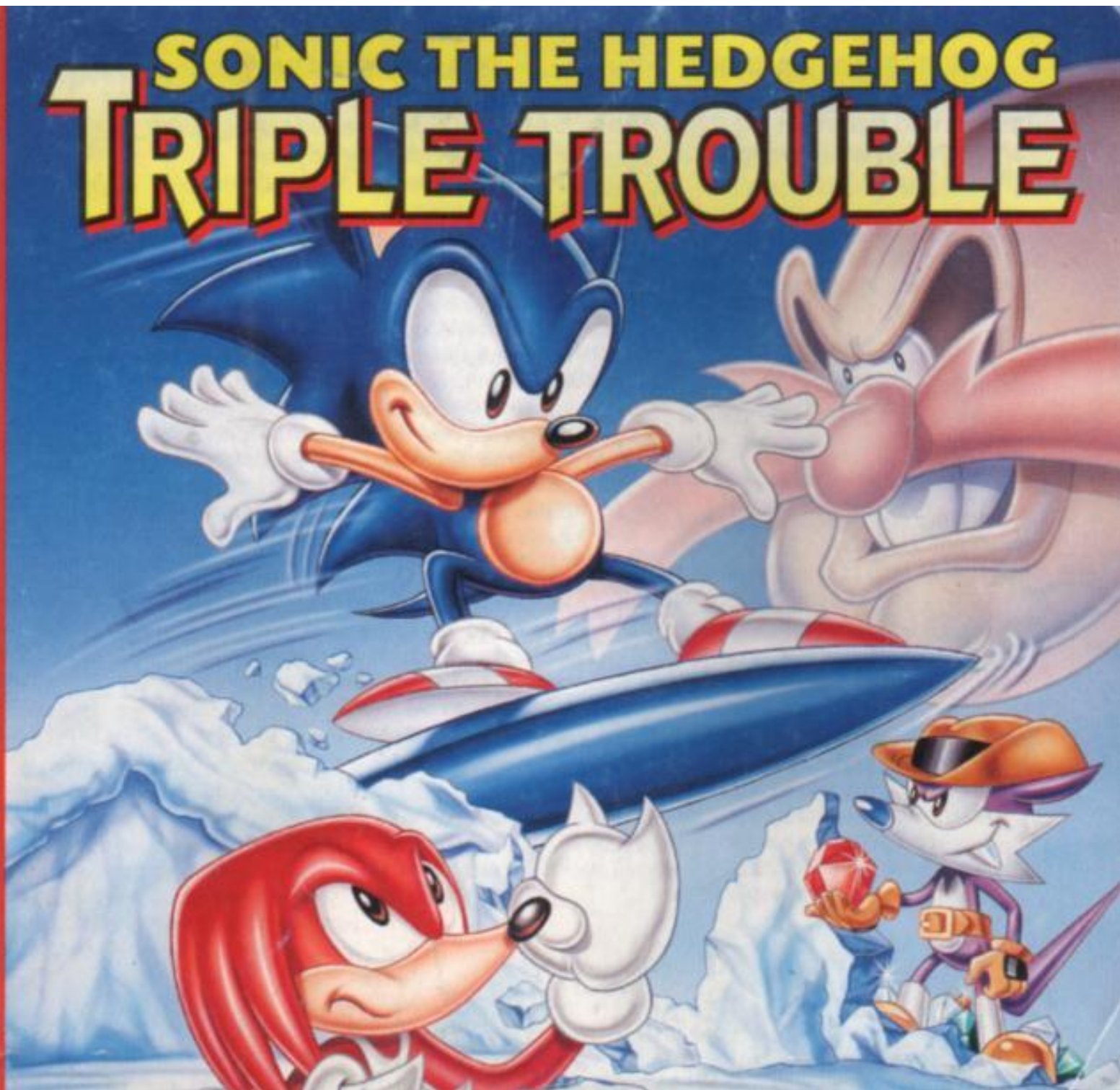


SEGA  
GAME GEAR

# SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE



## The Race is On!

While the evil genius Dr. Robotnik is testing the ultimate destructive weapon, one of his assistants makes a big mistake. The resulting explosion scatters five of the Chaos Emeralds across the planet Mobius and sets off a high-speed Emerald hunt!

### Hunter Heroes:

#### ① Sonic

Otherwise known as Sonic The Hedgehog, the blur of blue with an attitude, and the Hero of Mobius. He's quick of wit and fleet of feet. Whenever the peaceful world of Mobius is threatened, he's the hedgehog to call.



## Die Jagd beginnt!

Der geniale, aber böartige Dr. Robotnik testete gerade seine neueste Schöpfung, die endgültige Zerstörungswaffe, als einer seiner Assistenten auf den falschen Knopf drückte! Die resultierende Explosion verstreute fünf der Chaos-Edelsteine quer über den Planeten Mobius. Dies löste eine hektische Jagd nach den Juwelen aus, zu der Sie herzlich eingeladen sind!

### Die Jäger:

#### ① Sonic:

Den Sega-Fans ist unser blauer Blitz bereits bestens bekannt. Seine Gegner erleben ihr blaues Wunder mit ihm, denn Sonic ist schlagfertig — in jeder Beziehung — und dazu flink wie ein Wiesel. Wenn der Friede auf Mobius wieder einmal bedroht ist, wird Sonic zum Igel der Stunde.

## La Course est ouverte!

Tandis que le diabolique Dr. Robotnik teste l'arme suprême, un de ses assistants commet une grosse erreur. L'explosion qui en résulte disperse cinq des Émeraudes du Chaos sur la planète Mobius. Une chasse éperdue aux Émeraudes commence alors.

### Les héros:

#### ① Sonic

Alias Sonic the Hedgehog, prompt comme l'éclair et le héros principal de Mobius. Il est vif d'esprit et très agile. C'est le hérisson qu'il faut appeler chaque fois que la paix de Mobius est menacée.



## ② Tails

This little fox got his nickname because of his two tails. The other animals used to tease him until he became friends with Sonic and learned to use his tails to fly. He idolizes Sonic, and follows him everywhere.

### **Triple Trouble:**

#### ① Dr. Robotnik

This bad egg is trouble incarnate, always stirring up problems for the inhabitants of Mobius with his latest twisted schemes. The Doctor has one of the Chaos Emeralds, and he thinks he knows the perfect way to get the other five Emeralds back and keep that meddling hedgehog and his fox friend from interfering.



## ② Tails

Dieser kleine Schlaufuchs erhielt seinen Spitznamen wegen einer Besonderheit: er ist nämlich mit gleich zwei buschigen Schwänzen ausgestattet. Das brachte ihm zuerst viel Spott von seinen Kumpanen ein, doch nachdem sich Tails mit Sonic angefreundet hatte, wurde dieses vermeintliche Handikap zu einem gewaltigen Plus: Tails lernte fliegen. Sonic ist seither sein Idol, dem er nicht mehr von der Seite weicht.

### **Die Gejagten:**

#### ① Dr. Robotnik

Der dämonische Doktor ist ein personalisiertes Ärgernis für alle Mobius-Bewohner, die er mit immer neuen Schikanen drangsaliert. Er besitzt bereits einen der Chaos Edelsteine und wird daher nichts unversucht lassen, auch die anderen fünf Smaragde in seinen Besitz zu bringen. Davon wird ihn auch dieser widerborstige Igel mit seinem fuchsischen Freund nicht abhalten können — meint er jedenfalls.

## ② Tails

Ce petit renard a été surnommé ainsi à cause de ses deux queues. Les autres animaux avaient l'habitude de le tourmenter avant qu'il ne devienne l'ami de Sonic et n'apprenne à utiliser ses queues pour voler. Il idolâtre Sonic et le suit partout.

### **Trois fois plus de problèmes**

#### ① Dr. Robotnik

Ce vaurien est une source perpétuelle d'ennuis, complotant toujours contre les habitants de Mobius avec ses machinations tortueuses. Le docteur possède déjà une des Émeraudes du Chaos et pense connaître le moyen infallible de retrouver les cinq autres, tout en empêchant cet hérisson curieux et son ami le renard d'intervenir.

### ② Tails

Este pequeño zorro adquirió su aspecto debido a sus dos robos. Los otros animales solían temerle el pelo hasta que se convirtió en amigo de Sonic y aprendió a utilizar sus robos para volar. Adora a Sonic, y le sigue a todas partes.

### Problema Triple

#### ① Dr. Robotnik

Este Nuevo Poderío es la encarnación de los problemas, oxidados siempre a los habitantes de Mobius de la forma más reforzada posible. El doctor posee una de las Esmeraldas del Caos, y cree que conoce la forma perfecta para hacerse con las otras cinco sin importar lo que puedan hacer Sonic y su amigo el zorro.

### ② Tails

Questa volpacchiotta ci riserva una sorpresa. Dove le altre hanno una coda, Tails ne ha due! Gli altri animali la hanno sempre presa in giro per questo, sino a che non ha conosciuto Sonic ed ha imparato a servirsene per volare. Adora Sonic e lo segue ovunque.

### Triple Trouble:

#### ① Dr. Robotnik

Il più grande nemico del pianeta Mobius, sempre intento a framare e a creare mostri sempre più minacciosi. Robotnik possiede uno degli Smeraldi del Caos e pensa di sapere come procurarsi gli altri cinque senza trovarsi di fronte quell'intrigante porcospino e la sua amica volpe.

### ② Tails

Denna lilla räv fick sitt öknamn efter sina två svansar. De andra djuren brukade reta honom ända tills han blev bästa kompis med Sonic, som lärde honom att flyga. Han avgudar Sonic och följer honom varfån han går.

### Trippeibekymmer

#### ① Dr. Robotnik

Detta rötågg är definitionen på problem, och ställer alltid till med bekymmer för befolkningen på Mobius med sina senaste elaka påhitt. Doktorn har redan en av Kaossmaragderna i sin ägo, och han inbillar sig att han kommit på det perfekta sättet att rotta åt sig de andra fem smaragderna. På det sättet kan han hålla den där näsvisa igelkotten och hans rävsluga polare från att lägga näsan i blöt.

### ② Tails

Deze kleine vos dankt zijn bijnaam aan zijn twee staarten. Vroeger werd hij daarmee door alle andere dieren gepest, totdat hij Sonic's vriendje werd en uitvond hoe hij met zijn staarten kon vliegen. Sonic is zijn beste vriend en hij volgt hem overal.

### Drie Problemen:

#### ① Dr. Robotnik

Dit is de rotte appel die met zijn kwade plannen altijd de bewoners van Mobius in de problemen brengt. De Doctor heeft één van de Chaos Smaragden en hij denkt te weten hoe hij de andere vijf kan krijgen en onderfussen ook nog die vreselijke egel en zijn vossevriendje tegen kan houden.

①



② **Knuckles**

Knuckles the Echidna was the guardian of the Chaos Emeralds on the Floating Island. He's strong and smart. Like Sonic, he knows how to Spin Dash. He can also Power Glide through the air, and when he uses his knuckles to tunnel and climb, there's no place he can't go. Dr. Robotnik has tricked him into thinking that Sonic and Tails are out to steal the Chaos Emeralds, and Knuckles is determined to stop them.

② **Knuckles**

Knuckles der Echidna, ein enger Vertrauter von Dr. Robotnik, war einst der Hüter der Chaos-Edelsteine auf der Schwebenden Insel. Knuckles ist stark und smart und verfügt wie Sonic über die Fähigkeit, mit einer Wirbelattacke anzugreifen. Außerdem ist er flugtauglich, und wenn er seine Grabklauen zum Wühlen oder Klettern einsetzt, gibt es keine Stelle, die er nicht erreichen kann. Dr. Robotnik hat ihn davon überzeugt, daß Sonic und Tails die Chaos-Edelsteine stehlen wollen – und Knuckles ist fest entschlossen, dies zu verhindern.

② **Knuckles**

Knuckles l'Echidné était le gardien des Emeraudes du Chaos sur l'île flottante. Il est fort et intelligent. Comme Sonic, il sait attaquer rapidement. Il peut aussi se propulser dans les airs et, lorsqu'il rampe ou grimpe, il n'y a pas d'endroit qu'il ne puisse atteindre. Le Dr. Robotnik l'a persuadé que Sonic et Tails allaient voler les Emeraudes du Chaos et Knuckles est bien déterminé à les en empêcher.





③ **Nack the Weasel**

Nack the Weasel is a treasure hunter who is after the Chaos Emeralds. Though he doesn't know the true power of the Emeralds, he thinks those big pretty jewels will score a handsome price on the market. And the easiest way to get them is to steal them from someone else. He may not be as fast as the others, but he's tricky, and has a speedy little airbike to help him get around.

③ **Nack das Wiesel**

Nack das Wiesel ist ein etwas zwielichtiger Schatzsucher, der ebenfalls hinter den Chaos-Edelsteinen her ist. Er weiß zwar nicht, welche magische Kräfte diese Smaragde besitzen, aber in jedem Fall erscheinen sie ihm als lohnenswerte Beutestücke, die sich auf dem Schwarzmarkt leicht für einen schönen Batzen versilbern lassen werden. Für ihn ist dabei der einfachste und gefahrloseste Weg, die Edelsteine von jemand anderem zu stibitzen. Was ihm dabei an Flinkheit fehlt, macht er durch Gerissenheit wett. Außerdem verfügt Nack über ein wendiges Gefährt, eine Art fliegendes Motorrad, das ihm als Transportmittel dient.

③ **Nack la Fouine**

Nack la Fouine est un chasseur de trésors qui voudrait bien s'appropriier les Emeraudes du Chaos. Bien qu'il ne connaisse pas exactement leur véritable pouvoir, il pense retirer un prix avantageux de ces superbes pierres. Et, selon lui, pour les obtenir facilement, il suffit de les voler à quelqu'un. Nack n'est peut-être pas aussi rapide que les autres, mais il est plus rusé et dispose d'un petit scooter aéronautique rapide pour se déplacer.



## Take Control!

### ① D-Button (Directional Button)

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

## Spielsteuerung

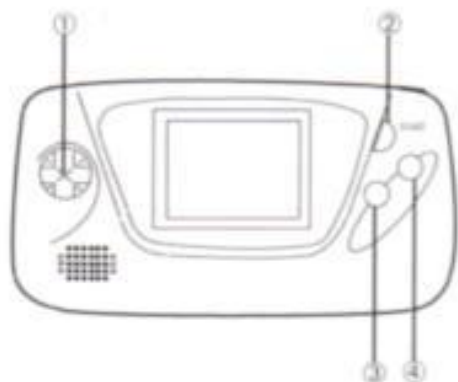
### ① Richtungstaste

- Diese Taste nach links oder rechts drücken, um Ihre Spielfigur in diese Richtungen zu bewegen. Halten Sie diese Taste gedrückt, damit Ihre Figur beschleunigt.
- Diese Taste nach unten drücken, damit Ihre Spielfigur sich bei Stillstand duckt.
- Diese Taste nach oben oder unten drücken, um bei Stillstand Ihrer Spielfigur den oberen bzw. unteren Bildschirmbereich einsehen zu können.
- Während sich Ihre Spielfigur in Bewegung befindet, drücken Sie die Richtungstaste nach unten, damit sich Ihr Krieger zu einer Kugel zusammenrollt — ideal zum Plattwalzen von Gegnern oder zum Durchbrechen von gewissen Hindernissen.

## Prenez les commandes en main

### ① Bouton D (Bouton directionnel)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour avancer dans ces directions. Maintenez le bouton enfoncé dans l'une de ces directions pour accélérer votre déplacement.
- Quand vous êtes immobile, appuyez vers le bas pour vous accroupir et ensuite sauter.
- Quand vous êtes immobile, appuyez vers le haut ou le bas pour visualiser les sections supérieure ou inférieure de l'écran.
- Quand vous déplacez, appuyez sur le Bouton D vers le bas pour rouler en boule - idéal, pour vaincre vos ennemis ou pulvériser certains blocs.



② **Start**

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

③ **Button 1**

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

④ **Button 2**

- Press to jump/perform the Super Spin Attack. Press and hold for a higher jump.
- When riding the Sea Fox, press to fire torpedoes.

② **START-Taste**

- Diese Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen bzw. wiederaufzunehmen.

③ **Taste 1**

- Diese Taste drücken, um hochzuspringen bzw. eine Super-Wirbelattacke auszuführen. Die Taste gedrückt halten, um noch höher zu springen.

④ **Taste 2**

- Diese Taste drücken, um hochzuspringen bzw. eine Super-Wirbelattacke auszuführen. Die Taste gedrückt halten, um noch höher zu springen.
- Diese Taste drücken, um vom Seefuchs-U-Boot Torpedos abzufeuern.

② **Start (début du jeu)**

- Appuyez dessus pour commencer à jouer.
- Appuyez dessus pour faire une pause ou pour reprendre votre partie.

③ **Bouton 1**

- Appuyez dessus pour sauter ou déclencher la Super Attaque. Maintenez ce bouton pour sauter plus haut.

④ **Bouton 2**

- Appuyez pour choisir Sonic ou Tails sur l'écran Player Select.
- Appuyez pour sauter ou déclencher la Super Attaque. Maintenez-le pour sauter plus haut.



## Super Moves

### ① Super Dash Attack

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

### ② Flying Spin Attack

Bouncing off springs can leave Sonic or Tails vulnerable to attack. While in midair, press Button 1 or 2, and your character rolls into a ball for an airborne assault.

## Spezialmanöver

### ① Super-Sturmangriff!

Wenn Ihre Spielfigur stillsteht, halten Sie die Richtungstaste nach unten gedrückt, während Sie Taste 1 oder 2 drücken. Sonic oder Tails beginnen nun, sich auf der Stelle zu drehen. Wenn Sie die Richtungstaste loslassen, schießen Sie schnell wie der Blitz davon!

### ② Flug-Wirbelattacke

Wenn Sonic oder Tails von Federn abgeprallt sind und sich in der Luft befinden, können sie eine leichte Beute des Gegners werden. Drücken Sie daher Taste 1 oder 2, damit sich Ihre Spielfigur zu einer Kugel zusammenrollt und aus dieser Haltung sofort einen Gegenangriff starten kann.

## Les super actions

### ① La Super attaque!

Quand vous êtes immobile, appuyez et maintenez le Bouton D vers le bas puis pressez le Bouton 1 ou 2. Sonic ou Tails, vous commencerez à en tant que Sonic ou Tails, à tourner sur vous-même. Relâchez le Bouton D pour décoller à la vitesse grand V!

### ② L'attaque aérienne

Sonic ou Tails, vous êtes vulnérable aux attaques si vous rebondissez hors des ressorts. Lorsque vous êtes à mi-hauteur, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour vous mettre en boule et lancer un assaut aérien.



## Supermovimientos

- 1 **Superrataque con giro**  
Cuando su personaje esté de pie, mantenga presionado el botón D hacia abajo, y después presione el botón 1 o 2. Sonic o Tails comenzarán a girar. ¡Suelte el botón para convertirse en una ráfaga de velocidad!
- 2 **Ataque con giro volante**  
Al saltar por el aire, Sonic o Tails quedan quedar vulnerables a los ataques. En medio del aire, presione el botón 1 o 2, y su personaje se convertirá en una bola para realizar un asalto volando.

## Supermosse

- 1 **Attacco Super Dash**  
Se un personaggio è fermo, mantenete premuto il pulsante D e premete quello 1 o 2. Sonic o Tails iniziano a volare ruotando su se stessi. Lasciare andare il pulsante D per volar via a tutta velocità.
- 2 **Attacco Flying Spin**  
Se rimbalzano da molle, Sonic e Tails sono vulnerabili ad attacchi. Se si trovano a mezz'aria, premere il pulsante 1 o 2 ed il personaggio si acciambella per prepararsi per un attacco aereo.

## Rätt fräcka rörelser

- 1 **Superrushattack**  
Medan din figur står stilla kan du trycka och hålla D-knappen nedtryckt, och därefter trycka på antingen knapp 1 eller 2. Då börjar Sonic eller Tails spinna på stället. Släpp upp D-knappen för att få dem att spinna loss och sticka iväg med eld i baken!
- 2 **Flygande snurrattack**  
Att studsa av stålfjädrar kan lämna Sonic eller Tails öppna för attack. Medan din figur befinner sig mitt i luften trycker du på antingen knapp 1 eller 2 för att få honom att rulla ihop sig till ett klot och attackera från luften.

## Super Bewegingen

- 1 **Super Sprint Aanval**  
Als jouw figuur stil staat, moet je de R-toets omhoog ingedrukt houden en dan op Toets 1 of 2 drukken. Sonic of Tails begint dan op de plaats te draaien. Laat de R-toets los om er met een geweldige vaart vandoor te gaan!
- 2 **Vliegende Spin Aanval**  
Als Sonic of Tails een veer gebruikt om te springen, is hij kwetsbaar in de lucht. Druk in de lucht op Toets 1 of 2 om jouw figuur als een bal te laten draaien, klaar voor een vliegende aanval.





③ **Heli-Tails** (Tails only)

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

**Note:** Tails can also perform a Heli-Tails while in midair. However if he does this, he cannot fly upward.

④ **Strike Dash** (Sonic only)

Press and hold the D-Button up, then press Button 1 or 2. When Sonic's feet start to fly, release the D-Button to dash. While performing a Strike Dash, Sonic is invulnerable to enemy attack for a short time.

③ **Heli-Tails** (nur Tails)

Halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt, und drücken Sie dann Taste 1 oder 2. Nun verfügt Tails über einen Helikopter-Rotor, mit dessen Hilfe er für kurze Zeit flugtauglich wird. Bestimmen Sie mit der Richtungstaste Tails' Flugrichtung; die Heli-Tails-Funktion wird wieder ausgeschaltet, indem Sie Tails einfach landen lassen.

**Hinweis:** Die Heli-Tails-Funktion kann auch aktiviert werden, wenn sich Tails in der Luft befindet. Allerdings kann er damit keine zusätzliche Höhe gewinnen.

④ **Blitzangriff** (nur Sonic)

Halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt, und drücken Sie dann Taste 1 oder 2. Wenn Sonics Füße zu wirbeln beginnen, lassen Sie die Richtungstaste los, um Sonic losflitzen zu lassen. Während des Blitzangriffs ist Sonic für kurze Zeit unverwundbar.

③ **L'Héli-Tails** (Tails seulement)

Pressez et maintenez le Bouton D vers le haut, puis appuyez sur le Bouton 1 ou 2. Pendant un bref moment, vous ferez tourner vos queues comme les pales d'un hélicoptère et volerez. Utilisez le Bouton D pour diriger vos mouvements et arrêter l'héli-Tails afin de regagner le sol.

**Note:** Vous pouvez aussi utiliser l'héli-Tails lorsque vous êtes en l'air. Dans ce cas, vous ne pouvez pas prendre de l'altitude en volant.

④ **L'attaque percutante** (Sonic seulement)

Pressez et maintenez le Bouton D enfoncé puis, appuyez sur le bouton 1 ou 2. Lorsque vos pieds décollent, relâchez le bouton D pour cogner. Quand vous vous percutez, vous êtes momentanément invulnérable aux attaques de vos ennemis.



### **Get Ready...**

After the Sega logo, you'll see an intro screen followed by the Sonic Triple Trouble Title screen. In a few seconds, a short demonstration appears. Press Start until the Title screen reappears.

At the Title screen, press Start for a normal game. Or press the D-Button up or down until one of the following options appears below Sonic's name. Press Start to proceed to the next screen.

### **Auf die Plätze...**

Nach dem Sega-Logo erscheint die Einleitung, gefolgt vom SONIC TRIPLE TROUBLE-Titelbildschirm. Nach einigen Sekunden läuft eine Kurzvorführung des Spiels ab. Drücken Sie die START-Taste, bis der Titelbildschirm wieder erscheint.

Bei angezeigtem Titelbildschirm drücken Sie die START-Taste, um mit dem normalen Spiel zu beginnen. Wahlweise können Sie aber auch die Richtungstaste nach oben oder unten drücken, bis eine der folgenden Optionen unter Sonics Namen erscheint. Drücken Sie dann die START-Taste noch einmal, um die jeweilige Option aufzurufen.

### **Pour commencer**

Après le logo Sega, l'écran d'introduction apparaît, suivi de l'écran titre //Sonic Triple Trouble//. Quelques secondes après, une brève démonstration du jeu commence. Appuyez sur le Bouton Start jusqu'à ce que l'écran titre réapparaisse.

Lorsque l'écran titre est affiché, appuyez sur Start pour jouer la partie normale (programmée par défaut). Ou, appuyez sur le bouton D vers le haut ou le bas jusqu'à ce que les options suivantes apparaissent sous le nom "Sonic". Appuyez sur Start pour passer à l'écran suivant.





### **Preparativos...**

Después del logo Sega, verá una pantalla de introducción seguida por la pantalla del título Sonic Triple Trouble. En algunos segundos, aparecerá una corta demostración. Presione el botón START hasta que aparezca la pantalla del título.

En la pantalla del título, presione START para el juego normal (por defecto). O presione el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta que debajo del nombre Sonic aparezca una de la opciones repetidas. Para pasar a la pantalla repetidas, presione START.

### **Preparatevi!**

Dopo il logo della Sega, vedrete apparire uno schermo introduttivo, seguito dal titolo, "Sonic Triple Trouble". Dopo qualche secondo compare una breve dimostrazione del gioco. Mantenete premuto il pulsante START sino a che lo schermo del titolo non ricompare.

Apparso il titolo, premete START per dare inizio ad una partita del tipo normale. Altrimenti, premete il pulsante D in alto o in basso sino a che una delle seguenti opzioni appare al di sotto del nome di Sonic. Premete START per passare allo schermo successivo.

### **Klara...färdiga...**

Efter SEGAs logo visas en introduktionsscen, vilket följs av rubrikskärmen för Sonic Triple Trouble. Ett par sekunder senare visas en demonstration av spelet. Tryck på START-knappen för att gå tillbaka till rubrikskärmen.

När du befinner dig på rubrikskärmen trycker du på START-knappen om du vill spela en omgång med grundinställningarna. Du kan också vicka D-knappen antingen uppåt eller neråt tills ett av de följande alternativen dyker upp under Sonics namn. Tryck på START-knappen för att gå vidare.

### **Klaar voor de Start....**

Na het Sega logo zie je een introductie scherm, gevolgd door het Sonic Triple Trouble Titelscherm. Na een paar seconden zie je een korte demonstratie. Druk op Start totdat je het Titelscherm weer ziet.

Druk bij het Titelscherm op Start voor een normaal spel. Of druk op omhoog of omlaag op de R-toets tot één van de volgende opties onder Sonic's naam verschijnt. Druk dan op Start om naar het volgende scherm te gaan.



**Time Attack:** Race against the clock in a challenging special course.

**Sound Test:** Listen to the music and sound effects used in the game. Press the D-Button left or right to move Sonic beneath SONG (background music), or SE (sound effects). Press the D-Button up or down to select the desired track, and press Button 1 or 2 to play the sound. Press Start to return to the Sega screen.

### **Player Select**

Once you select a game and press Start, the Player screen appears. Press the D-Button left or right to select Sonic or Tails, and press Start or Button 1 or 2 to begin play.

**Time Attack (Zeit-Attacke):** Ein Hindemisrennen gegen die Uhr auf einem speziellen Kurs, der Ihnen alles abverlangen wird.

**Sound Test (Musik und Soundeffekte):** Hören Sie sich die im Spiel verwendete Hintergrundmusik sowie die Soundeffekte an. Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, um Sonic unter die Anzeige SONG (Hintergrundmusik) oder SE (Soundeffekte) zu bewegen. Drücken Sie nun die Richtungstaste nach oben oder unten, um die gewünschte Tonspur anzuwählen; drücken Sie danach Taste 1 oder 2, um den Soundeffekt wiederzugeben. Um zum Sega-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie die START-Taste noch einmal.

### **Wahl der Spielfigur**

Nachdem Sie Ihr Spiel gewählt und die START-Taste gedrückt haben, erscheint der PLAYER SELECT-Bildschirm (Spielfigurwahl-Bildschirm). Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, um Sonic oder Tails zu wählen; um mit dem Spiel zu beginnen, drücken Sie dann die START-Taste, Taste 1 oder 2.

**Time Attack (Attaque pour supplément de temps):** Course contre la montre, pleine de défis.

**Sound Test (Test sonore):** Ecoutez la musique ou les effets sonores du jeu. Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou la droite pour vous déplacer au-dessous de SONG (musique de fond), ou au dessous de SE (effets sonores). Appuyez sur le bouton D vers le haut ou le bas pour sélectionner la piste désirée et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour l'écouter. Appuyez sur Start pour revenir à l'écran du logo Sega.

### **Selection Du Personnage**

Après avoir sélectionné une partie et appuyé sur Start, l'écran Player Select apparaît. Appuyez sur le Bouton D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner votre personnage, Sonic ou Tails, et appuyez sur les boutons Start, 1 ou 2 pour commencer à jouer.



## ***Race for the Rings!***

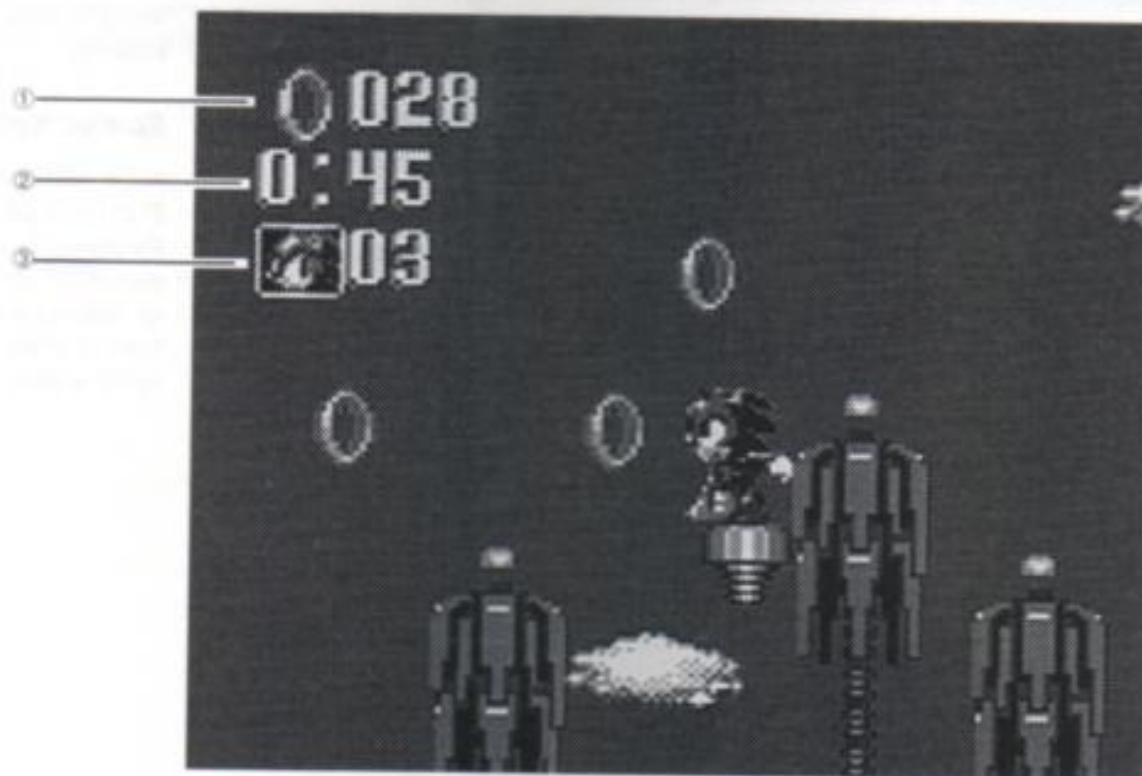
As Sonic or Tails, you'll blast through six dangerous Zones. Each Zone contains three Acts. At the end of the third Act, you'll face one of Robotnik's Boss Robots. Sometimes you'll meet up with Knuckles as well, and he'll use his traps to make things difficult for you. Use the left side of the screen to keep track of your status as you go.

## ***Der Kampf um die Ringe!***

Als Sonic oder Tails müssen Sie sich durch sechs gefährliche ZONES (Zonen) arbeiten. Jede Zone besteht wiederum aus drei ACTS (Stufen). Am Ende jeder dritten Stufe werden Sie mit einem von Dr. Robotniks Robot-Bosse konfrontiert. Gelegentlich werden Sie sich auch noch mit Fallensetter Knuckles beschäftigen müssen, der Ihnen auf diese Weise das Leben schwer machen will. Ihr jeweiliger Status wird an der linken Bildschirmseite angezeigt.

## ***La course aux anneaux!***

En tant que Sonic ou Tails, vous devrez franchir six zones dangereuses; chaque zone comprend trois parties. A la fin de la troisième partie, vous serez confronté à l'un des Chefs-Robots de Robotnik. Parfois vous rencontrerez Knuckles lui-même, qui utilisera tous ses pièges pour corser le jeu. Observez le côté gauche de l'écran pour connaître votre situation, au fur et à mesure de son évolution.



① **Number of Rings:** Rings protect you if you are attacked, touch an enemy or run into spikes. However, you lose Rings whenever this happens. If you are hurt or attacked and you don't have any Rings, you lose a life. You receive points for the number of Rings you have at the end of each Act.

② **Timer:** This shows how much time has elapsed since you began the Act. If you don't complete the Act before the timer reads 10:00, you lose a life.

③ **Lives Remaining:** This shows the number of lives you have left. Pick up extra lives by collecting over 100 Rings, grabbing a 1-UP item, or receiving a Sonic Bonus Panel. (See page 42.)

① **Anzahl der Ringe:** Die Ringe schützen Sie vor Verletzungen durch gegnerische Angriffe, Berührung eines Gegners oder Kollision mit stacheligen Gegenständen. Allerdings verlieren Sie in den obigen Fällen einige Ihrer Ringe. Wenn Sie von einem Gegner angegriffen werden oder sich anderweitig verletzen, aber keine Ringe mehr aufzuweisen haben, verlieren Sie einen Versuch. Am Ende jeder Stufe werden Ihnen für die Anzahl der noch vorhandenen Ringe Punkte gutgeschrieben.

② **Timer:** Der Timer zeigt die verstrichene Zeit seit Beginn der betreffenden Stufe an. Sollten Sie die Stufe nicht beenden können, bevor der Timer 10:00 anzeigt, verlieren Sie ebenfalls einen Versuch.

③ **Restliche Versuche:** Hier wird der Anzahl der Ihnen noch zur Verfügung stehenden Versuche angezeigt. Zusätzliche Versuche erhalten Sie, wenn Sie über 100 Ringe einsammeln, einen 1-UP-Gegenstand aufheben oder ein Sonic-Bonusschild bekommen. (Siehe Seite 42.)

① **Nombre d'anneaux:** Les anneaux vous protègent si vous êtes attaqué, si vous touchez un ennemi ou tombez sur des lances. Cependant, dans ces cas-là, vous perdrez des anneaux. Si vous êtes touché ou attaqué alors que vous n'avez plus d'anneaux, vous perdez une vie. A la fin de chaque partie, vous recevez des points en fonction du nombre d'anneaux en votre possession.

② **Timer:** Ce compteur indique le temps écoulé depuis le début de la partie. Si vous n'avez pas terminé cette partie quand le timer indique 10:00, vous perdez une vie.

③ **Vies restantes:** Indique le nombre de vies qu'il vous reste. Chaque fois que vous obtenez 100 anneaux, que vous ramassez un article UP-1 ou que vous obtenez un "Sonic" au panneau des bonus (voir page 42), vous gagnez des vies supplémentaires.



## Special Items

Throughout the game are special items which help get you through to the final confrontation with Robotnik. Most of the items are contained in monitors. To pick up an item, break open its monitor with a Super Spin Attack.

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

## Spezialhilfsmittel

Im Laufe des Spiels werden Sie Gelegenheit haben, spezielle Hilfsmittel aufzuheben, die Ihnen den Weg zum Finale mit Dr. Robotnik erleichtern werden. Die meisten dieser Gegenstände sind als Monitore getarnt. Um den Gegenstand einzusammeln, knacken Sie den Monitor mit einer Super-Wirbelattacke.

- ① **Super-Ring:** Gibt Ihnen 10 Extra-Ringe.
- ② **Turbo-Laufschuhe:** Der zusätzliche Geschwindigkeitsschub dieser Super-Sneakers läßt Sie rekordverdächtige Zeiten erzielen!
- ③ **Unverletzbarkeit:** Für kurze Zeit sind Sie gegen Attacken und Fallen immun. Wenn Sie allerdings aus dem Bildschirm Bildschirmrand abstürzen oder zu lange unter Wasser bleiben, verlieren Sie trotzdem einen Versuch!

## Articles spéciaux

Vous trouverez des articles spéciaux tout au long du jeu, qui vous aideront jusqu'à la confrontation finale avec Robotnik. Les articles se trouvent souvent dans des moniteurs. Pour prendre un article, ouvrez son moniteur avec une Super Attaque.

- ① **Le super anneau:** Vous obtenez 10 anneaux.
- ② **Les baskets d'énergie:** Franchissez l'écran plus vite!
- ③ **L'invincibilité:** Vous devenez invincible aux attaques et aux pièges pendant un temps. Cependant, si vous tombez par le bas de l'écran ou si vous restez trop longtemps sous l'eau, vous perdez une vie!



## Artículos especiales

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

**Superanillo:** Le proporcionará 10 anillos.

**Zapatillas de potencia:** ¡Queme la pantalla con una ráfaga extra de velocidad!

**Invencibilidad:** Usted se convertirá en invencible a los ataques y trampas durante cierto tiempo. ¡Sin embargo, perderá una vida si cae al fondo de la pantalla o permanece durante mucho tiempo bajo el agua!

## Oggetti Speciali

Nel corso del gioco troverete oggetti speciali di cui avrete bisogno per la battaglia finale col Dr. Robotnik. La maggior parte di essi sono contenuti in monitor. Per raccoglierti, dovete rompere il monitor con un attacco Super Spin.

- 1 **Super anello:** Vale 10 anelli.
- 2 **Scarpe da ginnastica atomiche:** Brucerete la strada con uno sprint extra.
- 3 **Invincibilità:** Per breve tempo sarete invulnerabili agli attacchi ed alle trappole. Se però rimanete troppo a lungo in fondo allo schermo o sott'acqua, perderete la vita.

## Specialprylar

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

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

## Speciale Voorwerpen

In het spel kun je speciale voorwerpen vinden die je helpen om naar het laatste gevecht met Dr. Robotnik te komen. De meeste voorwerpen zitten in monitoren. Om een voorwerp te pakken, moet je eerst de monitor breken met een Super Spin Aanval.

- 1 **Super Ring:** Je krijgt 10 ringen.
- 2 **Power Gympen:** Laat het scherm flitsen door de extra stoot snelheid.
- 3 **Onkwetsbaarheid:** Je wordt voor een korte tijd onkwetsbaar voor aanvallen en valkuilen. Als je van de onderkant van het scherm valt of te lang onder water blijft, verlies je een leven!





- ④ **1-UP:** You get an extra life.
  - ⑤ **Chaos Emerald:** If you're carrying 50 Rings or more, break this monitor to release a warp that transports you to the Special Stage. There you can try to win one of the Chaos Emeralds. (See page 62.) One Chaos Emerald item appears in Acts 1 and 2 of each Zone.
  - ⑥ **Marker:** This records your time and score at the moment you break it open. If you lose a life during the Act, you'll start your next life (minus your Rings) at the last Marker monitor you broke.
  - ⑦ **Time Bonus (Special Stage only):** This gives you extra time to gather Rings in the Special Stage.
- ④ **1-UP:** Gibt Ihnen einen Extra-Versuch.
  - ⑤ **Chaos-Edelstein:** Wenn Sie 50 Ringe oder mehr auf Ihrem Konto haben, knacken Sie diesen Monitor, worauf Sie augenblicklich in den Speziallevel befördert werden. Hier haben Sie die Chance, sich einen der Chaos-Edelsteine zu erkämpfen. (Siehe Seite 62.) In Stufe 1 und 2 jeder Zone bietet sich jeweils eine Gelegenheit, einen der Edelsteine aufzuspüren.
  - ⑥ **Markierungs-Monitor:** Dieser Monitor dient dazu, Ihre Zeit und Punktzahl in dem Moment festzuhalten, in dem Sie den Monitor knacken. Sollten Sie während dieser Stufe einen Versuch verlieren, beginnen Sie mit dem nächsten Versuch (abzüglich Ihrer Ringe) am letzten geknackten Markierungs-Monitor.
  - ⑦ **Zeit-Bonus (nur im Speziallevel):** Dies gibt Ihnen zusätzliche Zeit, um im Speziallevel Ringe einsammeln zu können.
- ④ **Up-1:** Vous obtenez une vie supplémentaire.
  - ⑤ **L'Émeraude du Chaos (Sonic seulement):** Si vous avez au moins 50 anneaux, brisez ce moniteur pour vous retrouver automatiquement dans l'épreuve spéciale. Là, vous pourrez tenter de gagner l'une des Émeraudes du Chaos (voir page 62). Une Émeraude du Chaos apparaît au cours des parties 1 et 2 de chaque zone.
  - ⑥ **Marqueur:** Enregistre votre temps et votre score au moment où vous ouvrez son moniteur. Si vous perdez une vie au cours d'une partie, vous commencez votre vie suivante (sans vos anneaux) au dernier moniteur de marqueur que vous aurez brisé.
  - ⑦ **Bonus de supplément de temps (Épreuve spéciale seulement):** Vous accorde un supplément de temps pour ramasser des anneaux dans l'épreuve spéciale.



**Adicional:** Le proporcionará una vida extra.

**Smeraldas del Caos:** Si usted posee 50 o más anillos, rompa este monitor para poder pasar a la etapa especial. Allí, podrá intentar obtener una de las Smeraldas del Caos. (Consulte la página 63.) En los actos 1 y 2 de cada zona aparecerá una Smeralda del Caos.

**Marcador:** Este marcador registrará su tiempo y puntuación en el momento en el que lo rompa para abrirlo. Si usted pierde una vida durante el acto, comenzará su nueva vida (sin anillos) en el último monitor de marcador que haya roto.

**Calificación de tiempo** (Etapa especial solamente): Aquí obtendrá tiempo extra para recolectar anillos en la etapa especial.



④ **1-UP:** Vale una vida.

⑤ **Smeraldo del caos:** Se possedete 50 anelli o più, spezzate questo monitor e verrete trasportati magicamente in una fase di gioco speciale dove potrete provare a vincere uno degli smeraldi del caos. Consultate in proposito pag.63. Negli atti 1 e 2 di ciascuna zona appare uno smeraldo del caos.

⑥ **Pietra miliare:** Registra il vostro tempo ed il vostro punteggio nel momento in cui rompete il monitor. Se perdete una vita durante l'atto in corso, riprenderete la vostra prossima vita (senza gli anelli) dall'ultimo monitor contenente una pietra miliare che avete rotto.

⑦ **Premio a tempo** (solo fase speciale di gioco): Vi dà tempo extra per raccogliere anelli nel corso della fase speciale.

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

⑤ **Kaossmaragd:** Om du har fickorna fulla med 50 eller fler ringar bör du krossa den här bildskärmen för att hitta en liten lucka i verkligheten som tar dig till specialområdet. Där kan du försöka smussla till dig en av kaossmaragderna (för detaljer, se sid. 63). En bildskärm med en kaossmaragd dyker upp i första och andra akten av varje zon.

⑥ **Markör:** Denna bildskärm markerar din nuvarande tid och ditt nuvarande poängantal när du slår sönder den. Om du förlorar ett liv under samma akt påbörjar du nästa liv (minus dina ringar) vid den markörbildskärm du senast slog sönder.

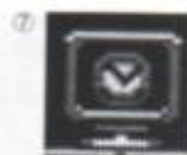
⑦ **Tidsbonus** (gäller endast i specialområdet): Denna bildskärm ger dig extra tid att samla ringar i specialområdet.

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

⑤ **Chaos Smaragd:** Als je 50 of meer ringen hebt, moet je deze monitor breken om met een warp naar het speciale gebied te gaan. Daar kun je dan proberen om één van de Chaos Smaragden te winnen. (Zie pagina 63.) Een Chaos Smaragd voorwerp verschijnt in de Acts 1 en 2 van elke zone.

⑥ **Pijl:** Op het moment dat je deze breekt, worden je tijd en score genoteerd. Als je daarna tijdens een Act een leven verliest, start je met je volgende leven (helaas wel zonder Ringen) op de plaats van de laatste pijl.

⑦ **Tijd Bonus** (Alleen in het Speciale Gebied): Hiermee krijg je extra tijd om Ringen te verzamelen in het Speciale Gebied.





## Getting a Move on

Some of these items can be found just lying around the level, while others are concealed in Monitors. Use the D-Button to guide your movement.

- ① **Hyper Heli-Tails** (Tails only): Double your flying speed for a short period of time.
- ② **Sea Fox** (Tails only): This little submarine makes underwater travel easy. It even has its own air supply! Use the drill to destroy enemies and bust through blocks, or press Button 2 to attack with torpedoes. For a speed boost, simultaneously hold the D-Button down and Button 1, then release the D-Button. When riding on the water's surface, press Button 1 or 2 to leap out of the Sea Fox. You can jump back in later. The Sea Fox lasts until you suffer damage or enter a pipe.



## Unkonventionelle Transportmittel

Einige dieser Gegenstände liegen offen herum, während andere in einem Monitor Benutzen sind. Benutzen Sie die Richtungstaste, zum Steuern.

- ① **Hyper-Heli-Tails** (nur Tails): Verdoppelt für kurze Zeit seine Fluggeschwindigkeit.
- ② **Seefuchs** (nur Tails): Dieses Mini-Unterseeboot erleichtert Ihnen Ihre Unterwasser-Exkursionen. Sogar für Frischluft ist gesorgt! Mit dem kräftigen Bohrer können Sie Hindernisse oder Gegner durchbohren; für hartnäckige Fälle drücken Sie Taste 2, um einen Torpedo abzufeuern. Der Nachbrenner läßt sich einschalten, indem Sie die Richtungstaste gedrückt halten, Taste 1 drücken und dann die Richtungstaste loslassen. Wenn Sie sich an der Wasseroberfläche befinden, können Sie aus dem Seefuchs herausspringen, indem Sie Taste 1 oder 2 drücken. Sie haben ebenfalls die Möglichkeit, zu einem späteren Zeitpunkt wieder einzusteigen. Der Seefuchs steht Ihnen zur Verfügung, bis Sie eine Havarie erleiden oder in ein Rohr hineinschlüpfen.

## Les articles pour vous déplacer

Certains de ces articles se trouvent sur le sol tandis que d'autres sont enfermés dans des moniteurs. Utilisez le bouton D pour guider vos mouvements.

- ① **L'hyper héli-Tails** (Tails seulement): Double votre vitesse de vol pendant un temps.
- ② **Le Renard de Mer** (Tails seulement): Ce petit sous-marin facilite les déplacements sous l'eau. Il dispose même de sa propre réserve d'air! Utilisez son foret pour détruire les ennemis et pulvériser les blocs, ou bien appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour lancer une torpille. Pour accélérer la vitesse, maintenez simultanément enfoncés les boutons D et 1, puis relâchez le bouton D. A la surface de l'eau, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour quitter le Renard de Mer. Vous pourrez le reprendre ultérieurement. Le Renard de Mer disparaît lorsque vous êtes blessé ou touchez une canalisation.



③ **Jet Board** (Sonic only): Zip across snow and ice! Press Button 1 or 2 once to jump. The Jet Board lasts until you collide with an object, suffer damage or fall into a hole. You can also cancel the Jet Board by pressing Button 1 or 2 repeatedly.

④ **Propeller Shoes** (Sonic only): Use this item to swim through underwater mazes.

⑤ **Rocket Shoes** (Sonic only): For a short time you can blaze through the sky on a pair of high-powered rockets! Press Button 1 or 2 for a rocket-powered Flip Attack!

③ **Snowboard** (nur Sonic): Ideal zum Flitzen über Schnee und Eis! Zum Springen tippen Sie Taste 1 oder 2 einmal kurz an. Ihr Snowboard bleibt solange funktionsfähig, bis Sie mit einem festen Gegenstand kollidieren, von einem Gegner getroffen werden oder in eine Gletscherspalte fallen. Die Snowboard-Funktion kann durch wiederholtes Drücken von Taste 1 oder 2 wieder ausgeschaltet werden.

④ **Propeller-Flossen** (nur Sonic): Verwenden Sie dieses Hilfsmittel zur schnelleren Fortbewegung in einem Unterwasser-Labyrinth.

⑤ **Düschschuhe** (nur Sonic): Dank dieser Hochleistungs-Fußbekleidung verfügt Sonic auch im Luftraum über eine beachtliche Beweglichkeit, allerdings nur für kurze Zeit! Drücken Sie Taste 1 oder 2, um den Raketenantrieb für eine Attacke auszunutzen!

③ **Le surf des neiges** (Sonic seulement): Glissez sur la neige et la glace! Appuyez une fois sur le bouton 1 ou 2 pour sauter. Le surf disparaît lorsque vous heurtez un objet, êtes blessé ou tombez dans un trou. Vous pouvez aussi faire disparaître le surf en appuyant de manière répétitive sur le bouton 1 ou 2.

④ **Les chaussures hélices** (Sonic seulement): Utilisez cet article pour nager dans les labyrinthes sous-marins.

⑤ **Les chaussures à réaction** (Sonic seulement): Pendant un temps limité, vous pouvez vous propulser dans le ciel à l'aide de cette paire de chaussures ultra-puissantes! Utilisez le bouton 1 ou 2 pour attaquer avec les chaussures à réaction!





**Tablero de propulsión a chorro** (Sonic solamente): ¡Pase a través de la nieve y el hielo! Presione una vez el botón 1 o 2 para saltar. El tablero de propulsión a chorro durará hasta que usted choque contra un objeto, sufra daños, o caiga en un agujero. Usted también podrá cancelar el tablero de propulsión a chorro presionando repetidamente el botón 1 o 2.

**Zapatillas propulsadas** (Sonic solamente): Utilice este artículo para atravesar laberintos subacuáticos.

**Zapatillas cohete** (Sonic solamente): ¡Durante corto tiempo, usted podrá lanzarse al cielo sobre un par de cohetes de gran potencia! ¡Presione el botón 1 o 2 para realizar un ataque aéreo con propulsión de cohetes!

③ **Pulce delle nevi** (solo Sonic): Potrete saeffare fra neve e ghiaccio! Premete una volta il pulsante 1 o 2 per saltare. La pulce delle nevi dura sino a che non collidete con un oggetto, subite ferite o cadete in un buco. Potete anche abbandonarla premendo più volte il pulsante 1 o 2.

④ **Scarpe ad elica** (solo Sonic): Servitevene per spostarvi velocemente sott'acqua.

⑤ **Scarpe a razzo** (solo Sonic): Per breve tempo potete attraversare il cielo con ai piedi due potenti razzi. Per fare un Flip Attack con i razzi, premete il pulsante 1 o 2.

③ **Jetbrädan** (gäller endast Sonic): Med den här susar du fram över snö och is! Tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att hoppa. Du kan använda jetbrädan ända tills du kolliderar med ett föremål, åker på en högerkrok eller ramlar ner i ett hål. Du kan också välja att dumpa jetbrädan genom att trycka på antingen knapp 1 eller 2 upprepade gånger.

④ **Propellerpjucken** (gäller endast Sonic): Använd detta föremål för att simma genom undervattenslabrynter.

⑤ **Raketdojorna** (gäller endast Sonic): Snöra på dig de här, så kan du för ett kort tag susa iväg genom luften i dina högspänningsraketor till skov! Tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att utlösa en raketdriven flippattack!

③ **Jet Board** (Alleen Sonic): Glij over sneeuw en ijs! Druk één keer op Toets 1 of 2 om te springen. Je houdt de Jet Board totdat je tegen een obstakel botst, geraakt wordt of in een gat valt. Je kunt van de Jet Board stappen door meerdere keren op Toets 1 of 2 te drukken.

④ **Propeller Schoenen** (Alleen Sonic): Gebruik dit voorwerp om door doolhoven onder water te zwemmen.

⑤ **Raket Schoenen** (Alleen Sonic): Met deze super raketten kun je een korte tijd door de lucht schieten! Druk op Toets 1 of 2 voor een raket-aangedreven Flip Aanval!

⑤



- ⑥ **Pogo Spring:** Use this item to bounce to new heights! The Pogo Spring lasts until you collide with an object or suffer damage.
- ⑦ **Spin Coaster:** Hop into the Spin Coaster (make sure no one else is in it first), then do a Spin Dash to get moving. Change the direction of your Spin Dash to change the direction of the Coaster. The more you Spin Dash, the faster you go! The Spin Coaster can ram through spikes, and protect you from enemy attack. Press Button 1 or 2 to jump out of the Spin Coaster.

- ⑥ **Pogo-Springstock:** Mit Hilfe des Pogo-Springstocks können Sie ungeahnte Höhen erreichen! Wenn Sie aber einen Unfall bauen oder durch einen Gegner verletzt werden, wird Ihnen Ihr Spielzeug wieder weggenommen.
- ⑦ **Feuerstuhl:** Machen Sie es sich im Feuerstuhl bequem (aber achten Sie darauf, daß nicht schon jemand drinsitzt), und starten Sie dann eine Wirbelattacke, um Ihr Gefährt in Bewegung zu setzen. Zum Steuern Ihres Transportmittels verändern Sie die Richtung Ihrer Wirbelattacke. Je stärker Sie wirbeln, desto schneller fliegen Sie! Ihr Düsensessel schützt Sie nicht nur vor gegnerischen Angriffen, sondern kann auch stachelbewehrte Hindernisse durchbrechen. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um aus Ihrem Feuerstuhl wieder abzuspringen.

- ⑥ **Les ressorts:** Pogo Utilisez cet article pour rebondir plus haut! Le ressort Pogo disparaît lorsque vous vous heurtez à un objet ou lorsque vous êtes blessé.
- ⑦ **Le chariot:** Sautez dans le chariot (après vous être assuré qu'il est bien vide), puis attaquez un peu pour vous déplacer. Changez la direction de votre attaque pour changer la direction du chariot. Plus vous attaquez, plus vous allez vite! Le chariot peut se faufiler entre les lances et vous protéger contre les attaques ennemies. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour sauter hors du chariot.





**Saltilador:** ¡Útilice este artículo para saltar a nuevas alturas! El saltilador durará hasta que choque contra un objeto o hasta que sufra algún daño.

**Vagoneta:** Súbase a la vagoneta rusa (cerciórese de que no haya nadie), y después de un giro para ponerse en movimiento. Cambie el sentido de su giro para cambiar el de la vagoneta. ¡Cuanto más gire, más avanzará la vagoneta! La vagoneta puede apisonar púas, protegerle contra el ataque de enemigos. Para saltar fuera de la vagoneta, presione el botón 1 o 2.

⑥ **Il pogo**

Vi permette di saltare ad altezze e dura sintanto che non urtate un oggetto e non subite danni.

⑦ **Spin Coaster**

Saltate in uno Spin Coaster (controllando prima che non sia già occupato), quindi fate uno Spin Dash per iniziare a muovervi. Per cambiare la direzione dello Spin Coaster, cambiate la direzione dello Spin Dash. Più fate lo Spin Dash e più siete veloci. Lo Spin Coaster può permettervi di superare punte acuminate e proteggervi da attacchi nemici. Per uscire dallo Spin Coaster, premete il tasto 1 o 2.

⑥ **Hoppstyllan:** Använd detta föremål för att studsas upp till oanade höjder! Du kan använda hoppstyllan ända tills du studsar på ett föremål eller åker på stryk.

⑦ **Snurvagnen:** Ta plats i snurvagnen (och se till att ingen annan sitter där innan du gör det!), och kicka igång karran med en supersnurrattack. Du ändrar vagnens riktning genom att ändra riktningen på din supersnurrattack. Ju mer du snurrattackerar, desto snabbare kan du köra! Snurvagnen brassar på rakt genom spikar och försvarar dig mot fiendeattacker. Tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att hoppa ur snurvagnen.

⑥ **Pogo Veer:** Gebruik deze om tot ongekende hoogte te springen! Je hebt de pogo veer totdat je tegen een obstakel botst of geraakt wordt.

⑦ **Spin Coaster:** Spring in de Spin Coaster (kijk wel goed of er al niemand anders in zit) en doe daarna een Spin Sprint om vooruit te komen. Verander de richting van je Spin Sprint om de Coaster van richting te laten veranderen. Hoe harder je Spin Sprint, hoe sneller je gaat! De Spin Coaster kan door speren rammen en je beschermen tegen vijandelijke aanvallen. Druk op Toets 1 of 2 om uit de Spin Coaster te springen.

⑦



## Paneles de gratificación

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

### ① Flicky

No pasará nada.

### ② Anillo

Le proporcionará 10 anillos.

### ③ Knuckles

Obtendrá una continuación de juego.

### ④ Sonic

Sonic obtendrá una vida extra. Tails obtendrá 10.000 puntos.

## Tabellone Premio

Alla fine di tutti i primi e secondi atti, sullo schermo appare un tabellone premio. Per farlo girare è sufficiente passarli davanti correndo. Quando si ferma, scoprirete quale premio la sorte vi ha dato.

### ① Flicky

Non succede nulla.

### ② Anello

Ricevete dieci anelli.

### ③ Knuckles

Ricevete un Continue.

### ④ Sonic

Sonic vale una vita extra. Tails riceve 10.000 punti.

## Bonusskyftar

En bonusskyft dyker upp mot slutet av den första och andra akten. Susa förbi skyften för att sätta snurr på den. När den väl stannat får du reda på vad för slags bonus du fått.

① **Flicky:** Du får inte ett skvatt. Din stackare!

② **Ring:** Du får tio ringar.

③ **Knuckles:** Du får en Continue (fortsättningsmöjlighet).

④ **Sonic:** Sonic får ett extra liv. Tails får 10000 poäng.

## Bonus Panelen

Aan het einde van elke eerste en tweede Act zie je een Bonus Paneel. Ren langs het paneel om het te laten draaien. Als het paneel stopt zie je welke bonus je krijgt.

### ① Flicky

Er gebeurt niets

### ② Ring

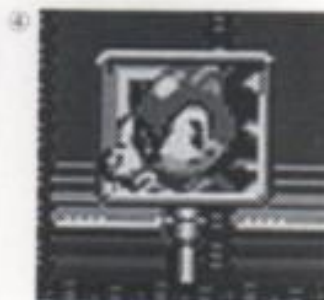
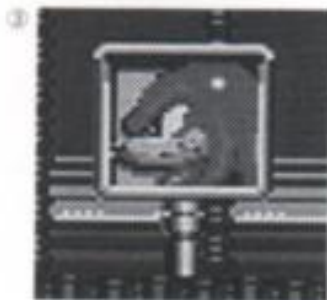
Je krijgt 10 ringen

### ③ Knuckles

Je krijgt een Continue

### ④ Sonic

Sonic krijgt een extra leven. Tails krijgt 10.000 punten.





⑤ **Tails**

Tails gets an extra life,  
Sonic receives 10,000 points.

⑥ **Chaos Emerald**

You start the next Act with 50 Rings.

⑦ **Blank**

Oops, spin it again!

⑤ **Tails**

Tails erhält einen zusätzlichen Versuch.  
Sonic erhält 10 000 Punkte.

⑥ **Chaos-Edelstein**

Sie beginnen die nächste Stufe mit 50 Ringen.

⑦ **Mattscheibe**

Sorry, versuchen Sie Ihr Glück noch einmal!

⑤ **Tails**

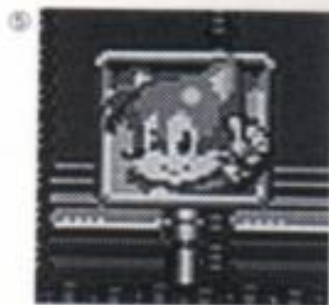
Tails reçoit vie supplémentaire,  
Sonic 10 000 points.

⑥ **Une Emeraude du Chaos**

Vous commencez la partie suivante avec 50 anneaux.

⑦ **Ecran blanc**

Ohhh, faites tourner le tableau encore une fois!



⑤ **Tails**

Tails obtendrá una vida extra.  
Sonic recibirá 10.000 puntos.

⑥ **Smeralda del Caos**

Sonic iniciará el acto siguiente  
con 50 anillos.

⑦ **Pantalla en blanco**

Malta suerte, vuelva a girar!

⑤ **Tails**

Tails vale una vita extra. Sonic  
riceve 10.000 punti.

⑥ **Smeraldo del caos**

Iniziate l'atto successivo con 50  
anelli.

⑦ **Nulla**

Fate girare di nuovo il tabellone.

⑤ **Tails**

Tails får ett extra liv. Sonic får  
10000 poäng.

⑥ **Kaossmaragd**

Du påbörjar nästa akt med 50  
ringar.

⑦ **Tom skylt**

Oj då! Bäst du snurrar en gång  
till!

⑤ **Tails**

Tails krijgt een extra leven. Sonic  
krijgt 10.000 punten.

⑥ **Chaos Smaragd**

Je begint de volgende Act met  
50 Ringen.

⑦ **Leeg**

Foutje, draai nog een keer!





## Scoring

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

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

**Time Bonus:** Score 100 points for each second remaining at the end of the Act.

## Die Abrechnung

Nach Abschluß jeder Stufe wird Ihr Fortschritt auf diesem Bildschirm angezeigt. Punkte werden wie folgt vergeben:

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

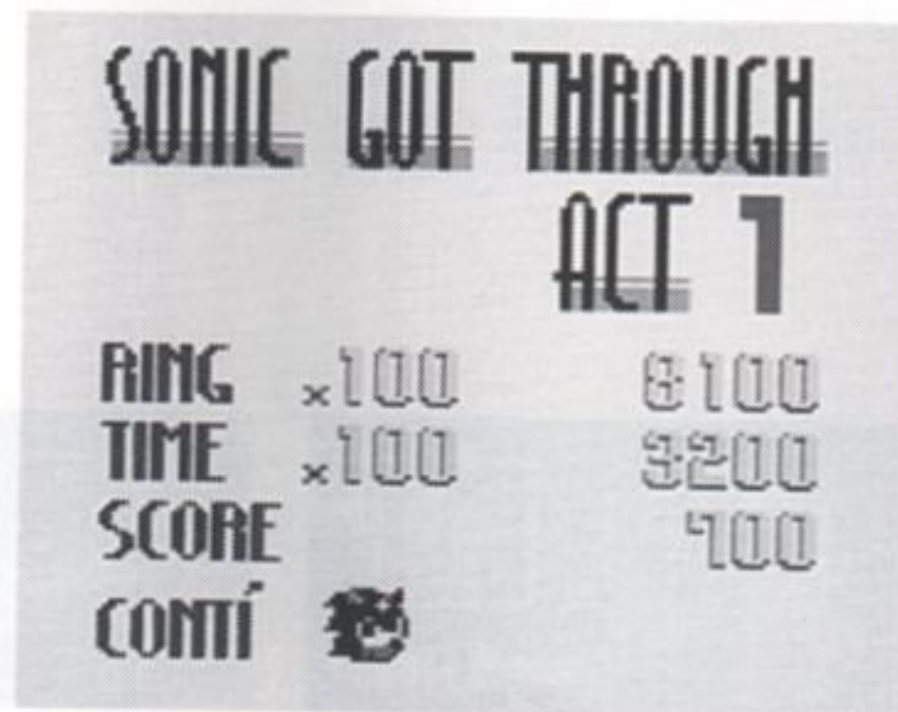
**Time-Bonus (Zeit-Bonus):** Für jede nicht abgelaufene Sekunde erhalten Sie am Ende der Stufe ebenfalls 100 Punkte gutgeschrieben.

## Score

A la fin de chaque partie, l'écran vous indique votre nouveau score. Les points sont les suivants:

**Bonus d'anneau:** Vous obtenez 100 points par anneau que vous possédez à la fin d'une partie.

**Bonus de temps :** Marque 100 points par seconde qui reste à la fin de la partie.



**Continue:** A Sonic or Tails icon appears here with each Continue you have remaining.

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

**Continue** (Fortsetzungsmöglichkeit): Für jedes verbleibende Continue wird hier ein Sonic- oder Tails-Symbol angezeigt.

**Hinweis:** Die Anzeige auf dem Ergebnis-Bildschirm läßt sich beschleunigen, wenn Sie Taste 1 oder 2 gedrückt halten.

**Continue** : Une icône Sonic ou Tails apparaît ici, pour chaque Continue (possibilité de continuer) que vous possédez.

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

## ***Zip Through the Zones!***

### ***Great Turquoise Zone***

Bounce from palm trees topped with springs, and grab those Rings. Spin-surf over shallow ponds and watch for the bomb-dropping Badniks.

## ***Zülig durch die Zonen!***

### ***Great Turquoise Zone***

Lassen Sie sich von federgedämpften Palmenkronen durch die Luft katapultieren, während Sie fleißig Ringe einsammeln. Gleiten Sie auf Ihrem Surfbrett über seichte Lagunen, aber achten Sie auf bombenwerfende Bösewichter.

## ***Passez d'une zone à l'autre!***

### ***Great Turquoise Zone***

Rebondissez dans les palmiers porteurs de ressorts et attrapez des anneaux. Surfez sur les étangs superficiels et faites attention aux bombes mortelles qui pourraient tomber.





### Sunset Park Zone

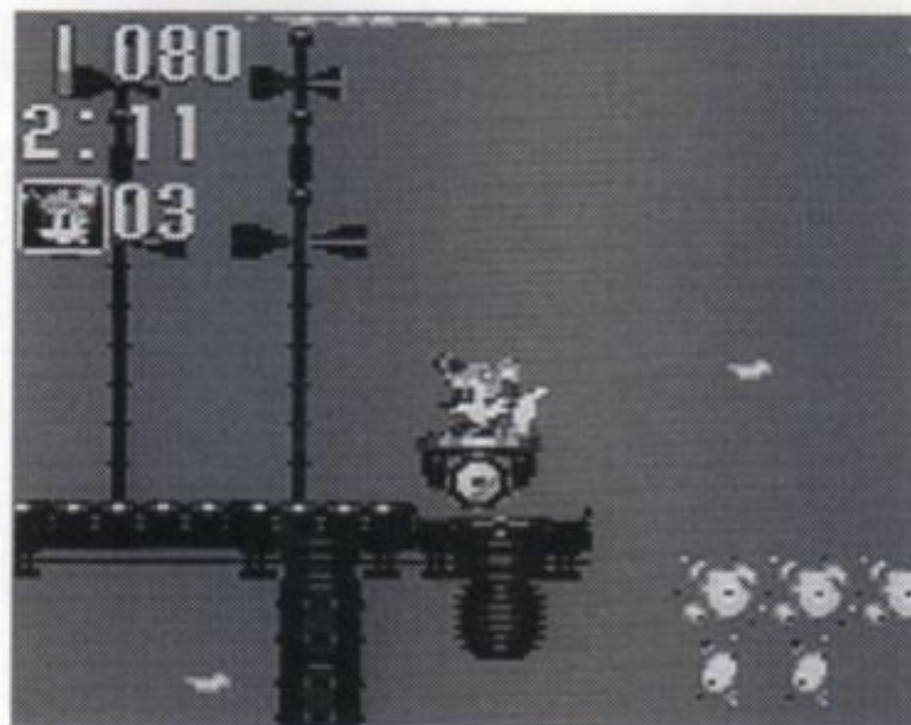
Ride the Spin Coasters up and down the steep hills. Spinning turbines make you flip. Bridges explode beneath your feet. Hop onto elevators, but get rid of their robot riders first.

### Sunset Park Zone

Genießen Sie eine Fahrt im Feuerstuhl über steile Abhänge. Rotierende Turbinen sorgen für allerhand Wirbel, und Brücken explodieren buchstäblich unter Ihren Füßen. Nach dem Feuerstuhl kommt der Fahrstuhl, doch der ist schon besetzt: neutralisieren Sie als erstes die darin befindlichen Roboter.

### Sunset Park Zone

Montez et descendez en chariot les collines escarpées. Les turbines rotatives vous déséquilibrent. Les ponts explosent sous vos pieds. Sautez dans les ascenseurs mais débarrassez-les d'abord des robots qui sont à l'intérieur.



### **Meta Junglira Zone**

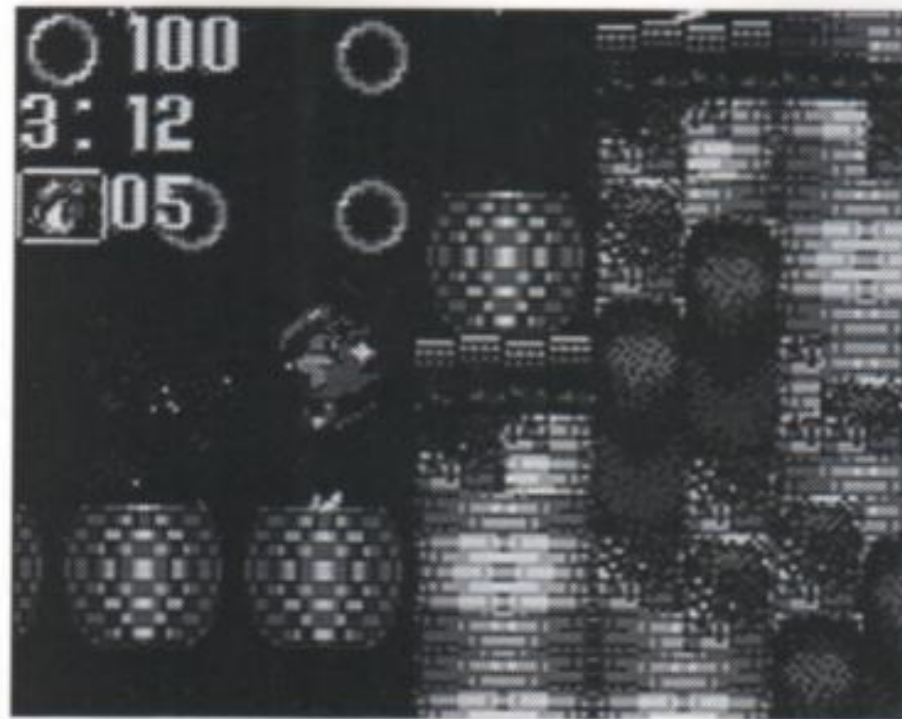
Get wild! Pop from woven baskets and bounce off spheres like a giant pinball. Sink into the swamp to search for hidden passages, but don't go too low.

### **Meta Junglira Zone**

Wow! Springen Sie aus geflochtenen Körben hervor, und prallen Sie wie ein riesiger Pinball von Kugelgebilden ab. Lassen Sie sich im Sumpf versinken, um verborgene Passagen aufzudecken, aber tauchen Sie nicht zu tief ab!

### **Meta Jungara Zone**

Déchaînez-vous! Sortez de paniers tressés et rebondissez sur des sphères semblables à des boules de billard géantes. Plongez dans des marécages à la recherche de passages secrets, mais ne descendez pas trop bas.



### **Robotnik Winter Zone**

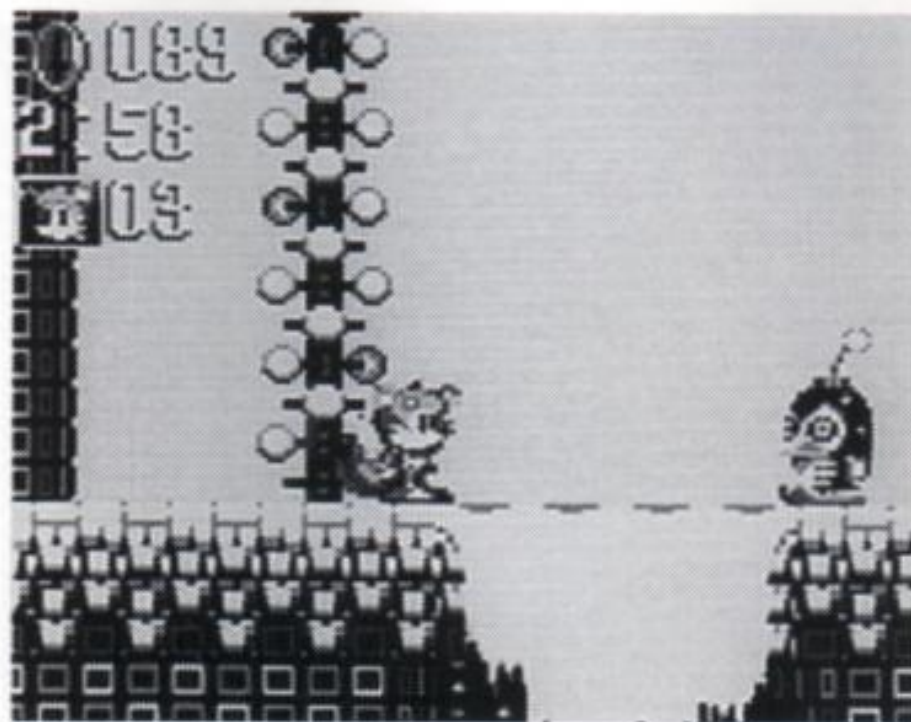
Grab a Jet Board and zip over soft snowdrifts. Or sink through the snow to the level below... if there is one. Gale-force winds blast from deep pits and carry you through underground mazes.

### **Robotnik Winter Zone**

Schnallen Sie Ihr Snowboard an, um über sanfte Schneewehen zu gleiten. Manchmal geht es allerdings nicht so glatt, denn Gletscherspalten lassen Sie unvermutet bis zur nächsten Stufe absinken – sofern eine vorhanden ist! Blizzard-ähnliche Winde fauchen aus unergründlichen Höhlen und befördern Sie durch das unterirdische Labyrinth.

### **Robotnik Winter Zone**

Saisissez un surf des neiges et glissez sur la neige molle. Ou plongez dans la neige jusqu'au niveau d'en-dessous... s'il y en a un. Des vents violents soufflent de gouffres profonds et vous entraînent dans des labyrinthes souterrains.





### **Tidal Plant Zone**

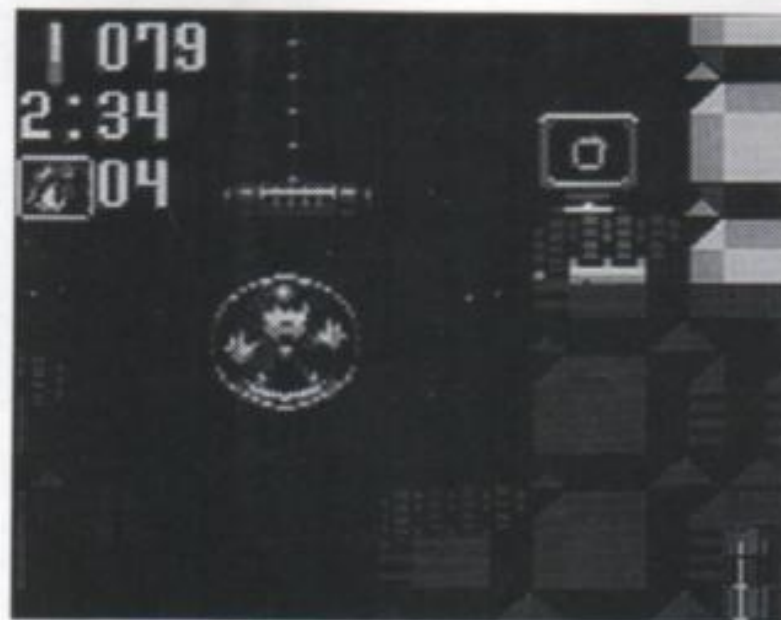
Spring, spin and swim through an underwater maze. Beware—if you go without air for too long, you'll see a countdown above your character's head. When the timer reaches zero, you lose a life. Jump on switches to make air bubbles pop up from the ground. Take a deep breath from smaller bubbles, and use a large bubble to hitch a ride to the surface. Press the D-Button left or right to guide the bubble as you float up, and press Button 1 or 2 to pop free.

### **Tidal Plant Zone**

Ein Unterwasser-Irrgarten, der Ihnen etwas mehr als die Freischwimmerprüfung abverlangt. Vorsicht — wenn Sie Ihren Sauerstoff-Vorrat vernachlässigen, erscheint eine Zeitanzeige über Ihrer Spielfigur. Läuft der Timer ab, ohne daß es zum Luffholen reicht, verlieren Sie einen Versuch. Springen Sie auf einen der Schalter, um Luftblasen aus dem Boden hervorzulocken. Kleinere Luftblasen können Sie zum tiefen Durchatmen benutzen, während eine größere Blase Sie bis zur Oberfläche mitnehmen wird. Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, um die Luftblase beim Aufsteigen zu steuern; wenn Sie sich von Ihrem Transportmittel wieder trennen wollen, drücken Sie Taste 1 oder 2.

### **Tidal Plant Zone**

Rebondissez, vrillez et nagez dans un labyrinthe sous-marin. Attention - si vous restez trop longtemps sans reprendre votre souffle, vous verrez un compteur à rebours au-dessus de votre tête. Lorsque le compteur atteint zéro, vous perdez une vie. Sautez sur les interrupteurs pour faire surgir des bulles d'air. Aspirez profondément les petites bulles et utilisez les grandes bulles pour remonter à la surface. Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou la droite pour guider la bulle et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour vous en libérer.



### **Atomic Destroyer Zone**

You have to move fast to get safely through the dark corridors of Dr. Robotnik's lair. Grab all the Rings and bonuses you can—you'll need them when you meet with the Bad Egg himself, and see all the nasty surprises he's prepared especially for you....

### **Atomic Destroyer Zone**

In den dunklen und geheimnisvollen Korridoren von Dr. Robotniks Kommandozentrale müssen Sie flink wie ein Wiesel sein, um unbeschadet Ihr geplantes Rendezvous mit dem Oberschurken einhalten zu können. Er hält schon einige üble Überraschungen für Sie bereit — sammeln Sie daher unbedingt so viele Ringe und Bonusgegenstände ein wie möglich, denn Sie werden diesen Schutz gut gebrauchen können.

### **Atomic Destroyer Zone**

Vous devez vous déplacer rapidement, dans les corridors sombres du repaire du Dr. Robotnik. Prenez le plus d'anneaux et de bonus possible - vous en aurez besoin lorsque vous rencontrerez ce vaurien de docteur en personne et que vous devrez affronter les surprises désagréables qu'il vous a spécialement préparées...

### **The Special Stage**

Once you collect 50 Rings, break open a monitor with a Chaos Emerald. A ring of stars appears. Leap through the stars to warp to the Special Stage, where you face one of two challenges. If you win, the prize is a Chaos Emerald. Collect all five and battle Robotnik for the sixth to restore peace to your home!

### **Der Speziallevel**

Wenn Sie 50 Ringe gesammelt haben, knacken Sie einen Monitor, der einen Chaos-Edelstein enthält. Daraufhin erscheint ein Ring aus Sternen. Springen Sie durch diesen Ring, und Sie gelangen in den Speziallevel, wo Sie eine von zwei gestellten Aufgaben lösen müssen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie als Belohnung den Chaos-Edelstein. Sammeln Sie alle fünf Smaragde ein und versuchen Sie dann Dr. Robotnik zu überreden, Ihnen auch den sechsten und letzten Edelstein zu überreichen; dadurch wäre der Frieden auf Mobius wiederhergestellt!

### **The Special Stage**

Quand vous avez 50 anneaux, ouvrez un moniteur renfermant une Émeraude du Chaos. Un anneau d'étoiles apparaît. Franchissez les étoiles pour atteindre l'épreuve spéciale, où vous serez confronté à l'un des deux défis. Si vous sortez victorieux, la récompense est une Émeraude Chaos. Gagnez-en cinq et battez Robotnik pour obtenir la sixième et restaurer la paix chez vous!



## 2D Stage

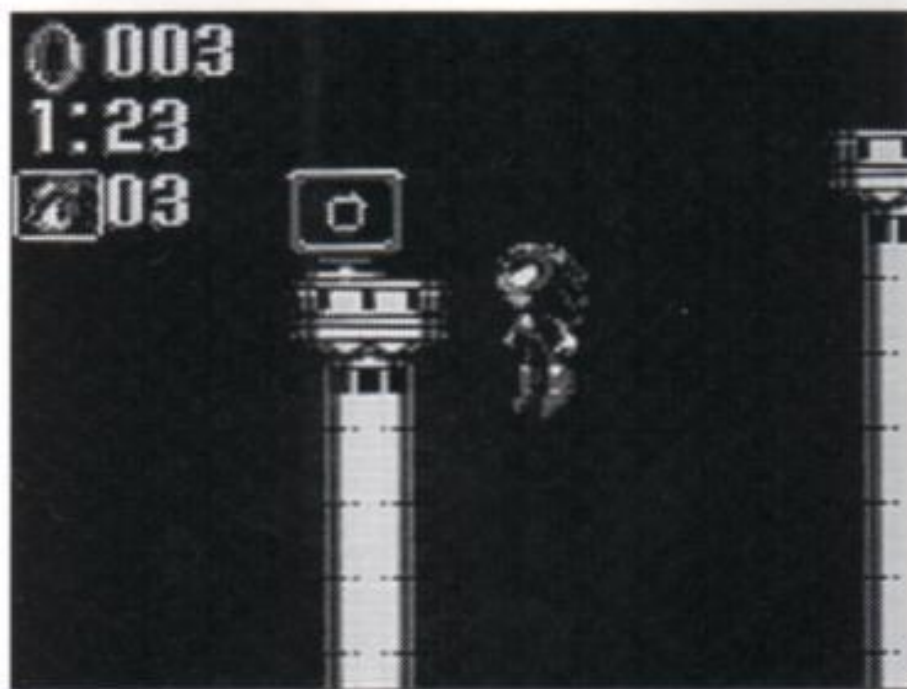
Explore this stage, grabbing as many Rings as you can before the timer runs out. Break open Time monitors to add extra seconds to the timer. Grab 120 Rings, and you will then take on Nack the Weasel for possession of the Chaos Emerald. If the timer runs out before you pick up the required number of Rings, or if you suffer a fall through the bottom of the screen, you warp back to the point where you found the Chaos Emerald item, empty handed (though you still have your score and original number of Rings).

## 2D Stage

Lassen Sie in diesem Spielabschnitt Ihrem Sammlertrieb freien Lauf — greifen Sie möglichst viele Ringe, bevor der Timer abläuft. Knacken Sie die Zeit-Monitore, um zusätzliche Sekunden zu gewinnen. Gelingt es Ihnen, 120 Ringe zu sammeln, dürfen Sie sich mit Nack dem Wiesel um den Chaos-Edelstein streiten. Wenn der Timer abläuft, bevor Sie die erforderliche Ringe-Zahl erreichen, oder wenn Sie aus dem Bildschirm stürzen, werden Sie mit leeren Händen wieder zu dem Punkt zurückversetzt, an dem Sie den Monitor mit dem Chaos-Edelstein gefunden haben (Sie behalten jedoch Ihre Punktzahl und die bisher eingesammelten Ringe).

## 2D Stage

Pendant cette épreuve, attrapez le plus d'anneaux possible avant que le compte à rebours ne soit écoulé. Ouvrez les moniteurs de temps, afin d'ajouter secondes au compteur. Avec 120 anneaux, lutez contre Nack la Fouine pour obtenir une Émeraude du chaos. Si le temps imparti s'écoule avant que vous ne ramassiez le nombre d'anneaux requis, ou si vous tombez par le bas de l'écran, vous revenez les mains vides, à l'endroit où vous avez trouvé l'Émeraude du Chaos (mais en conservant votre score et le nombre d'anneaux que vous aviez).



### 3D Stage

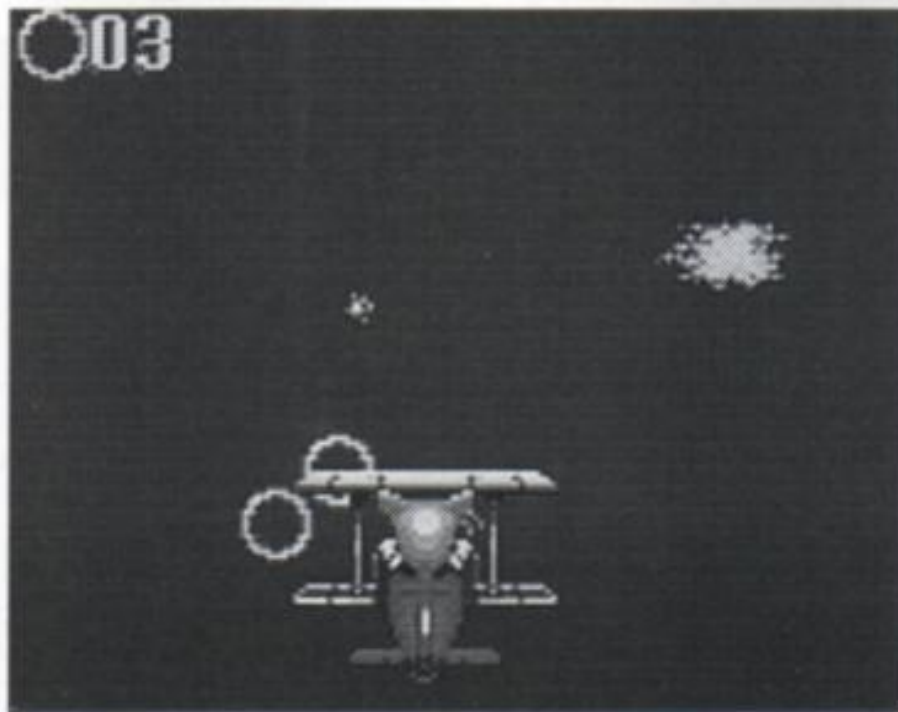
Hop aboard your biplane and catch Rings by flying into them. If you pick up the required number of Rings, you proceed to the place where the Chaos Emerald is hidden. Defeat Nack the Weasel, and the Emerald is yours. Beware the flying bombs, which steal your Rings and slow you down for a short time.

### 3D Stage

In diesem Spielabschnitt sind Sie mit einem Doppeldecker unterwegs; Ringe werden eingesammelt, indem Sie in sie hineinfliegen. Sobald Sie die erforderliche Anzahl von Ringen erreicht haben, befinden Sie sich im Zielanflug auf den verborgenen Chaos-Edelstein. Zwischen Ihnen und dem Smaragd steht allerdings noch Nack das Wiesel - den müssen Sie zuerst besiegen, bevor Sie Ihr Steinchen einstecken können. Achten Sie dabei besonders auf die Marschflugkörper, die Ihnen Ihre Ringe abnehmen wollen und Sie für kurze Zeit verlangsamen können.

### 3D Stage

Sautez dans votre bimoteur et attrapez les anneaux pendant votre vol. Lorsque vous avez le nombre requis, vous avancez vers l'endroit où l'Émeraude du Chaos est cachée. Battez Nack la Fouine et l'Émeraude sera à vous. Attention aux bombes volantes, qui vous volent les anneaux et vous freinent pendant un temps.



If you fly past all the Rings without picking up enough of them, the 3D Stage ends, and you warp back to where you found the Chaos Emerald item.

If you don't pick up a Chaos Emerald in one of the Special Stages, try again in the next Act. You'll return to the same Special Stage that you entered before. Once you collect all five Chaos Emeralds, you'll no longer be able to warp to the Special Stage.

Wenn Sie zwar alle Ringe im Fadenkreuz hatten, aber nicht genug davon einsammeln konnten, endet der 3D-Spielabschnitt, und Sie werden wieder zu dem Punkt zurückversetzt, an dem Sie den Monitor mit dem Chaos-Edelstein gefunden haben.

Sollten es Ihnen nicht gelingen, in einem der Speziallevel einen Smaragd einzusammeln, können Sie es in der nächsten Stufe noch einmal versuchen. Dabei kehren Sie zum gleichen Speziallevel zurück, in dem Sie sich vorher befanden. Nachdem Sie alle fünf Chaos-Edelstein an sich gebracht haben, können Sie nicht mehr in die Sonderstufe gelangen.

Si vous volez parmi les anneaux sans en prendre suffisamment, l'épreuve 3D Stage se termine et vous revenez à l'endroit où vous avez trouvé l'Émeraude du Chaos.

Si vous ne pouvez prendre d'Émeraude du Chaos lors de l'une des épreuves spéciales, tentez encore votre chance à la partie suivante. Vous reviendrez à la même épreuve spéciale que celle où vous avez joué. Une fois que vous aurez obtenu les cinq Émeraudes du Chaos, vous n'aurez à plus à revenir automatiquement à l'épreuve spéciale.



## **Game Over/Continue**

When you lose all of your lives, the game ends. However, if you have any Continues remaining, the Continue screen appears next. Press Button 1 before the countdown ends to continue where you left off (either at the last Marker you broke, or the beginning of the Act). If the timer reaches zero, the next game you play begins back at Act 1 of the first Zone.

You start the game with one Continue. Pick up additional Continues with each 50,000 points you score, or by receiving a Knuckles Bonus Panel.

## **Spiel-Ende/ Fortsetzungsmöglichkeit**

Wenn Sie alle Ihre Versuche verlieren, ist das Spiel zu Ende. Besitzen Sie jedoch noch eine Fortsetzungsmöglichkeit, erscheint als nächstes der CONTINUE-Bildschirm. Drücken Sie dann Taste 1, bevor der Timer abläuft, um das Spiel an der gleichen Stelle fortsetzen zu können (entweder am letzten geknackten Markierungsmonitor oder am Anfang einer Stufe). Wenn Sie den Timer ablaufen lassen, beginnen Sie wieder mit Stufe 1 der ersten Zone.

Am Spielanfang verfügen Sie über zunächst eine Fortsetzungsmöglichkeit. Weitere Continues erhalten Sie nach jeweils 50 000 erzielte Punkte oder für das Knuckles-Bonusschild.

## **Continuation/Fin de partie**

Si vous perdez toutes vos vies, le jeu est terminé. Cependant, si vous possédez encore des Continues (possibilité de continuer), vous verrez apparaître l'écran Continue. Appuyez sur le Bouton 1 avant que le compte à rebours ne se termine pour continuer là où vous étiez resté (que ce soit au dernier marqueur que vous avez franchi ou au commencement de la partie). Si le compteur atteint zéro, le jeu suivant recommencera à la partie 1 de la première zone.

Vous commencez avec un Continue. Gagnez des Continues supplémentaires chaque fois que vous totalisez 50 000 points, ou avec un bonus Knuckles.

### **Super Survival Tips**

- Each Act is full of secret passages and rooms filled with monitors. Explore!
- The moment you lose all your Rings, grab the nearest Ring to protect yourself from another attack.
- When traveling inside pipes, keep the D-Button pressed in the direction you want to turn at the next junction.
- In the third Act of each Zone, be sure to pick up plenty of Rings before facing the Boss—you'll need the protection!

### **Praktische Tips zum Überleben**

- In jeder Stufe sind zahlreiche Geheimgänge und Räume vorhanden, in denen sich Monitore befinden! Gehen Sie auf Entdeckungsreise!
- Sollten Sie alle Ihre Ringe verlieren, greifen Sie unbedingt sofort zum nächsten Ring, damit Sie vor einer Attacke geschützt sind.
- Wenn Sie sich im Innern von Röhren befinden, halten Sie die Richtungstaste in die Richtung gedrückt, in die Sie am nächsten Zweigstück abbiegen wollen.
- Denken Sie daran, in der dritten Stufe jeder Zone möglichst viele Ringe einzusammeln, bevor Sie sich dem Robot-Boß zum Endkampf stellen — Sie werden den Schutz gut gebrauchen können!

### **Super Conseils de Survie**

- Chaque partie comprend beaucoup de passages et de pièces secrets remplis de moniteurs. Explorez partout!
- Quand vous perdez tous vos anneaux, saisissez l'anneau le plus proche pour parer à une autre attaque.
- Lorsque vous vous déplacez dans les canalisations, maintenez le Bouton D dans la direction où vous voulez tourner au croisement suivant.
- Dans la troisième partie de chaque Zone, attrapez le plus d'anneaux possible avant d'être confronté au Chef - vous aurez besoin de protection!

SEGA  
GAME GEAR

SONIC THE HEDGEHOG  
TRIPLE TROUBLE

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

©1994 Sega Enterprises, Ltd.

672-1780-50



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.