyckas hålla dig vid liv, desto fler nivåer får du utforska, och desto fler poäng får du. Försök klara dig ända fram till den slutgiltiga kraftmätningen med Robotnik och ge honom sina fiskar varma!

DRAAIEN, OMKEREN EN VLIEGEN!

In de rol van Sonic vlieg je als een raket door het flipperfort van Robotnik. Onderweg moet je van bumpers afstuiten, doelen neerhalen, ringen grijpen, vijanden vernietigen, smaragden zoeken en krankzinnige acrobatische toeren verrichten.

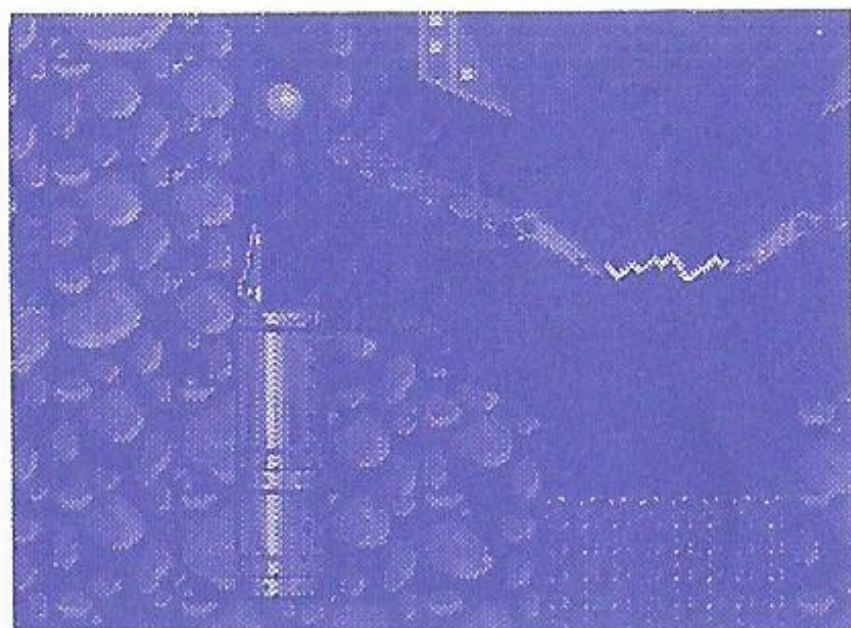
Hoe langer je in leven blijft, des te meer niveaus je zult bereiken en des te meer punten je zult behalen. Wanneer je zover komt dat je met Dr. Robotnik wordt geconfronteerd, wordt het pas echt spannend!

VENTURE INTO THE VOLCANO!

Dr. Robotnik's Veg-O Fortress contains four levels, each divided into three acts. If you find all the Emeralds in a level, you'll face off with one of Robotnik's brainwashed Bosses. Beat the Boss and advance to a Special Bonus Stage.

TOXIC POOLS

Blast your way through chambers oozing with nasty green slime. Take a ride on a geyser accelerator. Shoot through Tunnels to the upper tables. Smash into Garde bumpers to gain access to secret Teleporters. Cool!



WAGEN SIE SICH IN DEN VULKAN HINEIN!

Dr. Robotniks Veg-O-Festung enthält vier Etappen, die jeweils in drei Akte unterteilt sind. Wenn Sie alle Edelsteine in einer Etappe finden, treffen Sie auf einen von Robotniks willfährigen Bossen. Wenn Sie den Boss schlagen, rücken Sie zu einer Sonderbonus-Etappe vor.

GIFTIGE TÜMPEL

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch Kammern, die von scheußlichem, grünen Schleim triefen. Machen Sie eine Fahrt mit einem Geysir-Beschleuniger. Schießen Sie durch Tunnel zu den oberen Tischen. Rammen Sie Schutzpuffer, um Zugang zu geheimen Teleportern zu erhalten. Cool!

PÉNÉTREZ DANS LE VOLCAN !

La forteresse Veg-O du Dr Robotnik comporte quatre niveaux, divisés chacun en trois étapes. Lorsque vous avez trouvé les émeraudes d'un niveau, vous devez affronter l'un des chefs à qui le Dr Robotnik a fait subir un lavage de cerveau. Si vous parvenez à vaincre le chef, vous accédez à une étape spéciale de bonus.

LES BASSINS TOXIQUES

Parcourez des salles dans lesquelles suinte une immonde vase verdâtre. Voyagez sur l'accélérateur à geyser. Lancez-vous dans des tunnels jusqu'aux plate-formes supérieures. Défoncez les butoirs de Garde pour accéder aux téléporteurs secrets. Super !

¡AVENTÚRESE HACIA EL VOLCÁN!

La fortaleza Veg-O Fortress del Dr. Robotnik contiene cuatro niveles, cada uno dividido en tres actos. Si encuentra todas las esmeraldas de un nivel, se enfrentará a uno de los manipulados jefes de Robotnik. Derrote al jefe y avance a una etapa extra especial.

CHARCOS TÓXICOS

Ábrase paso a través de cámaras rebosantes de sucio lodo verde. Dé una vuelta sobre el acelerador géiser. Láncese a través de túneles hacia las mesas superiores. Estréllese contra parachoques Garde para conseguir acceso a los teletransportadores secretos. ¡Genial!

L'IMPRESA RISCHIOSA NEL VULCANO!

La Veg-O-Fortress del Dr. Robotnik contiene quattro livelli, ciascuno diviso in tre atti. Se trovi tutti gli smeraldi in un livello, ti confronterai con uno dei boss di Robotnik che ha subito il lavaggio del cervello. Batti il boss e procedi allo stadio speciale di bonus.

GLI STAGNI TOSSICI

Apriti la strada attraverso le camere che trasudano una disgustosa melma verde. Vai a fare un giro su un acceleratore geiser. Passa rapidamente attraverso le gallerie verso le zone superiori. Scaraventati contro le sponde di Garde per raggiungere l'accesso ai trasportatori segreti. Che forza!

PÅ VÄG NER I VULKANEN

Dr. Robotniks Veg-O-Fästning består av fyra nivåer, som var och en är indelad i tre akter. När du lyckats hitta alla smaragden på en viss nivå blir du tvungen att stå öga mot öga med en av Robotniks hjärntvättade bossar. Besegra bossen och ta dig vidare till special-bonusnivån.

GIFTPÖLARN

Spräng dig fram genom rum som kryllar av äckligt grönt slem. Ta en tur på geiser-acceleratorn. Skjut iväg genom tunnlarna upp till de övre borden. Smaska in i Gardvarsbumprarna för att komma in på de hemliga teleporterarna. Coolt!

GA DE VULKAAN BINNEN!

Het Veg-O-Fort van Dr. Robotnik bestaat uit vier niveaus, die elk zijn onderverdeeld in drie scènes. Wanneer je alle smaragden van het desbetreffende niveau hebt gevonden, word je geconfronteerd met één van de bazen die door Robotnik zijn gehersenspoeld. Als je erin slaagt de baas te verslaan, mag je naar een speciaal bonusniveau.

DE GIFBADEN

Met grote snelheid vlieg je door gewelven die zijn gevuld met een vies, groen slijm. Je maakt een ritje op een geiser-versneller. Door tunnels vlieg je naar de hoger gelegen plateaus. Je vliegt tegen Garde-bumpers aan om bij de geheime teleporteersders te kunnen komen. Geweldig!

LAVA POWERHOUSE

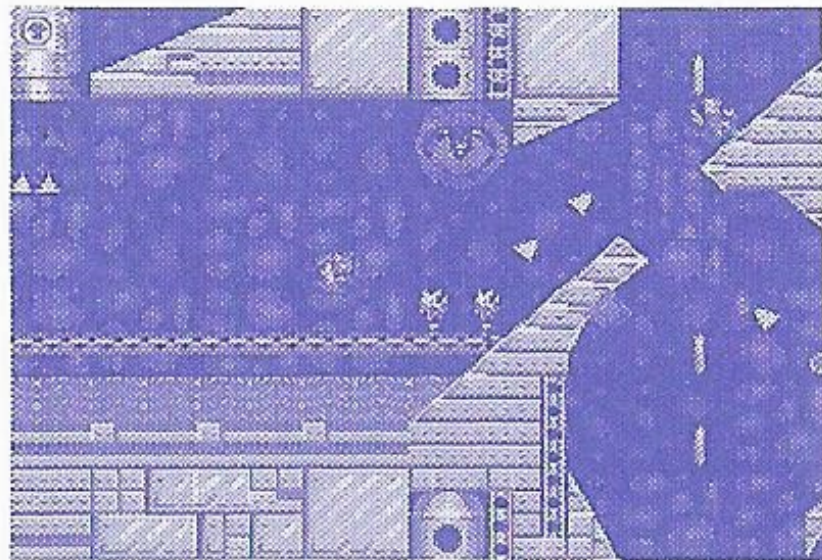
You've entered the energy generator for the Veg-O Fortress. Here you'll explode out of a lava cannon. Fly through passageways on bursts of steam. Shoot from steam engines controlled by imps! But look out for the lava pits — or you could get burned!

LAVA-KRAFTWERK

Sie sind in den Energiegenerator für die Veg-O-Festung eingedrungen. Hier werden Sie aus einer Lava-Kanone heraus explodieren. Fliegen Sie auf Dampfstrahlen durch Korridore. Schießen Sie aus Dampfmaschinen heraus, die von Kobolden kontrolliert werden! Hüten Sie sich aber vor den Lavagruben — Sie könnten sich sonst verbrennen!

LA CENTRALE À LAVE

Vous êtes dans le générateur d'énergie de la forteresse Veg-O. Un canon de lave vous catapultera. Vous filerez dans des conduits sur des jets de vapeur. Vous jaillirez de moteurs à vapeur commandés par des lutins ! Faites attention aux puits de lave : vous risqueriez d'être brûlé !



CENTRAL DE LAVA

Usted ha entrado en el generador de energía de la fortaleza Veg-O Fortress. Aquí saldrá disparado de un cañon de lava. Vuele a través de pasadizos sobre estallidos de vapor. ¡Salga disparado desde máquinas de vapor controladas por diablillos! Pero tenga cuidado con los pozos de lava —de lo contrario, ¡podría quemarse!

LA CENTRALE ELETTRICA A LAVA

Sei entrato nel generatore di energia per la Veg-O-Fortress. Qui salterai in aria da un cannone a lava. Vola attraverso i corridoi sui getti di vapore. Supera rapidamente i motori a vapore comandati dai diavoletti! Ma fai attenzione alle fosse di lava — o potresti bruciarti!

LAVA-KRAFTVERKET

Nu har du kommit in i Veg-O-Fästningens energi-generator. Härifrån skjuts du ut genom en lava-kanon. Flyg fram på ångpustarna genom passagerna. Skjut iväg från de smådjävulstyrda ångmaskinerna! Men se upp för lava-hålen, för annars får du det alltför hett om öronen!

DE LAVA-KRACHTCENTRALE

Je bevindt je binnen in de energiecentrale van het Veg-O-Fort. Hier word je met veel kracht uit een lavakanon geschoten. Op stoomwolken vlieg je door de gangen heen. Je schiet uit stoommachines die door kleine duivels worden bediend! Maar pas op voor de lavaputten, want anders verbrand je!

THE MACHINE

Spin into Robotnik's robot manufacturing facility and prison. Crash into gigantic padlock bumpers. Catch a ride on a conveyor belt. Feel the power surge from electric chambers. But be careful — miss the flippers and you'll fall to the grinding gears below!

THE FINAL SHOWDOWN

After Sonic destroys the Veg-O machine, the fortress blows apart and the volcano erupts. But slippery Robotnik's escaped in his rocket ship! Bounce off of flying bumpers and flippers, disintegrating platforms, springs and other fortress remnants to reach his rocket ship. You're on your own from here!

DIE MASCHINE

Rotieren Sie in Robotniks Roboterfertigungsanlage und Gefängnis hinein. Rammen Sie gigantische Vorhängeschloß-Puffer. Springen Sie auf ein Förderband auf. Fühlen Sie den Stromstoß von den elektrischen Kammern. Aber aufgepaßt — wenn Sie die Flipper verfehlen, fallen Sie auf die mahlenden Zahnräder hinunter!

DIE LETZTE AUSEINANDERSETZUNG

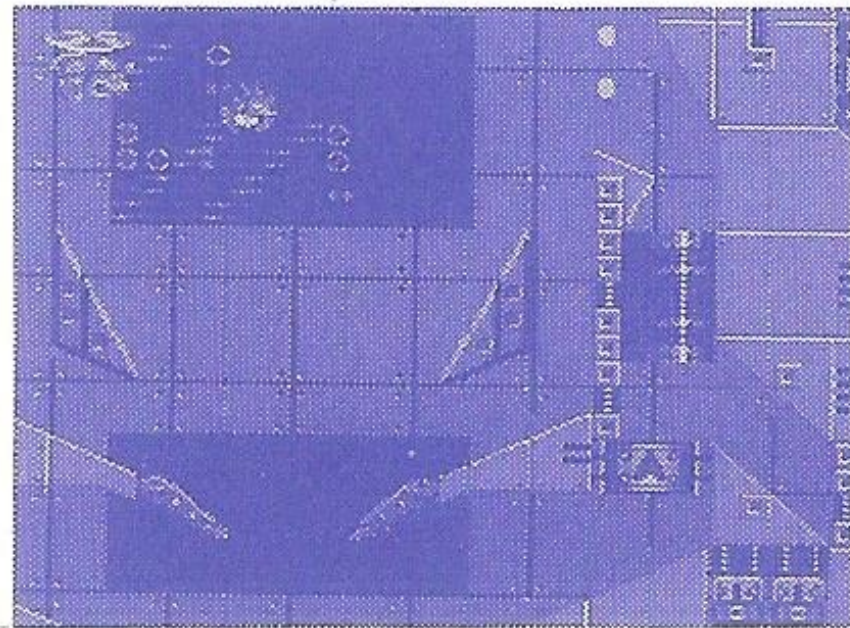
Nachdem Sonic die Veg-O-Maschine zerstört hat, fliegt die Festung in die Luft und der Vulkan bricht aus. Aber der aalglatte Robotnik ist in seinem Raketenschiff entkommen! Lassen Sie sich von fliegenden Puffern und Flippern, zerberstenden Plattformen, Federn und anderen Überresten der Festung abprallen, um sein Raketenschiff zu erreichen. Ab hier sind Sie auf sich selbst gestellt!

LA MACHINE

Entrez dans la fabrique de robots du Dr Robotnik qui sert aussi de prison. Lancez-vous contre les énormes butoirs à cadenas. Montez sur une courroie transporteuse. Sentez les décharges d'énergie des chambres électriques. Mais soyez prudent ! Si vous manquez les portillons, vous serez happé par les rouages des engrenages au-dessous !

LA CONFRONTATION FINALE

Une fois que Sonic a détruit la machine Veg-O, la forteresse explose et le volcan entre en éruption. Mais Robotnik est rusé et il parvient à s'échapper dans sa fusée ! Lancez-vous à sa poursuite en rebondissant contre des butoirs et des portillons volants, des plate-formes en désintégration, des ressorts et d'autres ruines de la forteresse. A partir de là, c'est à vous de jouer !



LA MÁQUINA

Gire y adéntrese en las instalaciones de fabricación de robots y en la prisión. Estréllese contra parachoques-candado gigantes. Dé una vuelta sobre una cinta transportadora. Sienta la sacudida de potencia de las cámaras eléctricas. Pero tenga cuidado —¡si pierde las aletas caerá a los engranajes trituradores de abajo!

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Después de que Sonic destruya la máquina Veg-O, la fortaleza explotará en pedazos y el volcán entrará en erupción. ¡Pero el escurridizo Robotnik escapó en su nave! Rebote sobre parachoques y aletas volantes, plataformas que se desintegran, muelles y otros restos de la fortaleza para alcanzar su nave. ¡Desde ahora tendrá que arreglárselas por sí solo!

LA MACCHINA

Ruota negli impianti di produzione dei robot e nella prigione di Robotnik. Cozza contro le gigantesche sponde a lucchetto. Fai un giro su un nastro trasportatore. Senti l'energia che aumenta di intensità dalle camere elettriche. Ma stai attento— sbaglia il colpo con le palette e cadrai di sotto negli ingranaggi che stritolano!

IL CONFRONTO FINALE

Dopo che Sonic ha distrutto la macchina Veg-O, la fortezza salta in aria a pezzi ed il vulcano è in eruzione. Ma l'infido Robotnik è scappato nella sua astronave a razzo! Rimbalza dalle sponde svolazzanti e dalle palette, disintegrando le piattaforme, le molle e gli altri resti della fortezza per raggiungere la sua astronave a razzo. Da questo punto sei per conto tuo!

MASKINEN

Snurra in i Robotniks robotfabrik och fängelse. Smäll in i de jättelika hänglås-bumprarna. Åk snålskjuts på det löpande bandet. Känn hur kraften flödar från elkamrarna. Men var försiktig — om du missar flipprarna ramlar du ner och blir mosad i kugghjulen därunder!

SLUTSTRIDEN

När Sonic förstör Veg-O-maskinen sprängs hela fästningen i småbitar och vulkanen får utbrott. Men den slipprige Robotnik lyckas fly i sitt rymdskepp! Studsa på de flygande bumprarna och flipprarna, de sönderfallande plattformarna, fjädrarna och de andra fästningsresterna ända fram till hans rymdskepp. Men sedan får du klara dig själv!

DE MACHINE

Al draaiende ga je de robotfabriek en gevangenis van Robotnik binnen. Je vliegt tegen reusachtige hangslotbumpers op. Je maakt een ritje op een transportband. Je voelt de schokken uit de elektrische ruimtes. Maar wees op je hoede, want als je de flippers mist, kom je tussen de draaiende tandwielen beneden je terecht!

DE LAATSTE SLAG

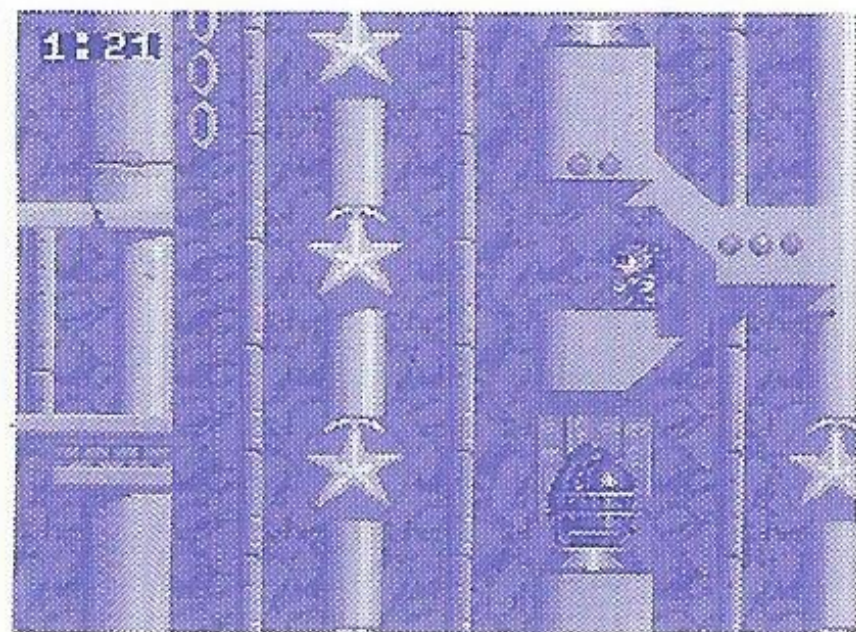
Wanneer Sonic de Veg-O-Machine heeft vernietigd, explodeert het fort en komt de vulkaan tot uitbarsting. De vlugge Dr. Robotnik is echter in zijn raketschip ontsnapt! Om bij zijn raketschip te kunnen komen, moet je van vliegende bumpers en flippers afstuiten, en platforms, veren en andere overblijfselen van het fort in stukken slaan. Vanaf dat ogenblik sta je er alleen voor!

SPECIAL STAGE "BONUS CAGES"

There are three Emeralds in Levels 1 and 2 and five Emeralds in Levels 3 and 4. Find all the Emeralds in each level, and you'll earn a shot at one of Robotnik's Bosses. Beat the Boss and advance to a Special Stage — the "Bonus Cages."

Each Special Stage consists of three Cages. Press the D-Button DOWN to zip back and forth along the Cage bottoms, gain speed and grab rings. When you've collected half the rings, a door opens and you can enter the Cage to the right.

Look for mystery boxes in each Cage. The boxes hold extra time, points, rings, Continues or extra Lives. Bounce on the boxes to open them. But make sure to get out of the third cage before the allotted time runs out, or you won't get credit for anything you grabbed in the Special Stage.



SONDERETAPPE "BONUS-KÄFIGE"

Es gibt drei Edelsteine in den Etappen 1 und 2, und fünf Edelsteine in den Etappen 3 und 4. Wenn Sie alle Edelsteine in jeder Etappe finden, erhalten Sie eine Gelegenheit, gegen einen von Robotniks Bossen anzutreten. Falls es Ihnen gelingt, den Boss zu schlagen, rücken Sie zu einer Sonderetappe vor — den "Bonus-Käfigen".

Jede Sonderetappe besteht aus drei Käfigen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach UNTEN, um auf dem Boden des jeweiligen Käfigs hin- und herzuflitzen, die Geschwindigkeit zu erhöhen und Ringe zu schnappen. Sobald Sie die Hälfte der Ringe eingesammelt haben, öffnet sich eine Tür, so daß Sie den Käfig zur Rechten betreten können.

Suchen Sie nach Rätselkisten in jedem Käfig. Diese Kisten enthalten zusätzliche Zeit, Punkte, Ringe, Fortsetzungen oder Versuche. Rammen Sie die Kisten, um sie zu öffnen. Achten Sie jedoch darauf, vor Ablauf der zugeteilten Zeit aus der dritten Kiste herauszukommen; anderenfalls bekommen Sie keine Punkte für das, was Sie in der Sonderetappe ergattert haben, gutgeschrieben.

ÉTAPE SPÉCIALE DES << CAGES DE BONUS >>

Il y a trois émeraudes aux niveaux 1 et 2, et cinq émeraudes aux niveaux 3 et 4. Lorsque vous avez trouvé toutes les émeraudes d'un niveau, vous devez affronter l'un des chefs de Robotnik. Si vous parvenez à le vaincre, vous accédez à une étape spéciale : les << cages de bonus >>.

Chaque étape spéciale comporte trois cages. Appuyez sur le BAS du bouton D pour vous déplacer rapidement dans les deux sens au fond de la cage, prendre de l'élan et attraper des anneaux. Lorsque vous avez ramassé la moitié des anneaux, une porte s'ouvre et vous pouvez pénétrer dans la cage située à droite.

Cherchez les boîtes à surprise dans chaque cage. Ces boîtes contiennent des temps supplémentaires, des points, des anneaux, des Continues ou des vies supplémentaires. Rebondissez sur les boîtes pour les ouvrir. Mais essayez à tout prix de quitter la troisième cage avant l'expiration du temps. Sinon rien de ce que vous avez ramassé dans l'étape spéciale ne vous sera compté.

ETAPA ESPECIAL "JAULAS EXTRA"

Hay tres esmeraldas en los niveles 1 y 2, y cinco esmeraldas en los niveles 3 y 4. Encuentre todas las esmeraldas en cada nivel, y podrá disparar una vez a uno de los jefes de Robotnik. Derrote al jefe y avance a la etapa especial —las "jaulas extra".

Cada etapa especial se compone de tres jaulas. Pulse el Botón D hacia ABAJO para moverse hacia delante y atrás a lo largo de los fondos de las jaulas, adquiera velocidad y coja anillos. Cuando haya recogido la mitad de los anillos, se abrirá una puerta y podrá entrar en la jaula de la derecha.

Busque cajas misteriosas en cada jaula. Las cajas contienen tiempo extra, puntos, anillos, continuaciones o vidas extra. Rebote sobre las cajas para abrirlas. Pero asegúrese de salir de la tercera jaula antes de que se agote el tiempo asignado, de lo contrario no obtendrá crédito de nada de lo que cogió en la etapa especial.

LO STADIO SPECIALE "GABBIE DI BONUS"

Ci sono tre smeraldi nei livelli 1 e 2 e cinque smeraldi nei livelli 3 e 4. Scopri tutti gli smeraldi in ogni livello e guadagnerai il diritto a sfidare uno dei boss di Robotnik. Batti il boss e procedi allo stadio speciale — le "Gabbie di bonus".

Ogni stadio speciale consiste in tre gabbie. Premi il Pulsante-D IN GIÙ per muoverti in fretta avanti e indietro lungo i fondi delle gabbie, acquista velocità ed afferra gli anelli. Quando hai raccolto metà degli anelli, si apre una porta e puoi entrare nella gabbia verso destra.

Cerca le scatole misteriose in ogni gabbia. Le scatole contengono il tempo supplementare, i punti, gli anelli, le continuazioni o le vite supplementari. Balza sulle scatole per aprirle. Ma assicurati di uscire dalla terza gabbia prima che scada il tempo assegnato o non ti vedrai attribuire il merito per tutto ciò che hai afferrato nello stadio speciale.

SPECIALNIVÅN "BONUSBURARNA"

Det finns tre smaragder på nivå 1 och 2, och fem smaragder på nivå 3 och 4. När du hittat alla smaragdena på en viss nivå får du gå en omgång mot en av Robotniks bossar. Om du besegrar bossen kommer du vidare till en specialnivå — "Bonusburarna".

Varje specialnivå består av tre burar. Tryck D-knappen NERÅT för att fara fram och tillbaks på burgolven medan du får upp farten och lägger vantarna på ringar. När du samlat ihop hälften av ringarna öppnas en dörr så att du kan komma in i buren till höger.

Håll ögonen öppna efter mystiska lådor i var och en av burarna. Lådorna innehåller extratid, poäng, ringar, fortsättningschanser, eller rentav extra liv. Studsa på lådorna för att öppna dem. Men se till att du kommer ut ur den tredje buren innan din tid rinner ut, för annars får du inte behålla ett enda dugg av allt du samlat ihop på den specialnivån.

SPECIAAL NIVEAU "BONUSKOOIEN"

Op niveau 1 en 2 zijn er drie smaragden, en op niveau 3 en 4 zijn er vijf smaragden. Wanneer je alle smaragden van de verschillende niveaus hebt gevonden, mag je het opnemen tegen één van de bazen van Robotnik. Wanneer je erin slaagt de baas te verslaan, ga je naar een speciaal niveau: de "bonuskooien".

Elk speciaal niveau bestaat uit drie kooien. Druk de R-toets OMLAAG om over de vloer van de kooien te vliegen, om je snelheid te verhogen en om ringen te grijpen. Wanneer je de helft van alle ringen hebt verzameld, gaat er een deur open en kun je de rechter kooi binnengaan.

In elke kooi bevinden zich geheime dozen. Deze dozen bevatten extra tijd, punten, ringen, Continues of extra levens. Om de dozen te openen, moet je er tegen aanbotsen. Hou er rekening mee dat je uit de derde kooi weg bent voordat je tijd om is, want anders ontvang je voor de voorwerpen die je op het speciale niveau hebt verzameld, geen enkele punt.

USE, OR LOSE!

Sonic spins fast, but you'll need some help to spin all the way up and out of the volcano to face Robotnik. Look for certain objects throughout the pinball volcano to send you zooming around the levels.

- ① Aim with the flippers to shoot Sonic towards enemies and other objects. You can use the Flippers to catch Sonic (see *Tips for Winning*, page 48).
- ② Knock into Bumpers to get a burst of speed and score points.

①



BENUTZEN ODER VERLIEREN!

Sonic rotiert schnell, aber Sie benötigen etwas Hilfe, um sich bis ganz nach oben und aus dem Vulkan heraus zu drehen und Robotnik entgegenzutreten. Halten Sie im ganzen Flipper-Vulkan nach bestimmten Objekten Ausschau, die Sie durch die Etappen sausen lassen.

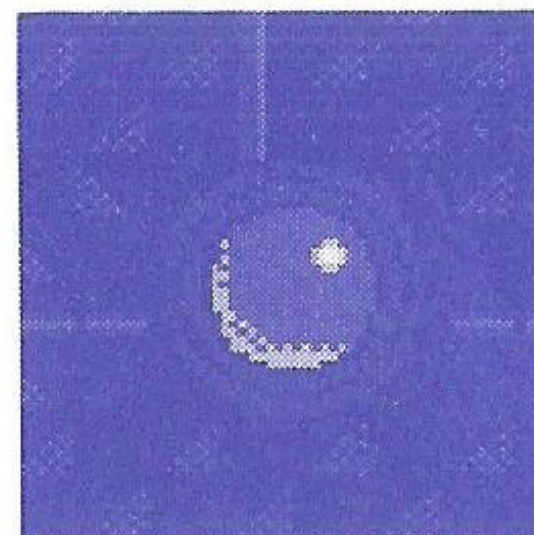
- ① Zielen Sie mit den Flippern, um Sonic auf Gegner und andere Objekte abzuschießen. Sie können die Flipper auch benutzen, um Sonic aufzufangen (siehe *Gewinntips* auf Seite 48).
- ② Lassen Sie sich von Puffern abprallen, um einen Temposchub zu erhalten und Punkte zu sammeln.

LES OBJETS À UTILISER

Sonic est rapide, mais il a besoin d'une aide pour atteindre le haut du volcan afin d'affronter Robotnik. Certains objets du volcan flipper l'aideront à parcourir plus rapidement les niveaux.

- ① Utilisez les portillons pour diriger Sonic contre les ennemis et les objets. Servez-vous également des portillons pour rattraper Sonic (voir *Conseils pour gagner*, page 48).
- ② Lancez-vous contre les butoirs pour prendre de l'élan et marquer des points.

②



¡UTILÍCELOS O PERDERÁ!

Sonic gira rápido, pero usted necesitará algo de ayuda para girar y ascender a lo alto del volcán para salir y enfrentarse a Robotnik. Busque ciertos objetos por todo el volcán de bolas, para que le hagan salir disparado por los niveles.

- ① Apunte con las aletas para disparar a Sonic hacia enemigos y otros objetos. Podrá utilizar las aletas para coger a Sonic (consulte *Consejos para ganar* en la página 49).
- ② Estréllese contra los parachoques para salir disparado a gran velocidad y puntuar.

USALI O PERDI!

Sonic ruota velocemente, ma avrai bisogno di aiuto per ruotare lungo tutto il tragitto all'interno e fuori dal vulcano per affrontare Robotnik. Vai in cerca di certi oggetti attraverso il vulcano del flipper che ti facciano salire a candela per i livelli.

- ① Mira con le palette per scaraventare Sonic verso i nemici ed altri oggetti. Puoi usare le palette per afferrare Sonic (vedi *Suggerimenti per vincere* a pagina 49).
- ② Urta con violenza nelle sponde per ottenere uno scatto di velocità e conseguire dei punti.

SPINN ELLER FÖRSVINN!

Sonic snurrar visserligen fort, men du kommer att behöva en smula hjälp på traven för att kunna snurra ända upp och ut ur vulkanen så att du kan utmana Robotnik. Håll utkik överallt i flippervulkanen efter vissa föremål som får dig att flyga omkring på nivåerna.

- ① Sikta med flipprarna och skjut iväg Sonic mot fiender och andra föremål. Du kan även använda flipprarna för att fånga upp Sonic (se avsnittet *Tips för att vinna* på sidan 49).
- ② Smäll in i bumprarna så får du extra fart och extra poäng.

GEBRUIK ZE, WANT ANDERS VERLIES JE!

Sonic draait weliswaar zeer snel, maar toch zul je hulp nodig hebben om omhoog te draaien en de vulkaan weer uit te gaan zodat je het tegen Robotnik op kunt nemen. Overal in de flippervulkaan zitten voorwerpen verborgen waarmee je met grote snelheid de verschillende niveaus kunt afwerken.

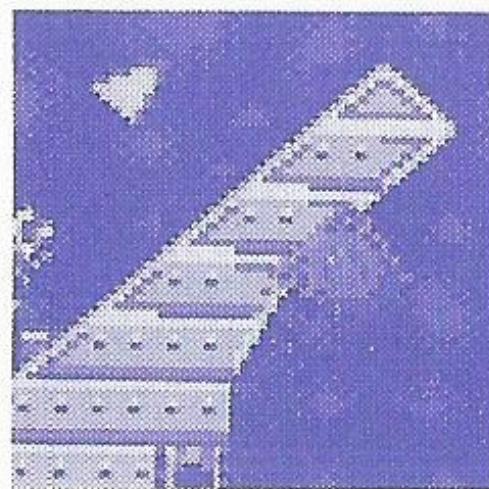
- ① Met de flippers kun je Sonic precies in de richting van vijanden en andere voorwerpen laten schieten. Je kunt de flippers ook gebruiken om Sonic op te vangen (zie *Nuttige wenken om te winnen*, blz. 49).
- ② Wanneer je tegen bumpers aanbotst, ga je opeens veel sneller en krijg je extra punten.

- ③ Hit Targets to gain access to secret Tunnels and passageways.
- ④ Tunnels are a hedgehog's best friends. Use them to move quickly from section to section on the same level.
- ⑤ Teleporters help Sonic move to important locations. Experiment with them to get to know your way around a level.

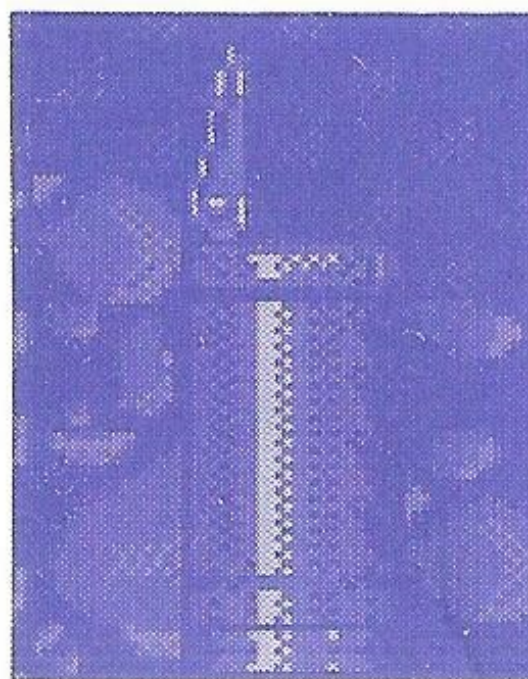
- ③ Treffen Sie Ziele, um Zugang zu geheimen Tunneln und Korridoren zu erhalten.
- ④ Tunnel sind die besten Freunde eines Igels. Benutzen Sie sie, um schnell von einem Bereich zum anderen in derselben Etappe zu gelangen.
- ⑤ Teleporter sind nützlich, um Sonic zu wichtigen Stellen zu transportieren. Experimentieren Sie mit ihnen, um den Weg durch eine Etappe kennenzulernen.

- ③ Touchez les cibles pour pouvoir accéder aux tunnels et aux passages secrets.
- ④ Les tunnels sont le meilleur ami du hérisson. Empruntez-les pour vous déplacer rapidement entre deux sections d'un même niveau.
- ⑤ Les téléporteurs aident Sonic à atteindre des points importants. Essayez-les pour vous familiariser avec un niveau.

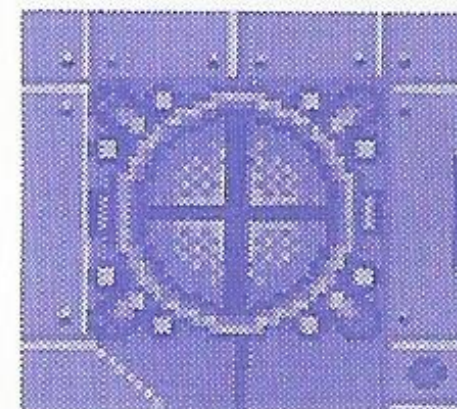
③



④



⑤



- ③ Acierte objetivos para obtener acceso a túneles y pasadizos secretos.
 - ④ Los túneles son los mejores amigos de un erizo. Utilícelos para trasladarse rápidamente de sección a sección en el mismo nivel.
 - ⑤ Los teletransportadores ayudarán a Sonic a trasladarse a lugares importantes. Experimente con ellos para llegar a conocer su camino alrededor de un nivel.
- ③ Colpisci i bersagli per raggiungere l'accesso alle gallerie segrete e ai corridoi.
 - ④ Le gallerie sono i migliori amici di un porcospino. Usale per spostarti velocemente da una sezione all'altra sullo stesso livello.
 - ⑤ I trasportatori aiutano Sonic a spostarsi in posizioni particolari. Sperimentali per riuscire a conoscere il tuo percorso in un livello.
- ③ Träffa måltavlorna för att komma in i hemliga tunnlar och passager.
 - ④ Tunnlar är en igelkotts bästa vänner. Använd dem för att flytta dig kvickt från ett område till ett annat område på samma nivå.
 - ⑤ Teleporterare hjälper Sonic att ta sig till viktiga ställen. Experimentera med dem och lär dig hur du ska ta dig omkring på en nivå.
- ③ Wanneer je doelen raakt, verkrijg je toegang tot geheime tunnels en doorgangen.
 - ④ Tunnels zijn de beste maatjes van egels. Door de tunnels kun je je op het desbetreffende niveau snel van het ene naar het andere gedeelte verplaatsen.
 - ⑤ Met teleporteerdere kan Sonic op belangrijke plaatsen komen. Oefen je met de teleporteerdere om op het desbetreffende niveau de weg te leren kennen.

ENEMIES

The Veg-O Fortress is filled with robot enemies. When Sonic collides with an enemy, the robot is destroyed and the animal trapped inside is freed.

- ① Quackity
- ② Helibot
- ③ Garde
- ④ Waspin
- ⑤ Vulch
- ⑥ Jetster

GEGNER

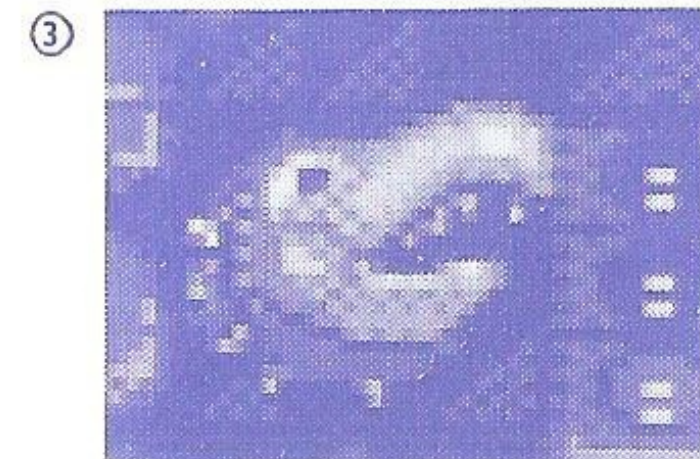
Die Veg-O-Festung wimmelt von Roboter-Gegnern. Wenn Sonic mit einem Gegner zusammenstößt, wird der Roboter zerstört und das darin gefangene Tier befreit.

- ① Quackity
- ② Helibot
- ③ Garde
- ④ Waspin
- ⑤ Vulch
- ⑥ Jetster

LES ENNEMIS

La forteresse Veg-O pullule de robots ennemis. Lorsque Sonic heurte un ennemi, celui-ci est détruit et l'animal qu'il renferme est délivré.

- ① Quackity
- ② Helibot
- ③ Garde
- ④ Waspin
- ⑤ Vulch
- ⑥ Jetster



ENEMIGOS

La fortaleza Veg-O Fortress está llena de robots enemigos. Cuando Sonic colisione con un enemigo, el robot será destruido y el animal encerrado en su interior será liberado.

- ① Quackity
- ② Helibot
- ③ Garde
- ④ Waspin
- ⑤ Vulch
- ⑥ Jetster

I NEMICI

La Veg-O-Fortress è colma di robot nemici. Quando Sonic si scontra con un nemico, il robot viene distrutto e l'animale intrappolato all'interno è liberato.

- ① Quackity
- ② Helibot
- ③ Garde
- ④ Waspin
- ⑤ Vulch
- ⑥ Jetster

FIENDER

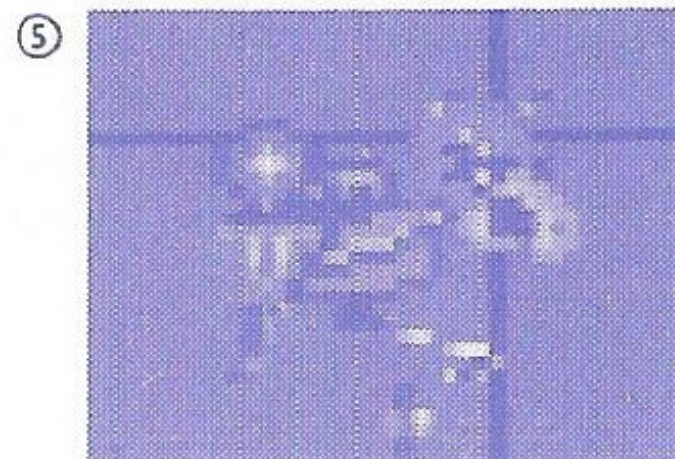
Veg-O-Fästningen är fylld med robot-fiender. När Sonic kolliderar med en fiende förstörs roboten och djuret som var fångat inuti släpps fritt.

- ① Kvackare
- ② Helibot
- ③ Gardvar
- ④ Visping
- ⑤ Gahm
- ⑥ Jeting

VIJANDEN

Het Veg-O-Fort zit vol met vijandige robots. Wanneer Sonic tegen zo'n robot aanbotst, wordt de robot vernietigd en het dier dat daarin gevangen zit bevrijd.

- ① Quackity
- ② Helibot
- ③ Garde
- ④ Waspin
- ⑤ Vulch
- ⑥ Jetster



RACK UP POINTS!

Sure, you're out to stop Robotnik's criminal quest. But you're also out to score lots of points! Here's how many points everything's worth in each level:

Toxic Pools:

Rings	1,000 points
Bumpers	500
Jetsters	35,000
Gardes	50,000
Emeralds	500,000
Targets	75,000

Boss Round:

Collision	1,000 points
Total destruction	500,000

Lava Powerhouse:

Rings	1,000 points
Bumpers	500
Quackities	40,000
Emeralds	500,000
Targets	75,000

Boss Round:

Collision	2,000 points
Each head	5,000
Total destruction	1,000,000

SAMMELN SIE PUNKTE!

Ihr Hauptziel ist natürlich, Robotniks kriminellen Feldzug zu stoppen. Aber Sie haben es auch darauf abgesehen, eine Menge Punkte zu machen! Die folgende Liste gibt Aufschluß darüber, wieviele Punkte alles in den einzelnen Etappen wert ist:

Giftige Tümpel:

Ringe	1 000 Punkte
Puffer	500
Jetster	35 000
Garden	50 000
Edelsteine	500 000
Ziele	75 000

Boss-Runde:

Kollision	1 000 Punkte
Totale Vernichtung	500 000

Lava-Kraftwerk:

Ringe	1 000 Punkte
Puffer	500
Quackities	40 000
Edelsteine	500 000
Ziele	75 000

Boss-Runde:

Kollision	2 000 Punkte
Jeder Kopf	5 000
Totale Vernichtung	1 000 000

GAGNEZ DES POINTS !

Votre mission est de contrecarrer les noirs desseins de Robotnik. Mais vous devez aussi gagner des points, beaucoup de points ! Voici ce que valent les choses à chaque niveau :

Bassins toxiques :

Anneaux	1 000 points
Butoirs	500
Jetsters	35 000
Gardes	50 000
Émeraudes	500 000
Cibles	75 000

Étape du chef :

Collision	1 000 points
Destruction totale	500 000

Centrale à lave :

Anneaux	1 000 points
Butoirs	500
Quackities	40 000
Émeraudes	500 000
Cibles	75 000

Étape du chef :

Collision	2 000 points
Chaque tête	5 000
Destruction totale	1 000 000

¡ACUMULE PUNTOS!

Es verdad que usted está ahí fuera para detener el intento criminal de Robotnik. ¡Pero también está ahí para marcar un montón de puntos! La cantidad de puntos que suponen todos los objetos en cada etapa se muestra a continuación:

Charcos tóxicos:

Anillos	1.000 puntos
Parachoques	500
Jetsters	35.000
Gardes	50.000
Esmeraldas	500.000
Objetivos	75.000

Ronda del jefe:

Colisión	1.000 puntos
Destrucción total	500.000

Central de lava:

Anillos	1.000 puntos
Parachoques	500
Quackitys	40.000
Esmeraldas	500.000
Objetivos	75.000

Ronda del jefe:

Colisión	2.000 puntos
Cada cabeza	5.000
Destrucción total	1.000.000

RAGGRANELLA DEI PUNTI!

Certamente stai cercando di fermare la ricerca criminale di Robotnik. Ma stai anche cercando di riportare molti punti! Ecco quanti punti valgono tutti gli oggetti in ogni livello:

Gli stagni tossici:

Anelli	1.000 punti
Sponde	500
Jetster	35.000
Garde	50.000
Smeraldi	500.000
Bersagli	75.000

Il round del boss:

Collisione	1.000 punti
Distruzione totale	500.000

La centrale elettrica a lava:

Anelli	1.000 punti
Sponde	500
Quackity	40.000
Smeraldi	500.000
Bersagli	75.000

Il round del boss:

Collisione	2.000 punti
Ogni capo	5.000
Distruzione totale	1.000.000

SKRAPA IHOP POÄNG!

Det är klart att du är ute efter att sätta stopp för Robotniks kriminella karriär. Men samtidigt försöker du ju samla ihop en massa poäng också! Här är en tabell över vad alla saker är värda på de olika nivåerna:

Giftpölar:

Ringar	1.000 poäng
Bumprar	500
Jetingar	35.000
Gardvarar	50.000
Smaragder	500.000
Måltavlor	75.000

Bossrundan:

Kollision	1.000 poäng
Total förstörelse	500.000

Lava-kraftverket

Ringar	1.000 poäng
Bumprar	500
Kvackare	40.000
Smaragder	500.000
Måltavlor	75.000

Bossrundan:

Kollision	2.000 poäng
Varje huvud	5.000
Total förstörelse	1.000.000

PUNTEN VERZAMELEN!

Uiteraard is het jouw taak om een halt toe te roepen aan de misdadige plannen van Robotnik, maar je wilt natuurlijk ook een flink aantal punten behalen! Hieronder staat aangegeven, hoeveel punten je op de verschillende niveaus kunt behalen:

Gifbaden:

Ringen	1 000 punten
Bumpers	500
Jetsters	35 000
Gardes	50 000
Smaragden	500 000
Doelen	75 000

Bazenronde:

Botsing	1 000 punten
Totale vernietiging	500 000

Lava-krachtcentrale:

Ringen	1 000 punten
Bumpers	500
Quackities	40 000
Smaragden	500 000
Doelen	75 000

Bazenronde:

Botsing	2 000 punten
Per kop	5 000
Totale vernietiging	1 000 000

The Machine:

Rings	1,000 points
Bumpers	500
Helibots	30,000
Vulches	45,000
Emeralds	500,000

Large Padlock:

Bumpers	1,000 points for collisions 5,000 for total destruction
---------	--

Boss Round:

Collision	5,000 points
Tube destruction	10,000
Total destruction	3,000,000

Final Showdown:

Rings	1,000 points
Bumpers	500
Waspins	80,000
Vulches	100,000
Emeralds	500,000

Final Boss Round:

Closing a valve	25,000 points
Collision	10,000
Total Destruction	Beat Robotnik and find out!

Die Maschine:

Ringe	1 000 Punkte
Puffer	500
Helibots	30 000
Vulche	45 000
Edelsteine	500 000

Großes Vorhängeschloß:

Puffer	1 000 Punkte für Kollisionen 5 000 für totale Vernichtung
--------	--

Boss-Runde:

Kollision	5 000 Punkte
Röhrenvernichtung	10 000
Totale Vernichtung	3 000 000

Letzte Auseinandersetzung:

Ringe	1 000 Punkte
Puffer	500
Waspins	80 000
Vulche	100 000
Edelsteine	500 000

Letzte Boss-Runde:

Schließen eines Ventils	25 000 Punkte
Kollision	10 000
Totale Vernichtung	Schlagen Sie Robotnik, dann werden Sie schon sehen!

La machine :

Anneaux	1 000 points
Butoirs	500
Helibots	30 000
Vulches	45 000
Émeraudes	500 000

Grand cadenas :

Butoirs	1 000 points pour les collisions 5 000 points pour une destruction totale
---------	--

Étape du chef :

Collision	5 000 points
Destruction de tube	10 000
Destruction totale	3 000 000

Confrontation finale :

Anneaux	1 000 points
Butoirs	500
Waspins	80 000
Vulches	100 000
Émeraudes	500 000

Dernier niveau du chef :

Fermeture d'une vanne	25 000 points
Collision	10 000
Destruction totale	Battez Robotnik et vous le connaîtrez !

La máquina:

Anillos	1.000 puntos
Parachoques	500
Helibots	30.000
Vulches	45.000
Esmeraldas	500.000

Candado grande:

Parachoques	1.000 puntos por colisión
	5.000 por la destrucción total

Ronda del jefe:

Colisión	5.000 puntos
Destrucción de tubería	10.000
Destrucción total	3.000.000

Enfrentamiento final:

Anillos	1.000 puntos
Parachoques	500
Waspins	80.000
Vulches	100.000
Esmeraldas	500.000

Ronda final del jefe:

Cierre de una válvula	25.000 puntos
Colisión	10.000 puntos
Destrucción total	¡Derrote a Robotnik y averigüelo!

La macchina:

Anelli	1.000 punti
Sponde	500
Helibot	30.000
Vulch	45.000
Smeraldi	500.000

Il lucchetto grande:

Sponde	1.000 punti per collisione
	5.000 per la distruzione totale

Il round del boss:

Collisione	5.000 punti
Distruzione della conduttura	10.000
Distruzione totale	3.000.000

Il confronto finale:

Anelli	1.000 punti
Sponde	500
Waspin	80.000
Vulch	100.000
Smeraldi	500.000

Il round finale del boss:

Chiusura di una valvola	25.000 punti
Collisione	10.000
Distruzione totale	Batti Robotnik e scopriilo!

Maskinen

Ringar	1.000 poäng
Bumprar	500
Helibotar	30.000
Gahmar	45.000
Smaragder	500.000

Det stora hänglåset:

Bumprar	1.000 poäng för kollisioner
	5.000 poäng för total förstörelse

Bossrundan:

Kollision	5.000 poäng
Tubförstörelse	10.000
Total förstörelse	3.000.000

Slutstriden:

Ringar	1.000 poäng
Bumprar	500
Vispingar	80.000
Gahmar	100.000
Smaragder	500.000

Sista bossrundan:

Stängning av en ventil	25.000 poäng
Kollision	10.000
Total förstörelse	Besegra Robotnik så får du se!

Machine:

Ringen	1 000 punten
Bumpers	500
Helibots	30 000
Vulches	45 000
Smaragden	500 000

Groot hangslot:

Bumpers	1 000 punten per botsing
	5 000 voor totale vernietiging

Bazenronde:

Botsing	5 000 punten
Vernietiging van buis	10 000
Totale vernietiging	3 000 000

Laatste slag:

Ringen	1 000 punten
Bumpers	500
Waspins	80 000
Vulches	100 000
Smaragden	500 000

Laatste bazenronde:

Kraan afsluiten	25 000 punten
Botsing	10 000
Totale vernietiging	Dat weet je pas wanneer je Robotnik hebt verslagen!

BETWEEN LIVES

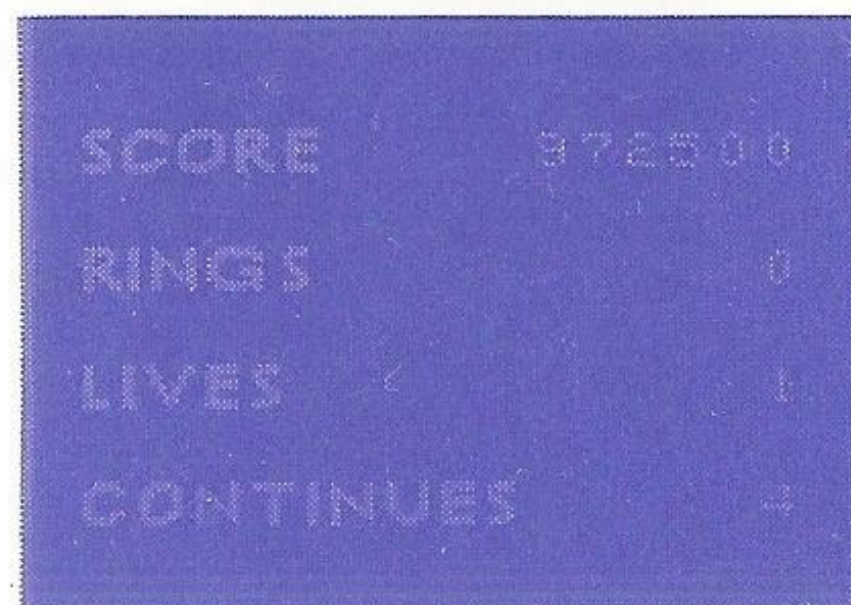
After you lose a Life, the Score Screen appears. Your current score, the number of rings you collected during the last Life, and the number of your remaining Lives and Continues are displayed.

ZWISCHEN DEN VERSUCHEN

Wenn Sie einen Versuch verlieren, erscheint der Punktestand-Bildschirm (Score). Auf diesem Bildschirm werden Ihr gegenwärtiger Punktestand, die Anzahl der Ringe, die Sie während des letzten Versuchs gesammelt haben und die Anzahl der restlichen Versuche und Fortsetzungen angezeigt.

ENTRE DEUX VIES

Lorsque vous perdez une vie, l'écran des résultats apparaît. Il vous indique votre score actuel, le nombre d'anneaux que vous avez ramassés au cours de votre dernière vie et le nombre de vies et de Continues qu'il vous reste.



SCORE	372500
RINGS	0
LIVES	1
CONTINUES	4

ENTRE VIDAS

Después de que pierda una vida, aparecerá la pantalla de puntuación. Se visualizarán su puntuación actual, el número de anillos que recogió durante su última vida, y el número de vidas y continuaciones que le queden.

TRA UNA VITA E L'ALTRA

Dopo aver perso una vita, appare lo schermo del punteggio. Vengono visualizzati il tuo punteggio attuale, il numero di anelli che hai raccolto durante l'ultima vita e il numero delle vite e delle continuazioni rimanenti.

MELLAN LIVEN

När du blir av med ett liv tänds poängskärmen. Där visas din poängsumma för ögonblicket (Score), hur många ringar du lyckades samla ihop under ditt senaste liv (Rings), och hur många liv (Lives) och fortsättningschanser (Continues) du har kvar.

OVER LEVENS GESPROKEN

Elke keer wanneer je een leven hebt verloren, verschijnt het scherm met het aantal punten dat je tot dusver hebt behaald, het aantal ringen dat je tijdens je laatste leven hebt verzameld, en het aantal levens en Continues dat je nog overhebt.

MATCH SCREEN

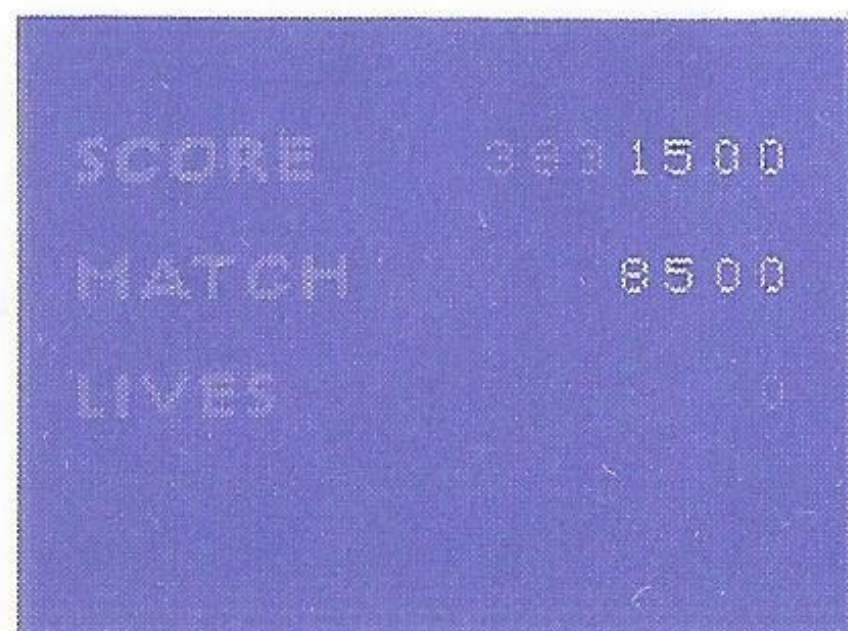
At the end of your *Sonic Spinball* game, you'll see a 4-digit number spinning next to your final score. Press Button 1 or 2 to stop the spinning number. If the 4 digits match the last 4 digits of your score, you win a free Life — and one last chance to ruin Robotnik.

SPIELAUTOMAT-BILDSCHIRM

Am Ende Ihres *Sonic Spinball*-Spiels sehen Sie eine 4stellige Zahl (MATCH) unter Ihrem Endpunktestand rotieren. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um die rotierende Zahl zu stoppen. Falls die 4 Ziffern von MATCH mit den letzten 4 Ziffern Ihres Punktestands übereinstimmen, gewinnen Sie einen freien Versuch — und eine letzte Chance, Robotnik zu besiegen.

L'ÉCRAN DE LOTERIE

A la fin de *Sonic Spinball*, un nombre de 4 chiffres se met à tourner au-dessous de votre score final. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour arrêter ce nombre. Si ces 4 chiffres correspondent aux 4 derniers chiffres de votre score, vous gagnez une vie supplémentaire — et une autre chance de détruire le Dr Robotnik.



PANTALLA DE PARTIDA

Al final de su juego *Sonic Spinball*, verá un número de 4 dígitos rotando junto a su puntuación final. Pulse el Botón 1 o 2 para parar el número. Si los 4 dígitos se corresponden con los 4 últimos dígitos de su puntuación, ganará una vida extra —y una última oportunidad para destruir a Robotnik.

SCHERMO DELLA PARTITA

Alla fine del gioco *Sonic Spinball*, vedrai un numero a 4 cifre che lampeggia vicino al tuo punteggio finale. Premi il Pulsante 1 o 2 per bloccare il numero lampeggiante. Se le 4 cifre corrispondono alle ultime 4 cifre del tuo punteggio, vinci una vita gratuita — ed un'ultima possibilità per rovinare Robotnik.

MATCH-SKÄRMEN

I slutet av ditt *Sonic Spinball*-spel får du se ett fyrsiffrigt nummer som snurrar bredvid dina slutpoäng. Tryck på Knapp 1 eller 2 för att stanna de snurrande siffrorna. Om de 4 siffrorna matchar de 4 sista siffrorna i din slutpoäng har du vunnit ett extra liv — och därmed en allra sista chans att göra slut på Robotnik.

WEDSTRIJDSCHERM

Aan het einde van het *Sonic Spinball*-spel zie je een 4-cijferig getal naast jouw eindstand draaien. Druk op toets 1 of 2 om het draaiende getal te stoppen. Wanneer de vier cijfers overeenkomen met de laatste vier cijfers van jouw score, win je een gratis leven en krijg je een laatste kans om Robotnik te verslaan.

GAME OVER?

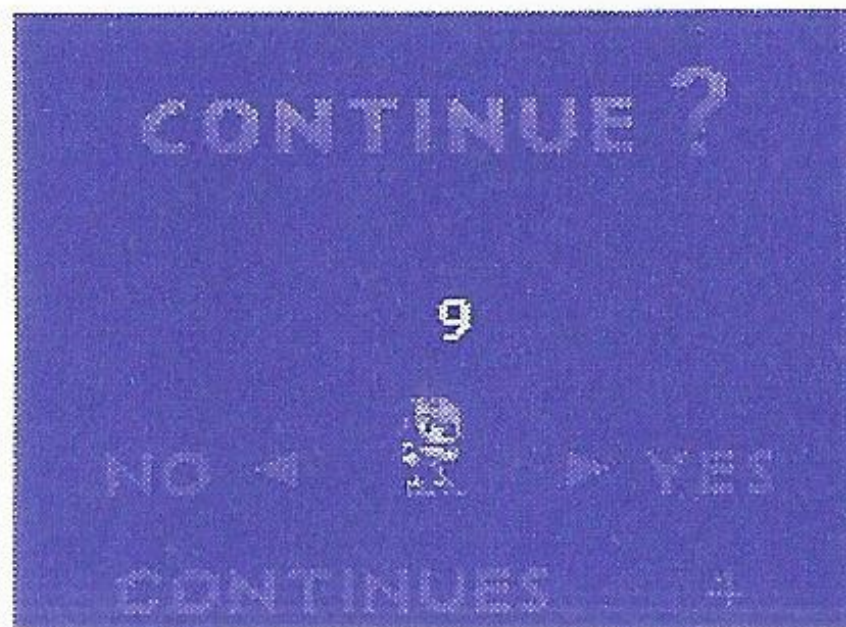
If you don't match the last 4 digits of your score, the Continue Screen appears. It's now time for the big decision. Will you continue the game or not? Press the D-Button RIGHT to continue the game, or LEFT to end the game. If the timer expires, the game ends.

SPIEL-ENDE?

Wenn die MATCH-Zahl nicht mit den letzten 4 Ziffern Ihres Punktestands übereinstimmt, erscheint der Fortsetzungs-Bildschirm (Continue). Sie stehen jetzt vor der großen Entscheidung. Werden Sie das Spiel fortsetzen oder nicht? Drücken Sie das Steuerkreuz nach RECHTS, um das Spiel fortzusetzen, oder nach LINKS, um das Spiel zu beenden. Wenn die Uhr abgelaufen ist, ist das Spiel zu Ende.

FINIR OU CONTINUER ?

Si les 4 chiffres de la loterie ne correspondent pas aux 4 derniers chiffres de votre score, l'écran Continue apparaît. Vous devez alors décider de continuer le jeu ou d'arrêter. Appuyez sur la DROITE du bouton D pour continuer ou sur la GAUCHE du bouton D pour arrêter. Si la minuterie est à zéro, le jeu s'arrête.



¿JUEGO TERMINADO?

Si los 4 últimos dígitos de su puntuación no se corresponden, aparecerá la pantalla de continuación. Es el momento para la gran decisión. ¿Va a continuar con el juego o no? Pulse el Botón D hacia la DERECHA para continuar el juego, o hacia la IZQUIERDA para finalizarlo. Si el tiempo se agota, el juego terminará.

FINE DEL GIOCO?

Se le ultime 4 cifre non corrispondono a quelle del tuo punteggio, appare lo schermo di continuazione. Ora è il momento per la grande decisione. Hai intenzione di continuare il gioco o no? Premi il Pulsante-D A DESTRA per continuare il gioco, o A SINISTRA per terminarlo. Se il timer scade, il gioco finisce.

ÄR SPELET SLUT?

Om de 4 siffrorna inte matchar de 4 sista siffrorna i din slutpoäng tänds fortsättningsskärmen (Continue) i stället. Nu är det dags att fatta ett viktigt beslut. Har du lust att fortsätta spela eller inte? Tryck D-knappen ÅT HÖGER om du vill fortsätta spela, eller ÅT VÄNSTER om du vill sluta spela. Om tiden hinner rinna ut är spelet slut.

SPEL VOORBIJ?

Wanneer de laatste vier cijfers niet overeenkomen met jouw score, verschijnt het Continue-scherm. Nu moet je een belangrijke beslissing nemen. Wil je verder spelen of stoppen? Om verder te spelen, druk je de R-toets NAAR RECHTS. Om te stoppen, druk je de R-toets NAAR LINKS. Wanneer de timer afloopt, wordt het spel beëindigd.

TIPS FOR WINNING

- Hold the Flipper Button down and "steer" hard left or right with the D-Button when Sonic is falling. This will increase your chances of "catching" Sonic with the Flipper.
- If you see an arrow, follow it — it will lead you to the correct path.
- In the Special Stage "Bonus Cages," try to get half of the cage's rings first. Then you'll be sure to have an exit before time runs out.

GEWINNTIPS

- Halten Sie die Flipper-Taste gedrückt und bewegen Sie das Steuerkreuz ganz nach links oder rechts, wenn Sonic fällt. Dadurch erhöhen sich Ihre Chancen, Sonic mit einem der Flipper aufzufangen.
- Wenn Sie einen Pfeil sehen, folgen Sie ihm — er führt Sie auf den richtigen Weg.
- Versuchen Sie in der Sonderetappe "Bonus-Käfige", zuerst die Hälfte der Ringe des Käfigs einzusammeln. Dann haben Sie auf jeden Fall schon mal einen Ausgang, bevor die Zeit abläuft.

CONSEILS POUR GAGNER

- Maintenez le bouton Portillon enfoncé et << braquez >> à fond à droite ou à gauche avec le bouton D lorsque Sonic tombe. Ceci augmente vos chances de le rattraper avec le portillon.
- Si vous voyez une flèche, suivez-la. Elle vous indique le bon chemin.
- Dans l'étape spéciale des << cages de bonus >>, essayez d'abord d'attraper la moitié des anneaux. Ainsi, vous serez sûr de pouvoir sortir avant l'expiration du temps.

CONSEJOS PARA GANAR

- Mantenga pulsado el botón de aleta hacia abajo y "conduzca" fuertemente hacia la derecha o hacia la izquierda con el Botón D cuando Sonic esté cayendo. Esto aumentará sus posibilidades de "coger" a Sonic con la aleta.
- Si ve una flecha, sígala —le llevará hacia la ruta correcta.
- En la etapa especial "jaulas extra", primero intente obtener la mitad de los anillos de la jaula. Entonces estará seguro de disponer de una salida antes de que el tiempo se agote.

SUGGERIMENTI PER VINCERE

- Mantieni premuto il pulsante per le palette e "manovra" con energia a sinistra o a destra con il Pulsante-D quando Sonic sta abbassandosi. Questa azione aumenterà le tue probabilità di "catturare" Sonic con la paletta.
- Se vedi una freccia, seguila — ti condurrà sul percorso giusto.
- Nello stadio speciale "Gabbie di bonus", cerca di prendere per prima cosa metà degli anelli nella gabbia. Allora sarai sicuro di avere un'uscita prima che il tempo scada.

TIPS FÖR ATT VINNA

- Håll flipperknappen nertryckt och "styr" hårt åt vänster eller höger med D-knappen när Sonic ramlar ner. Det förbättrar dina chanser att fånga upp Sonic med flippern.
- Om du ser en pil så följ den — den leder dig på rätt väg.
- Försök att samla ihop hälften av ringarna på specialnivån "Bonusburarna" först. Då kan du vara säker på att ha en utgång innan tiden rinner ut.

NUTTIGE WENKEN OM TE WINNEN

- Wanneer Sonic valt, moet je de flippertoets ingedrukt houden en met de R-toets snel naar links of naar rechts "sturen". Hierdoor heb je meer kans om Sonic met de flipper te kunnen "opvangen".
- Wanneer je een pijltje ziet, ga er dan achter aan. De pijltjes brengen je namelijk weer op het juiste pad.
- Op het speciale niveau, de "bonuskooien", moet je eerst de helft van de ringen uit de kooi proberen te bemachtigen. Dan weet je in elk geval zeker dat je altijd de kooi nog kunt verlaten voordat de tijd om is.

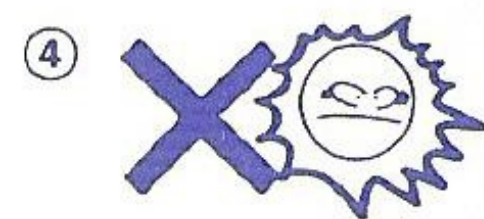
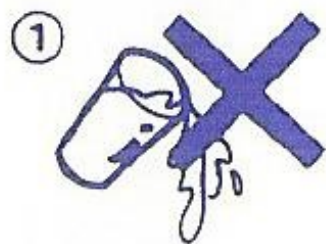
HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega 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-Master System/ Master System II bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, 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!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

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

AVERTISSEMENT : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ATTENTION! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega 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, límpielo 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.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega.

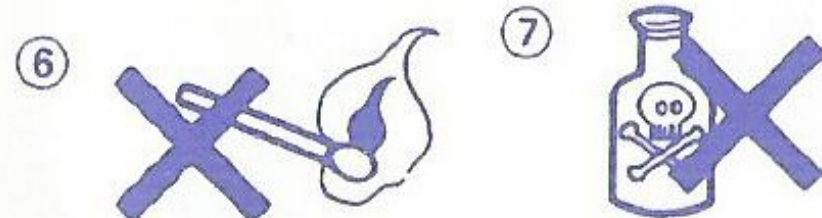
PER UN USO APPROPRIATO

- 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.

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 Lägg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lägg 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 i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.

- * Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING: 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 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 projectie-televisies. 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-projectie-televisies.

SEGA

©1994 Sega Enterprises, Ltd.

672-2057-50

Patents: Canada No. 1,082,351; France No. 1,607,029; U.K. No. 1,535,999;
Japan No. 1,632,396; Germany No. 2,609,826



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