

SONIC



3D

FLICKIES' ISLAND

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSY WARNING

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem 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
VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS
HIJOS LO UTILICEN.

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA
SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU
LÄTER 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 risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

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

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

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 Videospielen 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 35cm 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, descansa 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 involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

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

Under spelets gång

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

Vóór gebruik

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

Tijdens gebruik

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

Ennen käyttöä

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

Käytön aikana

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

Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive 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 der Titelbildschirm.
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 Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueurs uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

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

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

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

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

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

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

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

Starten

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

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

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

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

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

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

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

Flicky Island Under Siege!

Sonic and his friends are off to visit the mysterious Flicky Island. According to legend, the island contains precious gems - among them the Chaos Emeralds. Sonic must find the Flickies, mysterious little birds who hold the key to finding the gems. Flickies are rarely seen, and it is said that their existence is tied closely to the location of the Chaos emeralds.

Flicky-Insel im Belagerungszustand

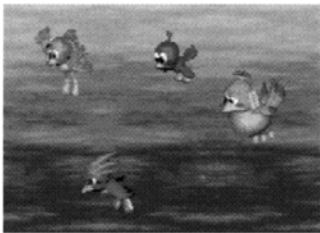
Sonic und seine Freunde haben sich zu einer neuen Abenteuerreise aufgemacht - diesmal ist ihr Ziel die geheimnisvolle Flicky-Insel. Auf diesem mysteriösen Eiland sollen sich sagenhafte Reichtümer befinden, darunter auch die Chaos-Smaragde. Der Schlüssel zum Geheimnis sind die Flickies, eine seltene Vogelart, die Sonic zu den Schätzen führen soll. Flickies sind äußerst scheu, und die Legende besagt, daß sie sich immer in unmittelbarer Nähe des Schatzes aufhalten. Wenn es Sonic also gelingt, des Flickies aufzuspüren, kann es bis zu den Chaos-Smaragden nicht mehr weit sein.

L'île de Flicky Assiegee!

Sonic et ses amis sont sur le point de visiter l'île mystérieuse de Flicky. D'après la légende, il y aurait des pierres précieuses sur l'île et parmi elles les fameuses Emeraudes Chaos. Sonic doit trouver les Flickiens, des petits oiseaux mystérieux qui détiennent la clé qui conduit aux pierres. On voit rarement les Flickiens mais il paraît que leur existence est étroitement liée à l'emplacement des émeraudes Chaos.

¡Flicky Island Asediada!

Sonic y sus amigos han ido a visitar la misteriosa isla Flicky Island. De acuerdo con la leyenda, la isla contiene piedras preciosas - entre ellas las esmeraldas del caos (Chaos Emeralds). Sonic tendrá que encontrar a los Flickies, pequeños pájaros misteriosos que llevan la clave para encontrar las piedras preciosas. Los Flickies raramente se ven, y se dice que su existencia está muy relacionada con la ubicación de las esmeraldas.



Flicky Island e' Stata Invasa!

Sonic ed i suoi amici sono andati a visitare la misteriosa isola Flicky Island. Le leggende dicono che contiene gemme preziosissime, fra le quali gli Smeraldi del Caos. Sonic deve trovare i Flicky, misteriosi uccellini che possiedono la chiave per trovare le gemme. I Flicky sono difficili da vedere e si dice che si trovino sempre molto vicino agli Smeraldi del Caos.

Flicky Island är belägrat!

Sonic och hans vänner har åkt för att besöka den mystiska ön Flicky Island. Enligt legenden ska ön vara full av ädelstenar - bland dem de sällsynta Kaossmaragdena. Sonic måste hitta Flickisarna, en konstig typ av små fåglar som kan vet var smaragdena ligger gömda. Flickisar är väldigt skygga och svårfunna, och det sägs att de aldrig befinner sig på för långt avstånd från Kaossmaragdena.

Flicky Eiland Wordt Aangevallen!

Sonic en zijn vrienden zijn op weg naar het mysterieuze Flicky Eiland. Volgens de legende is het eiland rijk aan kostbare edelstenen - waaronder de Chaos Smaragden. Sonic moet de Flickies vinden, de mysterieuze kleine vogels die de sleutel bezitten tot het vinden van de edelstenen. Flickies worden maar zelden gezien en het wordt wel gezegd dat hun bestaan nauw samenhangt met de vindplaats van de Chaos smaragden.

Kultatikkojen saari on piiritetty!

Sonic ja hänen ystävänsä ovat matkalla salaperäiselle kultatikkojen saarelle. Tarun mukaan saarella on kallisarvoisia jalokiviä - mm. kaosemeraldeja. Sonicin on löydettävä kultatikat, salaperäiset pikku linnut, joilla on avain jalokivien löytämiseen. Kultatikkoja näkyy aniharvoin, ja sanotaan, että ne näyttäytyvät kaosemeraldien sijaintipaikan lähellä.

Meanwhile, Dr Robotnik has hatched a new scheme. His target this time is Flicky Island. He has detected the presence of the Chaos Emeralds on the island, and upon arriving there, Robotnik immediately starts setting up defences, and begins building the robots he loves so much. But Robotnik needs to find the Flickies to place inside his machines. Suddenly, in the distance he sees a bright shining Big Ring appear. A flock of Flickies fly out of the ring, perch on a tree branch, pick up some food, and then disappear into the Big Ring. "So they live in another dimension, do they? Hah! I've found the secret of the Flickies!"

Aber Sonic und seine Kumpanen sind nicht die einzigen, die auf der Suche nach den Edelsteinen sind: Dr. Robotnik, Sonics alter Erzfeind, überlegt gerade, wie er sich die Flicky-Insel mit ihren Chaos-Smaragden am schnellsten einverleiben kann. Dafür benötigt er natürlich seine Handlager - Roboter, die Dr. Robotnik an Ort und Stelle zusammenbauen will. Sein Hauptquartier auf der Insel - und gleichzeitig die Produktionsstätte für seine Roboter - hat er in eine riesige Festung verwandelt. Aber Dr. Robotnik muß zuerst die Flickies finden, die er seinen Robotern als "Steuermann" mitgeben will. Plötzlich erscheint am Horizont ein leuchtendes, ringförmiges Gebilde: der Big Ring. Ein ganzer Schwarm Flickies flattert aus dem Ring, läßt sich in einem Baum nieder, pickt einige Samenkörner und verschwindet dann wieder im Big Ring. "Aha, die Flickies leben in einer anderen Dimension! Damit habe ich wohl das Geheimnis gelüftet, nicht wahr?", freut sich der teuflische Doktor.

Pendant ce temps, le Dr. Robotnik mijote un nouveau projet. Son but, cette fois, est l'île de Flicky. Il a détecté la présence des Emeraudes Chaos sur l'île et, dès son arrivée là-bas, Robotnik a immédiatement commencé à installer ses défenses et à construire les robots qu'il aime tant. Mais Robotnik doit trouver les Flickiens pour les mettre dans ses machines. Subitement, au loin, un énorme anneau brillant apparaît. Une harde de Flickiens sort de l'anneau, se perche sur les branches d'un arbre, picore un peu, puis disparaît dans l'énorme anneau. "Ils habitent donc dans une autre dimension n'est-ce pas ? Ha, Ha ! j'ai percé le secret des Flickiens !"

Por su parte, el Dr. Robotnik ha tramado un nuevo plan. Su objetivo esta vez es Flicky Island. Él ha detectado la presencia de las esmeraldas en la isla, y al llegar a ella comienza inmediatamente a levantar sus defensas y a construir sus robotes que tanto quiere. Pero Robotnik necesita encontrar los Flickies para meterlos en sus máquinas. De repente, en la distancia ve aparecer un anillo grande (Big Ring) brillando. Una bandada de Flickies sale volando del anillo y se posa en rama de un árbol, come algo, y después desaparece dentro del Big Ring. "¿Esto quiere decir que ellos viven en otra dimensión? ¡Muy bien!. ¡ya he encontrado el secreto de los Flickies!"

Nel frattempo, il Dr. Robotnik ha messo in azione il suo nuovo piano. Il suo obiettivo è proprio Flicky Island, dove sa si trovano gli splendidi smeraldi del Caos, ed appena arrivato inizia a preparare le sue difese ed a costruire i robot che ama così tanto. Ma ha bisogno dei Flicky, che deve mettere all'interno delle sue macchine per farle funzionare. Improvvisamente vede apparire in distanza un grande e lucente anello, il Big Ring. Un grande numero di Flicky esce dall'anello e si posa su un ramo, raccoglie del cibo e sparisce di nuovo nell'anello magico. "Così vivono nascosti in un'altra dimensione, eh? Ho scoperto il loro segreto!" si dice gongolando.

Under tiden har Dr. Robotnik kommit på en ny plan. Den här gången är Flicky Island hans mål. Han har nämligen upptäckt att det finns Kaossmaragder på ön, och så fort han sätter sin fot där sätter han igång med att bygga upp försvarsmurar. Innanför murarna påbörjar han konstruktionen av de robotar som han älskar så mycket. Robotnik behöver dock hitta och fånga Flickisar för att sedan placera dem i sina maskiner. Plötsligt ser han en klart skinande Stor Ring borta vid horisonten. En flock Flickisar flyger ut genom ringen, sätter sig på en trädgren, letar reda på lite mat, och försvinner sen in i den Stora Ringen igen. "Jaha-så dom bor i en annan dimension, va? Haha! Jag har löst Flickisarnas gåta!"

Ondertussen heeft Dr. Robotnik een nieuwe streek bedacht. Zijn doel is dit keer Flicky Eiland. Hij heeft de aanwezigheid van de Chaos Smaragden op het eiland ontdekt en begint, zo gauw hij er arriveert, meteen met het in stelling brengen van zijn verdediging en met het bouwen van de door hem zo geliefde robots. Maar Robotnik moet de Flickies vinden om deze in zijn machines te kunnen plaatsen. Opeens ziet hij in de verte een glinsterende Grote Ring verschijnen. Een vlucht Flickies komt uit de ring vliegen. Ze dalen neer op de tak van een boom, eten er wat en verdwijnen weer in de Grote Ring. "Ze leven dus in een andere dimensie, hè? Ha! ik heb het geheim van de Flickies ontdekt!"

Tällä välin tohtori Robotnik on hautonut uuden toimintasuunnitelman. Tällä kertaa hänen tähtäimessään on kultatikkojen saari. Tohtori on saanut selville kaaosemeraldien läsnäolon saarella, ja saavuttuaan saarelle hän alkaa heti pystyttää sinne puolustusmekanismeja ja rakentaa rakastamiaan robotteja. Mutta Robotnikin on löydettävä robottien sisään asetettavat kultatikat. Yhtäkkiä hän näkee kaukana kirkkaan ja kiiltävän suuren renkaan ilmestyvän näkyviin. Renkaasta pyrkää esiin parvi kultatikkoja, ne laskeutuvat puun oksalle, noukkivat ruokaa ja katoavat sitten takaisin suureen renkaaseen. "Ne siis elävät toisessa ulottuvuudessa? Haa! Olen saanut selville kultatikkojen salaisuuden!"

The Flickies travel freely between dimensions using the Big Rings! Without wasting any time, Robotnik develops a new device: the Big Ring Generator. He captures Flickies from the Flicky dimension using his new device, and begins turning them into robots. Later on, Sonic and his friends arrive at the island, to find the place in pandemonium.

Sonic sees the crazed doctor busily placing the Flickies into his robot shells. "Robotnik!"

Er hat erkannt, daß sich die Flickies mit Hilfe der Big Rings zwischen den verschiedenen Dimensionen frei bewegen können. Sofort macht sich Dr. Robotnik daran, ein neues Gerät zu entwickeln: den Big Ring-Generator. Mit dieser Vorrichtung kann Dr. Robotnik die Flickies in der Flicky-Dimension gefangennehmen und sie in Roboter verwandeln. Als Sonic und seine Freunde auf der Insel ankommen, herrscht Chaos in dem sonst so friedlichen Ort.

Sonic sieht, wie der verrückte Doktor die Flickies nacheinander in seine Roboter-Gerippe einsetzt. "Hör sofort auf, Robotnik!"

Les Flickiens se déplacent librement d'une dimension à l'autre dans ces énormes anneaux ! Sans perdre une minute, le Dr. Robotnik développe un nouvel appareil: le générateur d'énormes anneaux. Avec cette nouvelle machine il peut donc capturer les Flickiens dans la dimension Flicky et commencer à les transformer en robots. Plus tard, lorsque Sonic et ses amis arriveront sur l'île, ils y trouveront une véritable tour de Babel.

Sonic aperçoit le diabolique docteur qui place les Flickiens dans l'armure de ses robots. "Robotnik !"

¡Los Flickies viajan libremente entre dimensiones utilizando Big Rings! Sin pérdida de tiempo, Robotnik fabrica un nuevo dispositivo: el generador de anillos grandes (Big Ring Generator). Ahora puede cazar Flickies de su dimensión utilizando su nuevo dispositivo, y comienza a convertirlos en robotes. Más tarde, Sonic y sus amigos llegarán a la isla para encontrar el lugar convertido en un pandemonio.

Sonic ve al doctor loco colocando Flickies dentro de sus robotes. "¡Maldito Robotnik!"



I Flicky possono passare da una dimensione all'altra utilizzando i magici Big Rings! Senza perdere tempo, il Dr. Robotnik crea una nuova macchina, il generatore di Big Ring, cattura dei Flicky su Flicky Island ed inizia a trasformarli in robot. Più tardi, Sonic ed i suoi amici arrivano sull'isola e scoprono l'accaduto.

Sonic vede il dottore pazzo mettere i Flicky nei suoi robot. "Robotnik!" grida.

Flickisarna reser fritt mellan olika dimensioner genom de Stora Ringarna! Utan att slösa tid uppfinner Robotnik en ny maskin: En Stor-Rings-Generator. Med den fångar han Flickisar från Flickis-dimensionen, och förvandlar dem sedan till robotar. När Sonic och hans vänner senare kommer fram, hittar de en ö där kaos råder.

Sonic får syn på den vansinnige doktorn, där han sitter och petar in Flickisar i sina robotskal. "Robotnik!"

De Flickies reizen ongehinderd van dimensie naar dimensie met behulp van de Grote Ringen! Zonder tijd te verspillen ontwikkelt Dr. Robotnik een nieuw apparaat: de Grote Ring Generator. Met dit nieuwe apparaat vangt hij Flickies uit de Flicky dimensie om ze vervolgens meteen in robots te veranderen. Al snel hierna arriveren Sonic en zijn vriendjes op het eiland om hun plaats op dit duistere toneel in te nemen.

Sonic ziet dat de maffe dokter druk bezig is de Flickies in zijn lege robots te plaatsen. "Robotnik!"

Kultatikat siirtyvät vapaasti ulottuvuudesta toiseen suurten renkaiden avulla! Aikaa sen enempää tuhlaamatta tohtori Robotnik rakentaa uuden laitteen: suuria renkaita luovan generaattorin. Hän ottaa kultatikkoja kiinni kultatikkojen ulottuvuudesta tämän uuden laitteen avulla ja alkaa muuttaa niitä roboteiksi. Myöhemmin Sonic ja hänen ystävänsä saapuvat saarelle, joka on täydellisen sekasorron vallassa.

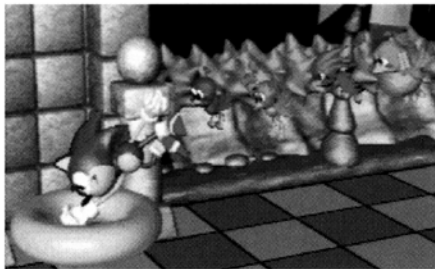
Sonic huomaa vimmoissaan olevan tohtori Robotnikin, joka ahtaa kultatikkoja robotin sisään. "Robotnik!"

"Sonic? Again? Well, no matter. With the robots I've created using the Flickies, you'll never be able to stop me! At last I'll be free to find all the Chaos Emeralds and rule the world!" Sonic realizes that he must save the Flickies by freeing them from their robotic prisons and sending them back into the Flicky dimension. More importantly, Robotnik must not be allowed to find the Chaos Emeralds first. Time to go Sonic!

"Was denn, doch nicht schon wieder dieser Sonic? Egal, diesmal spielt es keine Rolle. Mit den Flickies-Robotern habe ich mir eine Armee geschaffen, die einfach nicht zu stoppen ist! Endlich kann ich in Ruhe alle Chaos-Smaragde einsammeln - und dann bin ich der Herrscher dieser Welt!" Sonic ist sich bewußt, daß er die Flickies aus ihrem Roboter-Gefängnis befreien muß, um sie in ihre Flicky-Dimension zurücksenden zu können. Und vor allen Dingen darf es Dr. Robotnik nicht gelingen, die Chaos-Smaragde aufzufinden. Sonic, die Zeit drängt!

"Sonic ? Encore ? Bien, peu importe. Avec les robots que j'ai créés en utilisant les Flickiens, vous ne pourrez jamais m'arrêter. Enfin, je pourrais trouver les Emeraudes Chaos en toute liberté et gouverner le monde !" Sonic réalise qu'il doit sauver les Flickiens en les libérant de leurs prisons robotiques et les renvoyer dans la dimension Flicky. Mais avant tout, il ne faut pas que Robotnik trouve d'abord les Emeraudes Chaos. C'est l'heure, pour vous, d'y aller !

"¿Otra vez Sonic? ¡Bien, no importa. Con los robots que he creado utilizando Flickies, no podrá parare nunca los pies! Por fin podré encontrar todas las esmeraldas y regir el mundo!". Sonic se da cuenta de que tiene que salvar a los Flickies liberándolos de los robots que los tienen encarcelados y devolviéndolos a la dimensión Flicky. Y lo que es más importante, ¡no puede permitir que Robotnik encuentre primero las esmeraldas! ¡Ha llegado la hora de ponerse en marcha, Sonic!



"Sonic? Di nuovo? Non importa. Questa volta, con i robot che ho creato con i Flicky non riuscirai mai a fermarmi. Finalmente sarò in grado di trovare tutti i diamanti del caos e governare il mondo!". Sonic capisce subito che deve assolutamente liberare i Flicky dai robot in cui sono chiusi e rimandarli nella loro dimensione di origine. Ancor più importante è il fatto che Robotnik non deve mettere le mani sugli Smeraldi del Caos. Forza Sonic!

"Sonic? Nu igen? Äsch, det spelar ingen roll. Med de robotar som jag gjort om Flickisarna till, så kommer du aldrig att kunna stoppa mig! Äntligen kommer jag att kunna leta i lugn och ro efter Kaossmaragdena, och därefter styra världen!" Sonic inser att han måste rädda Flickisarna genom att släppa ut dem från deras robotfångelser och skicka tillbaka dem till Flicky-dimensionen. Och inte nog med det, Sonic måste även stoppa Robotnik från att komma först till Kaossmaragdena. Dags att sätta fart, Sonic!

"Sonic? Alweer? Nou ja, dat maakt niet uit. Met de robots die ik heb gemaakt met behulp van de Flickies zul jij me nooit kunnen stoppen! Eindelijk zal ik vrij zijn om alle Chaos Smaragden in de wereld te vinden en de wereld te overheersen!" Sonic begrijpt dat hij de Flickies moet redden door ze te bevrijden uit de robots die hen gevangen houden en ze terug te sturen naar de Flicky dimensie. Belangrijker nog, moet hij ervoor zorgen dat Robotnik de Chaos smaragden niet als eerste vindt. Tijd om te gaan, Sonic!

"Sonic? Joko taas? No eipä hätää. Olen tehnyt kultatikoista robotteja, joten et enää pysty millään estämään minua! Voin vihdoinkin löytää kaikki kaaosemeraldit ja saan hallintaani koko maailman!" Sonic huomaa, että hänen on pelastettava kultatikat vapauttamalla ne robottivankiloista ja päästämällä ne takaisin kultatikkojen ulottuvuuteen. Ja mikä vieläkin tärkeämpää, Robotnik ei saa missään tapauksessa löytää kaaosemeraldeja ensimmäisenä. Sonicin on aika toimia!

Take Control!

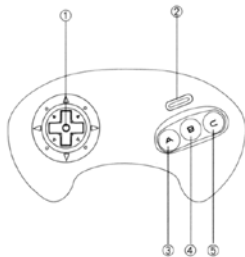
- ① Directional Button (D-Button)
- ② Start Button (START)
- ③ Button A
- ④ Button B
- ⑤ Button C

Directional Button (D-Button)

- Cycles through pregame options
- Guides Sonic

Start Button (Start)

- Opens Title screen
- Enters/exits Option screens
- Pauses game/resumes paused game



Spielsteuerung

- ① Steuerkreuz
- ② Starttaste (START)
- ③ Taste A
- ④ Taste B
- ⑤ Taste C

Steuerkreuz

- Zum zyklischen Aufsuchen der Optionen vor Spielbeginn
- Zum Führen von Sonic

Starttaste (Start)

- Zum Aufrufen des Titelschirms
- Zum Aufrufen/Verlassen der Optionen-Menüs
- Zum Unterbrechen/Wiederaufnehmen eines Spiels

Prenez les commandes en main!

- ① Bouton directionnel (Bouton D)
- ② Bouton de commencement (Bouton START)
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C

Bouton directionnel (Bouton D)

- Déroule les options de préliminaires de jeu
- Pour vous guider

Bouton de commencement (Bouton Start)

- Ouvre l'écran titre
- Entre/sort des écrans d'options
- Pause la partie/repren cette partie

¡Tome el Control!

- ① Botón direccional (Botón D)
- ② Botón de inicio (START)
- ③ Botón A
- ④ Botón B
- ⑤ Botón C

Botón direccional (Botón D)

- Permite elegir opciones previas al juego.
- Guía a Sonic.

Botón de inicio (Start)

- Abre la pantalla del título.
- Permite entrar en/salir de pantallas de opciones.
- Permite realizar una pausa en el juego.

Ai Comandi

- ① Pulsante di direzione (Pulsante D)
- ② Pulsante Start
- ③ Pulsante A
- ④ Pulsante B
- ⑤ Pulsante C

Pulsante di direzione (Pulsante D)

- Permette di passare da una opzione all'altra prima di giocare.
- Guida Sonic.

Pulsante Start

- Fa aprire lo schermo dei titoli.
- Fa aprire/chiudere gli schermi delle opzioni.
- Porta in pausa/fa riprendere il gioco.

Ta kontrolli!

- ① Styrtangenten D (D-knappen)
- ② Startknappen (START)
- ③ A-knappen
- ④ B-knappen
- ⑤ C-knappen

Styrtangenten D (D-knappen)

- Låter dig bläddra igenom alternativen innan spelets början.
- Låter dig styra Sonic.

Startknappen (Start)

- Tar dig till Titelskärmen.
- Låter dig gå till och från Inställningsskärma.
- Låter dig ta en paus i spelandet/sätter igång spelet igen efter paus.

De Besturing!

- ① Richtingstoets (R-toets)
- ② Start Toets (Start)
- ③ Toets A
- ④ Toets B
- ⑤ Toets C

Richtingstoets (R-Toets)

- Beweegt door de Opties vóór het spel
- Bestuurt Sonic

Start Toets (Start)

- Opent het Titelscherm
- Opent/Verlaat Optieschermen
- Pauzeert/Hervat gepauzeerd spel

Ota ohjokset käsiisi!

- ① Suuntapainike (D-painike)
- ② Aloituspainike (START)
- ③ A-painike
- ④ B-painike
- ⑤ C-painike

Suuntapainike (D-painike)

- Selaa ennen peliä valittavien vaihtoehtojen välillä.
- Ohjaa Sonicia

Aloituspainike (Start)

- Avaa otsikkoruudun
- Käynnistää/lopettaa vaihtoehtoruudut
- Pysäyttää pelin tauolle/jatkaa tauolle keskeytettyä peliä

Buttons A and C

- Start BGM (background music) or SFX (sound effects)
- Selects setting A or B in the Control Test Option screen
- Makes Sonic jump
- Makes Sonic perform the Blast Attack (when using the Gold Shield)

Button B

- Stops BGM (background music) or SFX (sound effects) in the Control Test Option screen
- Selects setting A or B in the Control Option screen
- Makes Sonic perform the Sonic Spin Dash

Note: Buttons X, Y, and Z on the six button Control Pad have no functions in this game.

Tasten A und C

- Zum Starten der BGM (Musikuntermalung) oder der SFX (Soundeffekte)
- Zur Wahl von Einstellung A oder B im Control Test-Optionsmenü
- Läßt Sonic hochspringen
- Läßt Sonic eine Blast-Attacke ausführen (bei Verwendung des Gold Shields)

Taste B

- Zum Starten der BGM (Musikuntermalung) oder der SFX (Soundeffekte) im Control Test-Optionsmenü
- Zur Wahl von Einstellung A oder B im Control Optionsmenü
- Läßt Sonic die Sonic Spin Dash-Attacke ausführen.

Hinweis: Den Tasten X, Y und Z am Sechstasten-Control Pad sind in diesem Spiel keine Funktionen zugeordnet.

Boutons A et C

- Active la BGM (musique de fond) ou les SFX (effets sonores)
- Sélectionne les réglages A ou B dans l'écran d'options de test de commandes
- Pour sauter
- Active votre attaque foudroyante (lorsque vous utilisez le bouclier en or)

Bouton B

- Désactive la BGM (musique de fond) ou les SFX (effets sonores) dans l'écran d'options de test de commandes
- Sélectionne les réglages A ou B dans l'écran d'Option de commande
- Pour faire un bond rotatif Sonic

Remarque: Les boutons X, Y ou Z des Manettes Multidirectionnelles à six boutons ne sont pas utilisés dans ce jeu.

Botones A y C

- Activan la música de fondo (BGM) o los efectos acústicos (SFX).
- Permiten seleccionar el ajuste A B en la pantalla de opciones de prueba de sonido (SOUND TEST).
- Hacen que Sonic Salte.
- Hace que Sonic realice el ataque explosivo (cuando utilice el escudo dorado).

Botón B

- Desactiva la música de fondo (BGM) o los efectos acústicos (SFX).
- Permite seleccionar el ajuste A o B en la pantalla de opciones de control (CONTROL).
- Hace que Sonic realice el ataque con giro Sonic.

Nota: Los botones X, Y, y Z del mando de control no funcionarán en este juego.

Pulsanti A e C

- Danno inizio alla musica di sfondo (BGM) o agli effetti speciali (SFX).
- Scelgono le regolazioni A o B nello schermo delle opzioni dei test di controllo.
- Fanno saltare Sonic.
- Fa eseguire un Blast Attack a Sonic quando lo scudo d'oro è in uso.

Pulsante B

- Fa fermare la musica di sfondo (BGM) o gli effetti speciali (SFX).
- Sceglie le regolazioni A o B nello schermo delle Opzioni di controllo.
- Fa fare a Sonic un Sonic Spin Dash.

Nota: I pulsanti X, Y e Z e la Control Pad a sei pulsanti in questo gioco non hanno alcuna funzione.

Knapparna A och C

- Sätter igång bakgrundsmusiken (BGM) eller ljudeffekterna (SFX) på kontrolltestskärmen (Control Test Option).
- Väljer ett av alternativen A och B på kontrolltestskärmen.
- Får Sonic att hoppa.
- Får Sonic att ta till sin Blast Attack.

B-knappen

- Stänger av bakgrundsmusiken eller ljudeffekterna på kontrolltestskärmen.
- Väljer ett av alternativen A och B på Kontrollinställningsskärmen.
- Får Sonic att ta till sin Snurr-rusning.

Obs: Knapparna X, Y, och Z på en sexknappars kontrollplatta fyller ingen funktion i det här spelet.

Toetsen A en C

- Start BGM (achtergrondmuziek) of SFX (geluidseffecten)
- Selecteert positie A of B in het Control Test Optiescherm
- Laat Sonic springen
- Laat Sonic de Blast Aanval uitvoeren (wanneer het Gouden Schild in gebruik is)

Toets B

- Stopt BGM (achtergrondmuziek) of SFX (geluidseffecten) in het Control Test Optiescherm
- Selecteert positie A of B in het Control Optiescherm
- Laat Sonic de Sonic Spin Dash uitvoeren

Nb: Toetsen X, Y en Z op de zes toetsen Controller hebben geen functies in dit spel.

A- ja C-painikkeet

- Käynnistää taustamusiikin (BGM) tai äänitehosteet (SFX)
- Valitsee A- tai B-säädön säädön testivaihtoehtoruudusta
- Saa Sonicin hyppäämään
- Saa Sonicin suorittamaan Sonicin räjäytysyökkäyksen (käytettäessä kultaista suojailevää)

B-painike

- Pysäyttää taustamusiikin (BGM) tai äänitehosteet (SFX) säädön testivaihtoehtoruudusta
- Valitsee A- tai B-säädön säädön vaihtoehtoruudusta
- Saa Sonicin suorittamaan Sonicin kieppiyökkäyksen

Huom: Kuuden painikkeen säätölevyn painikkeilla X, Y ja Z ei ole mitään toimintoja tässä pelissä.

Pregame Screens/Options

After the Sega and Travellers Tales logos, a short introduction appears, followed by the *Sonic 3D Blast* Title screen. In a few moments a game demo appears. Press Start at any time to return to the Title screen.

Press Start at the Title screen to see your options. Enter and Exit the CONTROL and SOUND TEST options screens by pressing Start.

Menüs vor Spielbeginn/ Optionen

Nachdem die Sega- und Travellers Tales-Logos angezeigt wurden, erscheint eine Kurzbeschreibung des Spiels, gefolgt vom Titelbildschirm für *Sonic 3D Blast*. Kurz darauf folgt eine Spielvorführung. Um zum Titelbildschirm zurückzukehren, können Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Starttaste drücken.

Zum Aufrufen der Optionen drücken Sie am Titelbildschirm die Starttaste. Auch die Menüs der CONTROL- und SOUND TEST-Optionen können durch Drücken der Starttaste aufgerufen bzw. wieder verlassen werden.

Ecrans/options de préliminaires de jeu

A la suite des logos Sega et Travellers Tales, une brève introduction apparaît, suivie de l'écran titre *Sonic 3D Blast*. Quelques secondes après, une démonstration de jeu s'affiche. Appuyez sur Start au moment de votre choix pour revenir à l'écran titre.

Pressez Start sur l'écran titre pour voir vos options. Entrez dans les écrans d'options CONTROL et SOUND TEST et sortez-en en appuyant sur Start.

Pantallas/Opciones Previas al Juego

Después de los logotipos de Sega y Travellers Tales, aparecerá una breve introducción seguida por la pantalla del título *Sonic 3D Blast*. Después de algunos segundos, aparecerá una demostración del juego. Para volver a la pantalla del título, presione START en cualquier momento.

En la pantalla del título, presione START a fin de ver sus opciones. Seleccione o abandone las pantallas de opciones de control (CONTROL) y prueba de sonido (SOUND TEST) presionando START.



Schermi ed Opzioni Prima del Gioco

Dopo che i logo Sega e Travellers Tales sono apparsi, si vede una breve introduzione seguita dallo schermo *Sonic 3D Blast* e dopo pochi secondi da una dimostrazione del gioco. Premere in qualsiasi momento il pulsante Start per far ritorno allo schermo dei titoli.

Premere il pulsante Start nello schermo dei titoli per vedere le opzioni a disposizione. Premendo il pulsante Start si accede o si esce dagli schermi delle opzioni di comando CONTROL o di prova dei suoni SOUND TEST.

Skärmen och inställningarna innan spelets början

Efter att Segas och Travellers Tales' logos visas dyker en kort introduktion upp, vilket åtföljs av Titelskärmen för *Sonic 3D Blast*. Efter en kort stund visas en demonstration av spelet. Tryck på Startknappen när som helst för att gå tillbaka till Titelskärmen.

Tryck på Startknappen när du befinner dig på Titelskärmen för att ta en titt på dina spelinställningsalternativ. Du kan gå in (Enter) på eller ut (Exit) från inställningsskärmarna CONTROL (kontrollvalsskärmen) och SOUND TEST (ljudtest-skärmen) genom att trycka på Startknappen.

Schermen/Opties Voor Het Spel

Na het Sega en het Travellers Tales logo verschijnt er een korte inleiding gevolgd door het *Sonic 3D Blast* Titelscherm. Als je even wacht verschijnt de speldemo. Druk op elk gewenst moment op Start om terug te keren naar het Titelscherm.

Druk tijdens het Titelscherm op Start om de opties te bekijken. Bekijk en Verlaat (Exit) de Control (Besturing) en Sound Test (Geluidstest) optieschermen door op Start te drukken.

Ennen peliä valittavat ruudut/vaihtoehdot

Sega ja Travellers Tales -logomerkkien jälkeen näkyviin tulee lyhyt esittely ja sen jälkeen *Sonic 3D Blast* -otsikkoruutu. Hetken kuluttua alkaa pelin esittely. Otsikkoruutuun voidaan palata milloin tahansa painamalla START-painiketta.

Paina START-painiketta otsikkoruudusta nähdäksesi vaihtoehdot. CONTROL ja SOUND TEST -vaihtoehtoruudut käynnistetään ja lopetetaan painamalla START-painiketta.



Control

Set the game controls in CONTROL. Press Buttons A, B or C to select setting A or B.

Sound Test

Listen to the music and sound effects in the SOUND TEST. Button A or C starts the BGM/SFX, Button B stops it.

Start

Select START to begin playing right away. Pressing Start begins the game.

Spielsteuerung

Die CONTROL-Funktion dient zum Bestimmen der verwendeten Spielsteuerungs-Elemente. Drücken Sie Taste A, B oder C, um die Einstellung A bzw. B zu wählen.

Soundtest (Sound Test)

Hören Sie sich die Musik- und Soundeffekte mit Hilfe der SOUND TEST-Funktion an. Mit Taste A oder C kann BGM/SFX gestartet werden; Taste B dient zum Ausschalten dieser Funktion.

Spielbeginn (Start)

Zum sofortigen Spielbeginn drücken Sie die Taste START. Durch Drücken dieser Taste wird das Spiel gestartet.

Control

Pour fixer les commandes du jeu dans CONTROL. Appuyez sur les boutons A, B ou C pour sélectionner le réglage A ou B.

Sound Test

Pour écouter la musique et les effets sonores dans SOUND TEST. Le bouton A ou C démarre les BGM/SFX, le bouton B les arrête.

Start

Pour commencer le jeu immédiatement, sélectionnez START. Le fait d'appuyer sur Start lance le jeu.

Control (Control)

Ajuste los controles del juego en CONTROL. Presione los botones A, B, o C para seleccionar el ajuste A o B.

Sound Test (Prueba de Sonido)

Escuche la música y los efectos acústicos en SOUND TEST. El botón A o C activará la música de fondo/efectos acústicos (BGM/SFX), y el botón B los desactivará.

Start (Inicio)

Seleccione START para comenzar a jugar. Al presionar START se iniciará el juego.

Control

I comandi del gioco vengono scelti nel modo CONTROL. Premere i pulsanti A, B o C per scegliere la regolazione A o quella B.

Sound Test

Ascoltare la musica e gli effetti sonori nel modo SOUND TEST. Il pulsante A o C dà inizio al modo BGM/SFX, quello B lo fa terminare.

Start

Scegliere START per iniziare immediatamente il gioco. Premendo Start il gioco ha inizio.

Control-Skärmen

Du ställer in spelkontrollerna på CONTROL-skärmen. Tryck på antingen A-, B-, eller C-knappen för att välja en av inställningarna A och B.

SoundTest-Skärmen

Lyssna på bakgrundsmusiken och ljudeffekterna på SOUND TEST-skärmen. A- och C-knappen sätter igång antingen BGM (bakgrundsmusiken) eller ljudeffekterna (SFX), och B-knappen avslutar uppspelningen.

Start

Välj START för att sätta igång spelet direkt. Tryck på Startknappen för att sätta igång.

Control (Besturing)

Stel de spelbesturing in met Control (Besturing). Druk op de Toetsen A, B of C om instelling A of B te selecteren.

Sound Test (Geluidstest)

Beluister de muziek en geluidseffecten in de SOUND TEST (GELUIDSTEST). Toets A of C start de BGM/SFX, Toets B stopt deze.

Start

Selecteer START om meteen met spelen te beginnen. Door op Start te drukken ga je naar het spel.

Control

Tee pelisäädöt CONTROL-ruudussa. Valitse A- tai B-säätö painamalla painikkeita A, B tai C.

Sound Test

Voit kuunnella musiikin ja äänitehosteet SOUND TEST -ruudussa. Painike A tai C käynnistää taustamusiikin/äänitehosteet ja painike B lopettaa ne.

Start

Valitse START, kun haluat aloittaa pelin välittömästi. Painikkeen START painaminen käynnistää pelin.

Screen Signals

- ① Robot
- ② Flicky
- ③ Ring
- ④ Sonics Remaining
- ⑤ Flickies Counter
- ⑥ Rings Collected

Jump on or Sonic Spin into a robot to break it open and release the Flicky inside.

Bildschirmanzeigen

- ① Roboter
- ② Flicky
- ③ Ring
- ④ Restliche Sonics
- ⑤ Flickies-Anzeige
- ⑥ Eingesammelte Ringe

Um einen Roboter zu zerstören und den darin gefangenen Flicky zu befreien, springen Sie einen Roboter an, oder führen Sie einen Sonic Spin-Angriff aus.

Signaux D'ecran

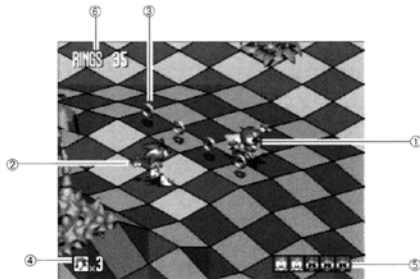
- ① Robot
- ② Flickien
- ③ Anneau
- ④ Sonics restants
- ⑤ Compteur de Flickiens
- ⑥ Anneaux amassés

Sautez ou vrillez sur un robot pour le casser et libérer le Flickien à l'intérieur.

Señales de la Pantalla

- ① Robot
- ② Flicky
- ③ Anillo
- ④ Sonics restantes
- ⑤ Contador de Flickies
- ⑥ Anillos recolectados

Salte o realice un giro Sonic para chocar contra un robot a fin de romper y abrirlo para liberar el Flicky de su interior.



Simboli Sullo Schermo

- ① Robot
- ② Flicky
- ③ Anello
- ④ Sonic rimanenti
- ⑤ Contatore dei Flicky
- ⑥ Anelli raccolti

Saltate su o fate Sonic Spin su di un robot per aprirlo e liberare il Flicky in esso imprigionato.

Anvisningarna på skärmen

- ① Robot
- ② Flickis
- ③ Ring
- ④ Antalet kvarstående Sonics
- ⑤ Antalet Flickisar
- ⑥ Antalet insamlade ringar

Hoppa på eller dela ut en Sonic Spin till en robot för att bryta upp den och släppa lös Flickisen inuti.

Tekens op Het Scherm

- ① Robot
- ② Flicky
- ③ Ring
- ④ Sonic's Tegoed
- ⑤ Flickies Teller
- ⑥ Verzamelde Ringen

Spring tegen een robot aan of voer de Sonic Spin uit om de robot open te breken en de Flicky te bevrijden.

Ruutusignaalit

- ① Robotti
- ② Kultatikka
- ③ Rengas
- ④ Jäljellä olevat Sonicit
- ⑤ Kultatikkojen laskuri
- ⑥ Kerätyt renkaat

Riko robotti ja vapauta sisällä oleva kultatikka hyppäämällä tai kierimällä Sonic-syöksykierinnällä robotin päälle.

Free a Flicky and run past it to get its attention. The Flicky then starts to follow you obediently. But make sure to keep an eye on the Flickies Sonic has collected. They have a tendency to scatter when they or Sonic are hit by enemies.

Collect Rings to increase your score and to gain entrance to the Knuckles and Tails Bonus Stages.

The number of Sonic's remaining lives is shown at the bottom left corner of the screen.

The number of Flickies to rescue is shown at the bottom right of the screen. If the Flicky indicator is lit, the Flicky has already been found.

Nachdem Sie einen Flicky befreit haben, laufen Sie an ihm vorbei, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Danach folgt Ihnen der Flicky zwar gehorsam, aber Sie dürfen die von Sonic befreiten Flickies nicht aus den Augen lassen. Wenn diese Flickies oder Sonic von Gegnern angegriffen werden, laufen sie in alle Richtungen davon.

Sammeln Sie Ringe ein, um ihre Punktzahl zu erhöhen und zu den Bonus-Spielstufen Knuckles und Tails Zugang zu erhalten.

Die Anzahl der noch vorhandenen Sonic-Versuche wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt.

Die Anzahl der geretteten Flickies erscheint in der rechten unteren Bildschirmcke. Wenn die Flicky-Anzeige aufleuchtet, wurde dieser Flicky bereits aufgefunden.

Libérez un Flickien et courez pour le rattraper afin d'attirer son attention. Le Flickien vous suivra alors avec soumission. Mais n'oubliez pas de garder un oeil sur les Flickiens que Sonic a rassemblés. Ils ont tendance à se disperser lorsque Sonic ou eux sont touchés par les ennemis.

Amassez les anneaux pour augmenter votre score et gagner l'accès aux étapes de Bonus de Knuckles et de Tails.

Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Le nombre de Flickiens à secourir est indiqué dans le coin inférieur droit de l'écran. Si l'indicateur de Flickien s'allume, le Flickien a déjà été trouvé.

Libere a un Flicky, y pase sobre él para llamar su atención. Si lo hace así, el Flicky comenzará a seguirle obedientemente. Pero cerciórese de no perder de vista a los Flickies que Sonic haya recolectado. Tienden a desparramarse cuando ellos mismos o Sonic reciben un impacto del enemigo.

Recolecte anillos para aumentar su puntuación y lograr la entrada a las etapas KNUCLES y TAIL BONUS.

El número de vidas restantes de Sonic se muestra en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

El número de Flickies a rescatar se muestra en la esquina inferior derecha de la pantalla. Si el indicador Flicky está visualizado, usted no habrá encontrado tal Flicky.

Liberate un Flicky e passategli davanti per attirarne l'attenzione. Il Flicky quindi vi seguirà, obbedendovi, ma fate attenzione: i Flicky raccolti da Sonic tendono a disperdersi quando loro o Sonic vengono colpiti da nemici.

Raccogliete anelli per aumentare il vostro punteggio e guadagnarvi l'accesso alle fasi di gioco premio Knuckles e Tails Bonus Stages.

Il numero delle vite rimaste a Sonic viene indicato nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Il numero dei Flicky da salvare viene indicato nell'angolo inferiore destro dello schermo. Se l'indicatore dei Flicky è acceso, il Flicky è già stato trovato.

Du befriar en Flickis genom att springa förbi den och påkalla dess uppmärksamhet. Därefter följer Flickisen dig lydigt. Se dock till att du håller ett öga på de Flickisar som Sonic samlar på sig. De har en tendens att flaxa iväg så fort de eller Sonic tar stryk.

Du samlar på dig Ringar för att öka på ditt poängantal och för att få tillgång till Knuckles' och Tails' bonusomgångar.

Sonics antal återstående liv visas i det vänstra hörnet av skärmens underkant.

Antalet Flickisar du måste rädda visas i det högra hörnet av skärmens underkant. Om Flickis-indikatorn är tänd, så betyder det att du redan har hittat Flickisen.

Bevrijd een Flicky en ren hem voorbij om zijn aandacht te trekken. De Flicky zal je dan gehoorzaam volgen. Maar let wel goed op de Flickies die Sonic verzameld heeft. Ze hebben de neiging zich te verspreiden wanneer zij of Sonic worden aangevallen door vijanden.

Verzamel ringen om je score te verhogen en om toegang te krijgen tot de Knuckles en Tails bonusniveaus.

Het aantal levens dat Sonic nog over heeft zie je in de linker benedenhoek van het scherm.

Het aantal Flickies dat je nog moet bevrijden is afgebeeld in de rechter benedenhoek van het scherm. Als het Flicky-tekentje opgelicht is, dan is de Flicky al gevonden.

Vapauta kultatikka ja juokse sen ohi, jotta se kiinnittää huomionsa sinuun. Tämän jälkeen kultatikka alkaa seurata sinua tottelevaisesti. Muista kuitenkin pitää silmällä Sonicin keräämiä kultatikkoja. Niillä on taipumus hajaantua, kun vihollinen hyökkää niiden tai Sonicin kimppuun.

Kerää renkaita, jotta saat lisää pisteitä ja pääset Knuckles ja Tails -bonusasteille.

Sonicin jäljellä olevat elämät näkyvät ruudun vasemmassa alakulmassa.

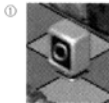
Pelastettavien kultatikkojen lukumäärä näkyy ruudun oikeassa alakulmassa. Jos kultatikan merkkivalo palaa, se on jo löydetty.

Rings, Springs and Other Things

The Flickies' pleasant island has been changed into a danger-filled maze. Sonic must find his way through this mayhem in order to free his Flicky friends and stop Robotnik from getting his mitts on the Chaos Emeralds. There are many items Sonic may come across in his adventure, so take a look at the items below to help Sonic out.

① Rings

Collect Rings to protect Sonic from Robotnik's traps, gain access to the Knuckles or Tails Bonus Stages (to find Chaos Emeralds) and gain Bonus Points at the end of each Act. Remember, Sonic needs to collect at least 50 Rings to enter the Bonus Stages.



Federn, Ringe und Andere Dinge

Die paradiesische Insel der Flickies wurde vom Hexenmeister Robotnik in einen gefährlichen Irrgarten verwandelt. Sonic muß sich durch dieses Minenfeld tasten, um seine Flicky-Freunde zu befreien und Robotnik daran zu hindern, die Chaos-Smaragde zu kassieren. Zum Glück stehen Sonic einige Hilfsmittel zur Verfügung, die er im Laufe seines Abenteuers einsetzen kann. Schauen Sie sich die nachfolgenden Artikel gut an, um Sonic im richtigen Moment aushelfen zu können.

① Ringe

Sammeln Sie Ringe ein, um Sonic Schutz vor Robotniks Fallen zu bieten und Zugang zu den Bonus-Spielstufen Knuckles und Tails zu erhalten (zum Auffinden der Chaos-Smaragde); außerdem werden Sie am Ende jeder Stufe mit Bonuspunkten belohnt. Denken Sie daran, daß Sonic mindestens 50 Ringe einsammeln muß, um Zugang zu den Bonus-Spielstufen zu erhalten.

Anneaux, Ressorts et Autres

L'île agréable des Flickiens est devenue un dédale parsemé de dangers. Vous devez trouver votre chemin dans cette violence afin de libérer vos amis Flickiens et empêcher Robotnik de s'approprier les Emeraude Chaos. Vous rencontrerez des articles au cours de votre aventure et voici ceux qui vous aideront.

① Anneaux

Amassez les anneaux pour vous protéger des pièges de Robotnik, accéder aux étapes de Bonus de Knuckles ou de Tails (pour trouver les Emeraude Chaos) et gagner des points de Bonus à la fin de chaque action étape. N'oubliez pas, vous devez amasser au moins 50 anneaux pour entrer dans les étapes de Bonus.

Anillos, Resortes, y Demás

La placentera isla de los Flickies ha cambiado a un laberinto lleno de peligros. Sonic deberá encontrar la salida a fin de liberar sus amigos Flickies y parar a Robotnik. Existen muchos ítemes (indicados a continuación) que Sonic puede encontrarse a o largo de su aventura, motivo por el que tendrá que conocerlos bien para poder ayudar a Sonic en su aventura.

① Rings (anillos)

Recolecte anillos para proteger a Sonic contra las trampas de Robotnik, lograr acceso a las etapas KNUCKLES o TAILS BONUS (para encontrar las esmeraldas) y obtener puntos de gratificación al final de cada acto. Recuerde, Sonic tiene que recolectar por lo menos 50 anillos para poder entrar en las etapas de gratificación.

Anelli, Molle ed Altri Oggetti

La piacevole isola dei Flicky si è trasformata in un labirinto pieno di insidie. Sonic deve trovare la via giusta per liberare i Flicky suoi amici e fermare Robotnik prima che riesca e mettere le mani sugli Smeraldi del Caos. Sonic può trovare molti oggetti che lo aiutano, sul suo cammino, e vale la pena leggerli la liste che segue per poter tenere gli occhi aperti.

① Anelli

Raccogliete gli anelli per proteggere Sonic dalle trappole di Robotnik, per avere accesso alle fasi di gioco premio Knuckles e Tails Bonus Stages per trovare gli Smeraldi del Caos e guadagnare punti premio alla fine di ciascun atto. Tenete presente che Sonic deve raccogliere almeno 50 anelli per avere accesso alle fasi premio del gioco.

Ringar, Fjädrar och andra saker

Flickisarnas trevliga ö har förändrats till en farofyllt labyrint. Sonic måste hitta en väg genom hela den här röran för att rädda sina kompisar, Flickisarna, och för att stoppa Robotnik från att lägga vantarna på Kaossmaragdena. Sonic lär springa på en hel del saker under äventyrets gång, så ta en titt på manickerna här nedan för att ge honom hjälp på traven.

① Ringar

Samla på dig ringar för att skydda Sonic mot Robotniks fällor, för att få tillgång till Knuckles' och Tails' Bonusomgångar (där du hittar Kaossmaragden), och för att samla på dig Bonuspoäng vid slutet av varje omgång. Kom ihåg att Sonic måste samla ihop minst 50 Ringar innan han kan gå vidare till Bonusomgångarna.

Ringen, Veren en Andere Dingen

Het plezierige eiland van de Flickies is omgetoverd in een web vol gevaar. Sonic moet zijn weg vinden door deze wanorde om zijn Flicky vrienden te bevrijden en om te verhinderen dat Robotnik de Chaos Smaragden in zijn klauwen krijgt. Er zijn veel dingetjes die Sonic tegen kan komen in dit avontuur, dus kijk om Sonic te helpen maar even naar de voorwerpen hieronder:

① Ringen

Verzamel Ringen om Sonic te beschermen tegen de valstrikken van Robotnik, om toegang te krijgen tot de Knuckles en Tails bonusniveaus (waar je Chaos Smaragden kunt vinden) en om Bonuspunten te krijgen aan het einde van elke Ronde. Denk eraan, Sonic moet ten minste 50 Ringen verzamelen om toegang te krijgen tot de Bonusniveaus.

Renkaat, jouset ja muut esineet

Kultatikkojen ihana saari on muuttunut vaaroja täynnä olevaksi sokkeloksi. Sonicin on löydettävä tie tämän runneltun saaren läpi, jotta hän voi pelastaa kultatikkaystävänsä ja estää Robotnikia saamasta käsiinsä kaaosemeraldit. Sonic saattaa kohdata matkallaan monia esineitä, joten tutustu alla kuvattuihin esineisiin voidaksesi auttaa Sonicia.

① Renkaat

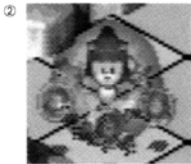
Kerää renkaita suojellaksesi Sonicin Robotnikin ansoilta, päästäksesi Knuckles tai Tails -bonusasteille (ja löytääksesi kaaosemeraldit) ja saadaksesi bonuspisteitä kunkin vaiheen lopussa. Muista, että Sonicin on kerättävä ainakin 50 rengasta, zotta hän pääsee bonusasteille.

② Shields

There are three kinds of shields to be found on Flicky Island. The Blue Shield protects against regular and electrical damage, the Red shield protects against both regular and fire damage, and the Gold shield gives Sonic the power to use the Blast Attack as well as protecting him from enemy attacks.

③ Sonic Icons/Extra Lives

Collect ten Sonic icons to gain a Continue! Look for icons above you when bouncing on Springs. Extra Lives can be found inside TVs and gained in the Knuckles or Tails Bonus Stages (if you've already gained all seven Chaos Emeralds).



② Schutzschilder

Auf der Flicky-Insel können Sie drei verschiedene Arten von Schilden finden. Der blaue Schutzschild schützt Sie vor gegnerischen Angriffen und Elektroschocks, der rote Schild wehrt alle Arten von Schäden und Feuergefahr ab, während der goldene Schild Sonic die Kraft verleiht, eine besonders wirksame Blast-Attacke auszuführen; außerdem schützt ihn dieser Schild vor gegnerischen Attacken.

③ Sonic-Ikone/Zusätzliche Versuche

Wenn es Ihnen gelingt, zehn Sonic-Ikone einzusammeln, erhalten Sie als Belohnung eine Weiterspielmöglichkeit! Beim Auf- und Abspringen auf Federn halten Sie Ausschau nach Ikonen, die sich über Ihnen befinden. Zusätzliche Weiterspielmöglichkeiten finden Sie im Innern von Fernsehgeräten; außerdem erhalten Sie sie als Belohnung in den Bonus-Spielstufen Knuckles und Tails (nachdem Sie alle sieben Chaos-Smaragde bereits aufgefunden haben).

② Boucliers

Il y a trois sortes de boucliers à trouver sur l'île de Flicky. Le bouclier bleu qui protège contre les dommages habituels et l'électricité, le bouclier rouge qui protège contre les dommages habituels et la chaleur et le bouclier en or qui vous donne de la puissance pour utiliser l'attaque foudroyante spéciale tout en vous protégeant contre les attaques des ennemis.

③ Icônes Sonic/vies supplémentaires

Amassez dix icônes Sonic pour gagner un Continue (possibilité de continuer) ! Cherchez les icônes au-dessus de vous lorsque vous rebondissez sur les ressorts. Les vies supplémentaires se trouvent dans les téléviseurs et vous les gagnerez dans les épreuves de Bonus de Knuckles ou de Tails (si vous avez déjà amassé l'ensemble des sept Emeraude Chaos).

② Shields (escudos)

En la isla Flicky podrá encontrar tres tipos de escudos. El escudo azul le protegerá contra daños normales y eléctricos. El escudo rojo le protegerá contra daños tanto normales como de fuego, y el escudo dorado ofrecerá a Sonic la potencia para poder utilizar el ataque explosivo Sonic y le protegerá contra ataques del enemigo.

③ Sonic Icons/Extra Lives (iconos/vidas extra de Sonic)

Recolecte los diez iconos Sonic para obtener el mensaje de continuación (CONTINUE!) cuando rebote sobre los soportes. Usted podrá encontrar vidas extra en el interior de televisores y ganar etapas de gratificación KNUCKLES o TAILS (si ya ha hecho con las siete esmeraldas del caos).

② Scudi

Su Flicky Island si possono trovare tre tipi di scudo. Quelli blu proteggono da danni normali o elettrici, quelli rossi da danni normali e da fuoco, quello d'oro dà a Sonic il potere di usare lo Special Blast Attack oltre a proteggerlo da attacchi dei nemici.

③ Icone/Vite Extra di Sonic

Raccogliete dieci icone vi guadagnerete un "Continuare". Controllate se ci sono icone sopra di voi quando saltate sulle molle. All'interno dei televisori vi sono vite extra, ed altre possono venire guadagnate nelle fasi premio Knuckles e Tails Bonus Stages (se avete già conquistato tutti e sette gli smeraldi del Chaos).

② Sköldar

Du kan hitta tre olika typer av sköldar på Flicky Island. En Blå Sköld skyddar dig mot vanliga och elektriska faror, en Röd Sköld skyddar mot både vanliga och eldrelaterade faror, och en Gyllene Sköld låter Sonic använda sin speciella Blast Attack, samt skyddar honom från fiendeattacker.

③ Sonic-ikoner/extra Liv

Samla på tio fem Sonic-ikoner för att få en möjlighet att fortsätta! Håll ögonen öppna efter ikoner när du studsar på fjädrar. Extra Liv kan du hitta inuti bildskärmar, och de finns även att tillgå på Knuckles' och Tails' Bonusomgångar (om du redan lagt beslag på alla sju Kaossmaragdena).

② Schilden

Er zijn drie soorten schilden te vinden op Flicky Eiland. Het Blauwe Schild beschermt tegen gewone en elektrische schade, het Rode Schild beschermt tegen zowel gewone als vuurschade en het Gouden Schild geeft Sonic de kracht om de speciale Blast Aanval te gebruiken en het beschermt hem tegen vijandige aanvallen.

③ Sonic Tekens/Extra Levens

Verzamel tien Sonic tekens en je krijgt een Continue (Doorgaan)! Kijk uit naar tekens wanneer je met Veren aan het springen bent. Extra levens zijn te vinden in TV's en te verdienen in de Knuckles of Tails Bonusniveaus (Als je alle zeven Chaos Smaragden al hebt gevonden).

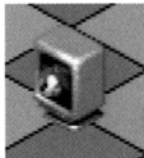
② Suojalevyt

Kultatikkojen saarelta löytyy kolmenlaisia suojalevyjä. Sininen suojalevy suojaa tavallisilta vahingoilta ja sähkövahingoilta, punainen suojalevy antaa suojan sekä tavallisten että tulipalon aiheuttamia vaurioita vastaan ja kultainen suojalevy antaa Sonicille voiman räjäytyshyökkäyksen käyttöä varten sekä suojaa häntä vihollisen hyökkäyksiltä.

③ Sonic-kuvat/ylimääräiset elämät

Kerättyäsi Kymmenen Sonic-kuvaa saat yhden jatkon. Etsi kuvia yläpuoleltasi, kun pompit jousilla. Ylimääräisiä elämiä löytyy TV-vastaanottimien sisältä ja niitä saadaan Knuckles tai Tails -bonusasteilla (jos olet jo saanut kaikki seitsemän kaaosmeraldia).

③



④ Sonic Blast Attack

Take on all comers! Press Button A or C to jump, and press either button again in midair to home in on enemies. Sonic needs to find the Gold Shield to use the Blast Attack.

⑤ Springs and transports

Use springs to jump from one place to another and collect Rings or Sonic icons for extra Lives! Transports move Sonic up and down levels. Try the Sonic Spin Attack to move some transports.

④ Sonic Blast-Attacke

Komme, wer da wolle! Drücken Sie Taste A oder C zum Hochspringen; wenn Sie sich in der Luft befinden, drücken Sie eine dieser Tasten noch einmal, um den Gegner anzuvisieren. Sonic muß unbedingt den Gold Shield finden, damit er seine Blast-Attacke einsetzen kann.

⑤ Federn und Andere Transportmöglichkeiten

Verwenden Sie die Federn, um sich von einem Ort zum andern zu bewegen; sammeln Sie Ringe oder Sonic-Ikone ein, um zusätzliche Weiterspielmöglichkeiten zu erhalten! Transporter dienen Sonic dazu, sich auf unterschiedliche Ebenen nach oben oder unten zu bewegen. Um Position von widerspenstigen Transportern zu verändern, versuchen Sie es einmal mit der Sonic Spin-Attacke.

④ Sonic Blast Attaque

Battez-vous avec n'importe qui! Appuyez sur le bouton A ou C pour sauter et pressez l'un ou l'autre de ces boutons lorsque vous êtes en l'air pour atterrir sur vos ennemis. Vous devez trouver le bouclier en or pour utiliser l'attaque foudroyante.

⑤ Ressorts et transports

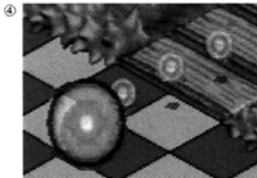
Utilisez les ressorts pour sauter d'une place à l'autre et amasser des anneaux ou des icônes Sonic pour des vies supplémentaires ! Les transports vous emmènent dans les niveaux supérieurs ou inférieurs. Essayez l'attaque vrillante pour déplacer certains transports.

④ Sonic Blast Ataque

¡Hágase con todas las esquinas! Presione el botón A o C para saltar, y vuelva a presionar cualquier botón en medio del aire para descender sobre los enemigos. ¡Sonic tiene que encontrar el Escudo dorado para poder utilizar el ataque explosivo!

⑤ Springs and Transports (resortes y transportadores)

¡Utilice los resortes para saltar de un lugar a otro y recolecte anillos o iconos Sonic a fin de obtener vidas extra! Los transportadores moverán a Sonic hacia niveles superiores e inferiores. Pruebe el ataque con giro Sonic (Sonic Spin Attack) para mover algunos transportadores.



④ Sonic Blast Attack

Non avete nulla da temere! Premete il tasto A o C per saltare, ed uno qualsiasi dei due per balzare sull'avversario. Per poter usare il Blast Attack, Sonic deve prima trovare lo scudo d'oro.

⑤ Molle e Mezzi di Trasporto

Usate le molle per saltare da un luogo all'altro e raccogliere anelli o icone di Sonic e vi guadagnerete vite extra. I mezzi di trasporto portano Sonic a livelli inferiori o superiori. Provate ad usare un Sonic Spin Attack per far muovere certi mezzi di trasporto.

④ Sonic Blast Attack

Ge dem alla på moppo! Tryck på antingen A-eller C-knappen för att hoppa, och tryck på endera knappen igen när du befinner dig i luften för att sikta in dig på fienderna. Sonic behöver dock ha hittat en Gyllene Sköld för att använda sin Blast Attack.

⑤ Fjädrar och andra transportmedel

Använd fjädrarna för att hoppa från ett ställe till ett annat och för att samla ihop Ringar samt Sonic-ikoner som ger dig extra Liv! Andra transportmedel flyttar Sonic upp- och nerför nivåer. Försök använda Sonics Spin Attack för att flytta en del transportmedel.

④ Sonic Blast Aanval

Neem het tegen iedereen op! Druk op Toets A of C om te springen en druk één van deze, als je in de lucht bent, opnieuw in om tegen je vijanden aan te knalles. Sonic moet het Gouden Schild vinden in de Blast Aanval te kunnen gebruiken.

⑤ Veren en Transporters

Gebruik veren om van de ene plek naar de andere te springen en verzamel dan Ringen of Sonic tekens voor extra levens! Transporters verplaatsen Sonic naar hogere en lagere niveaus. Probeer de Sonic Spin Aanval om een paar transporters te verplaatsen.

④ Sonicin räjäytys hyökkäys

Varokaa kaikki tunkeilijat! Hyppää painamalla painiketta A tai C ja paina ilmassa ollessasi jompaakumpaa painiketta uudelleen laskeutuaksesi vihollisen päälle Räjättyshyökkäystä varten Sonicin on löydettävä kultainen suojaievy.

⑤ Jouset ja kuljettimet

Käytä jousia hypätäksesi paikasta toiseen ja kerää renkaita tai Sonic-kuvia ylimääräisiä elämiä varten. Kuljettimet siirtävät Sonicin ylös ja alas eri tasojen välillä. Yritä siirtää joitakin kuljettimia Sonicin syökykierintähyökkäyksen avulla.

⑤



⑥ Chaos Emeralds

Dr Robotnik wants to use the power of the Chaos Emeralds to gain control over the world. The only way to stop him is by racing to the emeralds first! Once you have collected 50 or more Rings, look around for Tails or Knuckles, who can transport you to the Bonus Stage.

⑦ Big Rings

At certain points on Flicky Island, Sonic can find Big Rings, the doorways to the Flicky Dimension. Jump and grab the red area of the Big Ring whenever Sonic has Flickies to take them out of the hands of the fiendish Dr Robotnik and safely back into their dimension!

⑥ Die Chaos-Smaragde

Dr. Robotnik will die Zauberkraft der Chaos-Smaragde dazu verwenden, die Welt zu beherrschen. Dies können Sie nur dadurch verhindern, indem Sie die Smaragde vor ihm erreichen! Nachdem Sie mindestens 50 Ringe eingesammelt haben, machen Sie sich auf die Suche nach Tails oder Knuckles, die Sie zur Bonus-Spielstufe befördern werden.

⑦ Jumbo-Ringe

An gewissen Stellen der Flicky-Insel hat Sonic die Gelegenheit, einen Jumbo-Ring (Big Ring) aufzufinden, der ihm als Schlüssel zur Flicky-Dimension dient. Wenn sich Sonic die Chance bietet, einen Flicky aus den Händen von Dr. Robotnik zu befreien, springen Sie hoch und greifen Sie nach dem roten Bereich des Big Ring, worauf der Flicky sicher zu seiner Dimension zurückkehren kann!

⑥ Emeraude Chaos

Le Dr. Robotnik veut utiliser le pouvoir des Emeraude Chaos pour dominer le monde. La seule manière de l'en empêcher est d'atteindre les émeraudes en premier ! Lorsque vous aurez amassé 50 anneaux ou plus, cherchez Tails et Knuckles autour de vous, qui vous transporteront jusqu'à l'étape de Bonus.

⑦ Enormes anneaux

Vous trouverez d'énormes anneaux à certains endroits sur l'île de Flicky, la porte qui mène à la dimension Flicky. Sautez et saisissez la zone rouge d'un énorme anneau chaque fois que vous avez des Flickiens, pour les sortir des griffes du diabolique Dr. Robotnik et les renvoyer en toute sûreté dans leur dimension !

⑥ Chaos Emeralds (esmeraldas del caos)

El Dr. Robotnik quiere utilizar la potencia de las esmeraldas del caos para lograr el control del mundo. ¡La única forma de detenerlo es hacerse primero con las esmeraldas! Después de haber recolectado 50 o más anillos, busque a TAILS o KNUCKLES, porque podrán llevarle a la etapa de gratificación (BONUS STAGE).

⑦ Big Rings (anillos grandes)

En ciertos puntos de la isla Flicky, Sonic puede encontrarse con los anillos grandes, la puerta de paso a la dimensión Flicky. ¡Salte y agarre el área roja del anillo grande cada vez que Sonic tenga la oportunidad de rescatar Flickies de las manos del malvado Dr. Robotnik y a fin de volver a salvo a su dimensión!

⑥ SONIC GOT ALL
THE CHAOS EMERALDS



SCORE 45500

RING BONUS 8600

EMERALD BONUS 2600

⑥ Smeraldi del Caos

Il Dr. Robotnik vuole usare il potere degli Smeraldi del Caos per guadagnarsi il controllo del mondo. La sola maniera di fermarlo è di prendere gli Smeraldi prima di lui! Raccolti 50 anelli o più, cercate Tails o Knuckles, gli amici di Sonic, che vi possono portare in una fase premio del gioco.

⑦ Anelli Big Ring

In certi punti di Flicky Island Sonic troverà grandi anelli chiamati Big Ring che sono in realtà porte aperte sulla dimensione dei Flicky. Saltate e prendete l'area rossa dei Big Ring ogni volta che Sonic ha dei Flicky e li toglierete dalle mani del terribile Robotnik, riportandoli nella loro dimensione.

⑤ Kaosmaragden

Doktor Robotnik vill använda den samlade kraften från Kaosmaragdena för att ta kontroll över världen. Det enda sättet att stoppa honom är att få tag på smaragdena först! När du har samlat på dig 50 eller fler Ringar bör du hålla utkik efter Knuckles eller Tails. De tar dig vidare till en Bonusomgång.

⑦ Stora Ringar

På vissa ställen på Flicky Island kan Sonic hitta Stora Ringar, som innebär genvägar till Flickis-dimensionen. Hoppa upp och grabba tag i det röda området som omger en Stor Ring, närhelst Sonic har Flickisar med sig som han måste rädda ur den elake Dr. Robotniks klor och föra tillbaka till deras egen dimension!

⑥ Chaos smaragden

Dr. Robotnik wil de kracht van de Chaos Smaragden gebruiken om over de hele wereld te heersen. De enige manier om hem te stoppen is door als eerste bij de smaragden te komen! Als je 50 of meer ringen hebt verzameld, kijk dan uit naar Tails of Knuckles. Zij kunnen je naar het Bonusniveau brengen.

⑦ Grote Ringen

Op sommige plaatsen op Flicky Eiland kan Sonic Grote Ringen vinden. Dit zijn de doorgangen naar de Flicky Dimensie. Spring en grijp het rode gedeelte van de Grote Ring als Sonic Flickies heeft verzameld. Zou houd je deze Flickies uit de handen van de duivelse Dr. Robotnik en breng je ze weer terug naar hun veilige dimensie!

⑥ Kaaosemeraldit

Tohtori Robotnik haluaa käyttää kaaosemeraldien voimaa saadakseen haltuunsa koko maailman. Voit estää tämän vain löytämällä emeraldit ensin! Kun olet kerännyt 50 rengasta tai enemmän, etsi häntöjä tai sarania, jotka voivat viedä sinut bonusasteelle.

⑦ Suuret renkaat

Kultatikkojen saaren joistakin paikoista löytyy suuria renkaita, jotka ovat oviaukkoja kultatikkojen ulottuvuuteen. Hyppää ja ota kiinni suuren renkaan punaisesta alueesta aina, kun Sonicilla on kultatikkoja, jotta saat ne pois vihamielisen tohtori Robotnikin käsistä turvallisesti takaisin niiden omaan ulottuvuuteen!



Flicky Island

Dr Robotnik has made quite a mess of things! The once-peaceful Flicky Island is now inhabited by vicious robots and fiendish traps designed to stop Sonic! Release the Flickies from the robots and get them back to their own dimension, dodge the traps, find the secret passageways leading to helpful items, collect all the Chaos Emeralds, defeat Dr Robotnik and above all - have a good time.

Die Flicky-Insel

Dr. Robotnik hat auf der Insel ein ziemliches Durcheinander geschaffen! Auf der einst so idyllischen Flicky-Insel wimmelt es nur so von unfreundlichen Robotern und gefährlichen Fallen, die Sonic von seinem Vorhaben abbringen sollen! Es ist nun Ihre Aufgabe, den Flickies ihre Freiheit wiederzugeben und sie zu ihrer eigenen Dimension zurückzubringen; dazu gehört, daß Sie die Fallen umgehen, geheime Passagen zu den Hilfsmitteln herausfinden, alle Chaos-Smaragde einsammeln. Dr. Robotnik besiegen und - das ist das Wichtigste - dabei auch noch Spaß haben.

L'île de Flicky

Le Dr. Robotnik a fait un beau gâchis ! L'île de Flicky autrefois si paisible est maintenant habitée par des robots vicieux et truffée de pièges diaboliques pour vous arrêter ! Libérez les Flickiens des robots et ramenez-les dans leur propre dimension, évitez les pièges, trouvez les passages secrets qui conduisent aux articles utiles et ramassez toutes les Emeraudes Chaos, battez le Dr. Robotnik mais avant tout, amusez-vous.

Flicky Island

¡El Dr. Robotnik ha enrollado bien las cosas! ¡La isla Flicky, tan pacífica en sus tiempos, se encuentra ahora plagada de depravados robots y trampas mortales diseñados para parar los pies de Sonic! Libere Flickies de los robots y devuélvalos a su propia dimensión, esquive las trampas, busque los pasajes secretos que conducen a ítemes de ayuda, recolecte todas las esmeraldas del caos, derrote al Dr. Robotnik y, por encima de todo, páseselo en grande.

Flicky Island

L'infame Dr. Robotnik ne ha fatte di ogni colore. Flicky Island, una volta così tranquilla, è ora abitata da pericolosi Robot r trappole mortali costruite su misura per Sonic! Liberate i Flicky e rimandateli nella loro dimensione, evitando le trappole, trovando i passaggi segreti che conducono ad oggetti preziosi o utili, raccogliendo gli Smeraldi del Caos e soprattutto divertendovi.

Flicky Island

Dr. Robotnik har verkligen ställt till det den här gången! Det som en gång var den fridfulla ön Flicky Island är nu befolkad av otäcka robotar och hemska fållor som är gjorda för att stoppa Sonic! Befria Flickisarna från robotarna och för dem tillbaka till deras egen dimension, undvik fållorna, hitta topphemliga föremål, samla ihop alla Kaossmaragdena, besegra Dr. Robotnik, och framför allt - ha skoj!

Flicky Eiland

Dr. Robotnik heeft er nogal een puinhoop van gemaakt! Het eens zo vredige Flicky Eiland wordt nu belaagd door gemene robots en duivelse vallen bedoeld om Sonic te stoppen! Bevrijd de Flickies uit de robots en breng ze weer terug naar hun eigen dimensie, ontloop de vallen, vind de geheime doorgangen naar handige voorwerpen, verzamel alle Chaos Smaragden, versla Dr. Robotnik en boven al - Heb veel plezier!

Kultatikkojen saari

Tohtori Robotnik on saanut aikaan pahan sotkun. Kerran niin rauhallinen kultatikkojen saari on nyt vihamielisten robottien asuttama ja täynnä ansoja, jotka on suunniteltu Sonicin pysäyttämistä varten. Vapauta kultatikat roboteista ja päästä ne takaisin omaan ulottuvuuteensa, väistä ansat, etsi salaiset oviaukot, jotka johtavat hyödyllisten esineiden luo, poimi kaikki kaaosemeraldit, voita tohtori Robotnik ja ennen kaikkea - pidä hauskaa!

① Green Grove Zone

The hills are alive with the sound of camshafts, engines, and various other machinery. The Flickies have been turned into nasty robots, and it's up to you to guide Sonic through the Green Grove and free the Flickies!

② Rusty Ruin Zone

The ruins of the fabled continent of Atlantis were brought up from the depths when Flicky Island was created. Robotnik has fitted the ancient booby traps with modern machinery, making them more dangerous than ever!

① Green Grove-Zone

Die Hügel vibrieren vom Geräusch der Motoren, Nockenwellen und verschiedenen anderen Aggregaten. Die Flickies wurden zu übelgesinnten Robotern umgewandelt; konzentrieren Sie sich darauf, Sonic gefahrlos durch die Green Grove zu führen und die Flickies zu befreien!

② Rusty Ruin-Zone

Als die Flicky-Insel aus den Tiefen des Meeres auftauchte, erschienen auch einige Ruinen des sagenhaften Kontinents Atlantis. Robotnik hat die gefährlichen Reste mit moderner Technologie versehen, um die Fallen noch wirksamer und tödlicher zu machen!

① Zone Green Grove

Les collines sont animées de bruits d'arbres à cames, de moteur et divers autres sons de machines. Les Flickiens sont devenus de méchants robots et il ne dépend que de vous pour circuler dans la Green Grove et libérer les Flickiens !

② Zone Rusty Ruin

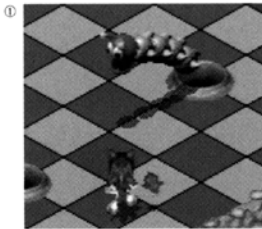
Les ruines du légendaire continent d'Atlantide ont été remontées des profondeurs marines à la création de l'île de Flicky. Robotnik a équipé les anciens pièges de mécanismes modernes, ce qui les rend plus dangereux que jamais !

① Zona de arboleda verde

Las colinas están vivas con el sonido de árboles de levas, motores, y diversas máquinas. ¡Los Flickies se han convertido en asquerosos robots, y en su mano está guiar a Sonic a través de la arboleda verde y liberar a los Flickies!

② Zona de ruinas mohosas

Las ruinas del legendario continente Atlantis emergieron de las profundidades cuando se creó las isla Flicky Island. ¡Robotnik ha cambiado las antiguas trampas por moderna maquinaria haciendo que sean más peligrosas que nunca!



① Zona alberata

Le colline risuonano dei rumori generati da alberi a camme, motori e macchinari di ogni tipo. I Flicky sono stati trasformati in crudeli robot e sta a voi guidare Sonic attraverso la Zona alberata e liberare i Flicky.

② Zone rovine rugginose

Le rovine del leggendario continente di Atlantide sono state riportate in superficie nel momento in cui Flicky Island è emersa dai flutti. Robotnik ha restaurato le pericolosissime trappole di allora, rendendole ancora più mortali!

① Green Grove-zonen

Kullarna fylls av liv genom ljuden av kamaxlar, maskiner, och en mängd andra apparater. Flickisarna har förvandlats till stygga robotar, och det är upp till dig att styra Sonic genom Green Grove och låta honom befria Flickisarna!

② Rusty Ruin-zonen

Ruinerna av den mytomspunna staden Atlantis steg upp till ytan när Flicky Island föddes. Robotnik har byggt om de antika bakhållan med modernt maskineri, vilket gör dem farligare än nånsin!

① Groene Groeve Gebied

In de heuvels overheerst het geluid van tandwielen, motoren en allerlei andere soorten machines. De Flickies zijn veranderd in vervelende robots en het is aan jouw om Sonic door de Groene Groeve te leiden en de Flickies te bevrijden!

② Roestige Ruïne Gebied

De ruïnes van het legendarische continent van Atlantis werden omhooggestuwd toen het Flicky Eiland werd gevormd. Robotnik heeft de oude valstrikken van moderne techniek voorzien en daardoor zijn ze gevaarlijker zijn dan ooit!

① Vihreä metsikköalue

Kukkulat ovat täynnä jakoakselien, moottorien ja erilaisten koneiden ääniä. Kultatikat on muutettu ilkeiksi roboteiksi ja sinun tehtäväsi on ohjata Sonic vihreän metsikön läpi ja vapauttaa kultatikat!

② Ruosteinen raunioalue

Tarunhoitoisen Atlantiksen jäännökset nostettiin syvyyksistä, kun kultatikkojen saari luotiin. Robotnik on täyttänyt vanhat sudenkuopat nykyaikaisilla koneilla ja tehnyt niistä entistä vaarallisempia!



③ Spring Stadium Zone

This area is a crazy funhouse of pinball cushions and bumpers, springs and not-so-friendly spike traps. Hone your jumping and bouncing skills here.

④ Diamond Dust Zone

Have your Sonic snowboard handy? The snowy mountains of Flicky Island are filled with icy snowblowers, frozen paths and rivers of slush. Watch out for snow-spitting snowmen and uncover snowy Springs to make your way through this Zone.

③ Spring Stadium-Zone

In diesem Bereich können Sie Ihre Sprung- und Akrobatikkünste perfektionieren: eine verwirrende Ansammlung von Flippern, Rückprallpolstern, Federn und weniger angenehmen, mit Stacheln bewehrten Fallen.

④ Diamond Dust-Zone

Hier wird Ihnen Ihr Sonic-Snowboard gute Dienste leisten: in den verschneiten Berggebieten der Flicky-Insel werden Sie mit frostigen Schneefräsen, vereisten Bergpfaden und Strömen von Schneematsch zu kämpfen haben. Achten Sie besonders auf die spuckenden Schneemänner; um sicher durch diese Gefahrenzone zu kommen, legen Sie die zugeschnittenen Federn frei.

③ Zone Spring Stadium

Cette zone est un espace ludique dément de coussins et de pare-chocs de flippers, de ressorts et de pièges munis de lances pas vraiment amicales. Améliorez ici votre adresse pour sauter et rebondir.

④ Zone Diamond Dust

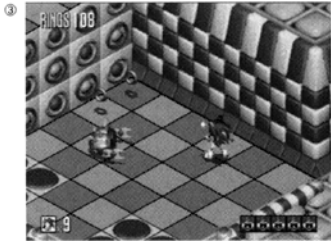
Avez-vous votre planche à neige à portée de la main ? Les montagnes enneigées de l'île de Flicky sont remplies de chasse-neige couverts de glace, de chemins gelés et de rivières de neige à moitié fondue. Recherchez les bonhommes de neige qui crachent de la neige et les ressorts enneigés découverts pour trouver votre chemin dans cette zone.

③ Zona del estadio de resortes

Esta zona es un lugar lleno de cojines, parachoques, resortes, y trampas no muy amistosas de púas.

④ Zona de polvo de diamantes

¿Tiene a mano su patín para nieve a mano? Las montañas nevadas de Flicky Island están llenas de ventiscas de nieve, caminos helados, y ríos con aguanieve. Tenga cuidado con los escupenieves y descubra los resortes nevados para hacerse camino a través de esta zona.



③ Zona dello stadio a molle

Questa zona è zeppa di cuscini e respingenti da flipper, molle e trappole ricoperte di punte acuminate. Saltate meglio che potete.

④ Zona polvere di diamanti

Avete a portata di mano la vostra snowboard? Le montagne nevose di Flicky Island sono piene di spazzaneve, sentieri ghiacciati e fiumi di neve semisciolti. Fate attenzione agli uomini di neve, perché sputano neve, e scoprite le molle sepolte sino a superare questa zona.

③ Spring Stadium-zonen

Det här området är en vansinnig form av Lustiga Huset som innehåller flipperkuddar, bumprar och inte speciellt vänliga spikfällor. Den här nivån är bra till att öva dina hopp och studsfärdigheter.

④ Diamond Dust-zonen

Har du ditt Sonic snowboard nära till hands? De snötäckta bergen på Flicky Island är fyllda av nedisade snömaskiner, frusna vandringsleder och floder av slask. Se också upp för snösprutande snömän, och upptäck insnövade fjädrar för att ta dig igenom den här zonen.

③ Spring Stadion Gebied

Dit gebied is een heel maf huis met flipperkussentjes en -bumpers, veren en de niet-zo-vriendelijke spijkervallen. Gebruik je spring en stuiterkwaliteiten hier.

④ Diamanten Deken Gebied

Heb je je Sonic snowboard klaarliggen? De met sneeuw bedekte bergen op Flicky Eiland staan vol met ijzige sneeuwblazers, bevroren wegen en rivieren vol ijsel. Kijk uit voor de sneeuwspugende Sneeuwmannen en vind de besneeuwde Veren om je een weg te banen door dit Gebied.

③ Jousistadionalue

Tämä alue on hullu huvipuisto täynnä valleja ja puskureita, jousia ja ei erityisemmin ystävällisiä piikkiansoja. Hio hyppy- ja pomppimistaitosi täällä.

④ Timanttölyalue

Onko Sonicin lumilauta lähellä? Kultatikkojen saaren lumiset vuoret ovat täynnä jäisiä lumipuhaltimia, jäätyneitä polkuja ja sohjoisia jokia. Varo lunta sylkeviä lumimiehiä ja paljasta lumiset jouset, jotta pääset tältä alueelta.



⑤ Volcano Valley Zone

Quite a change from the cool slopes of Diamond Dust! Leap the lava beds and go with the floe! Use your Sonic Spin to activate the elevators, and keep an eye out for Fire shields to save yourself from suffering a hot foot!

⑥ Gene Gadget Zone

This mixed-up mecazone is chock full of pipes, tubes and wiring. Not to mention electrified floors, shocking beam weapons, and industrial fans that will blow Sonic away!

⑤ Volcano Valley-Zone

Nach den eiskalten Schneegebieten der Diamond Dust-Zone wartet nun in die heiße Hölle eines Vulkantals auf Sie! Lassen Sie sich von den Lavaströmen mitnehmen, aber bleiben Sie cool. Ihr Sonic Spin eignet sich vorzüglich als Antriebsmotor für die Lifts; versuchen Sie, einen Feuer-Schutzschild zu ergattern, damit Ihnen der Boden nicht zu heiß unter den Füßen wird!

⑥ Gene Gadget-Zone

Dieses wirre Wunderland ist ein Labyrinth voller Röhren, Leitungen und Kabel. Elektrisch geladene Fußböden, lähmende Strahlenkanonen und Hochleistungsgebläse sind weitere Ärgernisse, mit denen sich Sonic herumschlagen muß!

⑤ Zone Volcano Valley

Un grand changement, comparé aux pentes froides de Diamond Dust ! Sautez par dessus les lits de lave et laissez-vous glisser ! Vrillez pour activer les ascenseurs et cherchez les boucliers thermiques pour vous épargner des brûlures aux pieds !

⑥ Zone Gene Gadget

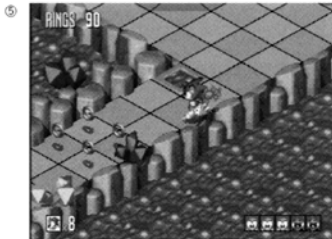
Cette mécazone embrouillée est remplie de tuyauteries, de tubulures et de câblages. Sans parler des planchers électrifiés, des armes à faisceaux percutants et des ventilateurs industriels qui vous éloignerons !

⑤ Zona del valle del volcán

¡Un reto de las pendientes heladas del polvo de diamantes! Salte sobre las corrientes de lava y muévase con los témpanos. ¡Utilice el salto con giro Sonic para activar los elevadores, y no pierda de vista los campos de fuego para no resbalar!

⑥ Zona del artilugio de genes

Esta intrincada zona está llena de tuberías, tubos, y cables. ¡No se olvide de los pisos electrificados, las armas lanzarrayos, y los ventiladores industriales que destruirán a Sonic!



⑤ Zona della valle di vulcani

Cambiamento brusco del panorama: ora camminate fra fiumi di lava e venite trasportati via! Usate il vostro Sonic Spin per attivare gli elevatori e fate attenzione a raccogliere gli scudi rossi per risparmiarvi le scottature più brutte della vostra vita.

⑥ Zona industriale

Questa zona è piena di tubazioni, condotti e fili, per non parlare di pavimenti elettrificati, armi a raggi stordenti, ed enormi ventole che porteranno via in volo Sonic.

⑤ Volcano Valley-zonen

Ganska annorlunda från dom härligt svalkande sluttningarna i Diamond Dust-zonen! Hoppa över lavaströmmar och flyt med strömmen! Använd din Sonic Spin för att aktivera hissar, och se till att du inte missar Fire-sköldar som räddar dig undan hetluften!

⑥ Gene Gadget-zonen

Den här märkliga mekano-zonen är smockfull av rör, tuber och ledningar, för att inte tala om elektrifierade golv, elstötsvapen, och jättefläktar som försöker blåsa Sonic av banan!

⑤ Vulkan Vallei Gebied

Dit gebied is wel iets anders dan de koele hellingen van het Diamanten Deken! Spring op de lava beddingen en stroom maar lekker mee! Gebruik de Sonic Spin om de liften te bedienen en zoek de Vuurschilden. Ze kunnen je een paar hete voeten besparen!

⑥ Spel Gadget Gebied

Deze mechanische nachtmerrie zit barstensvol pijpen, buizen en bedrading. Om maar te zwijgen van de onder stroom staande vloeren, knallende laserwapens en fabrieksventilatoren die Sonic omver kunnen blazen alsof het niets is!

⑤ Tulivuoren laaksoalue

Aikamoinen muutos timanttipölyn viileiltä rinteiltä! Loikkaa laavajokien yli ja mene jäälautojen mukana! Käynnistä hissit Sonic-syöksykierinnällä ja etsi tulisuoja, jotta sinun ei tarvitse kärsiä kuumista jaloista!

⑥ Genelaatikkoalue

Tämä sotkuinen konealue on täynnä putkia, kanavia ja johtoja. Ei tarvitse edes mainita sähköistettyjä lattioita, pelottavia sädeaseita ja isoja puhaltimia, jotka lennättävät Sonicin pois.



⑦ Panic Puppet Zone

Looks like Robotnik hasn't even had time to place the Flickies into the robots here. Sonic must be catching up to that evil genius! Bounce on the containers to free the Flickies inside, and make sure to avoid the bubble guns infesting the area.

⑦ Panic Puppet-Zone

In diesem Bereich hält Robotnik, das teuflische Genie, seine Flickies gefangen, um sie in die Roboter einzupflanzen. Aber Sonic ist ihm jetzt dicht auf den Fersen! Springen auf die Behälter, um die Flickies zu befreien, aber vermeiden Sie unbedingt die zahlreichen Bubble-Kanonen in dieser Kriegszone.

⑦ Zone Panic Puppet

Il semblerait que Robotnik n'a même pas eu le temps de placer les Flickiens dans ses robots ici. Vous devez être en train de rattraper ce génie démoniaque ! Rebondissez sur les conteneurs pour libérer les Flickiens à l'intérieur et évitez les fusils à bulle qui infestent la région.

⑦ Zona de las marionetas de pánico

Parece ser que Robotnik no ha tenido tiempo de introducir Flickies en los robots. ¡Sonic tendrá que capturar a es diabólico genio! Rebote contra los contenedores para liberar a los Flickies de su interior, y tenga cuidado para esquivar los cañones de burbujas que infestan el área.



⑦ **Zona dei pupazzi impazziti**

Il Dr. Robotnik non ha avuto neppure il tempo di mettere dei Flicky in questi robot. Sonic ha ormai quasi sconfitto quel genio malefico! Rimbalzate sulle scatole per liberare i Flicky imprigionati ed evitate i cannoni a bolle che infestano l'area.

⑦ **Panic Puppet-zonen**

Här ser det ut som om Robotnik inte ens haft tid att slänga in Flickisarna i robotskal. Sonic måste alltså vara det galna geniet på spåret! Studsa upp på containers för att befria de stackars Flickisar som hålls fångna inuti, och se till att du undviker bubbelkanonerna som verkar finnas överallt!

⑦ **Paniek Poppen Gebied**

Zo te zien heeft Robotnik hier te weinig tijd gehad om de Flickies in de robots te plaatsen. Sonic moet de kwade genie zo langzamerhand wel aan het inhalen zijn. Spring op en neer op de containers om de Flickies die daarin verborgen zitten te bevrijden en ontloop de bubbelstenen die overal in het gebied liggen.

⑦ **Paniikkinukkelaue**

Näyttää siltä, että Robotnikilla ei ole ollut aikaa asettaa kultatikkoja täällä olevien robottien sisään. Sonic on pääsemässä tasoihin tuon ilkeän neron kanssa. Vapauta kultatikat törmäämällä astioihin, joiden sisällä ne ovat, ja muista varoa kupla-aseita, joita paikka on täynnä.

Game Over/Continue

The game starts with three Continues (with three Sonics per Continue). You can gain up to nine Sonics per each Continue. If Sonic loses all his Lives, a timer appears. Press Start before the timer reaches zero to continue where you left off (you begin playing at the beginning of the Stage you were previously playing).

Ende Des Spiels/ Weiterspielmöglichkeit

Am Spielanfang werden Ihnen drei Weiterspielmöglichkeiten mitgegeben (wobei jede Weiterspielmöglichkeit wiederum aus drei Sonics besteht). Für jede Weiterspielmöglichkeit können Sie bis zu neun Sonics einsammeln. Wenn Sonic alle seine Leben verliert, erscheint ein Timer. Drücken Sie die Starttaste, bevor der Timer abgelaufen ist, um das Spiel wiederaufzunehmen (das Spiel beginnt in diesem Fall am Anfang der zuletzt gespielten Stufe).

Fin de Partie/Continue (possibilité de continuer)

Le jeu commence avec trois Continues (et trois Sonics par Continue). Vous pouvez gagner 9 Sonics par Continue. Si vous perdez toutes les vies Sonic, une minuterie apparaît. Appuyez sur Start avant que le compte à rebours n'atteigne zéro pour continuer à l'endroit où vous avez quitté (vous commencez à jouer au début de l'étape où vous jouiez précédemment).

Fin/Continuación del Juego

El juego comenzará con tres continuaciones (con tres Sonics por continuación). Si Sonic pierde todas sus vidas, aparecerá un temporizador. Presione START antes de que el temporizador llegue a cero para continuar cuando tenga que salir (cuando vuelva podrá reanudar el juego desde el punto en el que lo abandono).

Game Over/Continuare

Il gioco inizia con tre "Continuare dotati" di tre Sonic ciascuno. Potete guadagnarvi sino a nove Sonic per "Continuare". Se Sonic perde tutte le sue vite, appare un timer. Premete il pulsante Start prima che esso raggiunga lo zero per continuare da dove avevate abbandonato il gioco. Riprenderete a giocare dall'inizio della fase di gioco che stavate facendo.

Spelets Slut/fortsättning

När du börjar spela har du tre möjligheter att fortsätta (och varje gång får du tre nya Sonics). Du kan få tag på så många som nio Sonics per fortsättning. Om Sonic förlorar alla sina liv, så dyker en nedräknare upp. Tryck på Startknappen innan mekanismen når noll för att fortsätta i den zon där du tvingades sluta. (Du kommer automatiskt att börja spela från början av den zon där spelet avbröts tidigare.)

Game Over / Continue (Doorgaan)

Het spel begint met drie Continues (Doorgaan) (met drie Sonics per Continue). Je kunt tot negen Sonics verdienen per Continue. Wanneer Sonic al zijn levens heeft verbruikt verschijnt er een timer. Druk voordat de timer op nul komt op Start om door te gaan vanaf waar je was gebleven (je begint dan te spelen vanaf het begin van het laatst gespeelde niveau).

Peli loppu/jatko

Pelin alussa on kolme jatkoa (kolme Sonicia per jatko). Voit saada yhdeksän Sonicia per kukin jatko. Jos Sonic menettää kaikki elämänsä, ajastin tulee näkyviin. Paina START-painiketta ennen kuin ajastin nollautuu, jotta pääset jatkamaan lopetuskohdasta (peli alkaa sen vaiheen alusta, jolla olit).

Strategies for Flicky Island

- Press Button A or C on an uneven surface or while running to perform the Sonic Slow Roll. This keeps you moving on a straight line even on angled surfaces. Use the Slow Roll to collect Rings when walking is too difficult, or when avoiding dangerous obstacles.
- If you want to regain control of Sonic on icy surfaces, simply jump up and land in place. All momentum disappears when Sonic lands.
- Don't take chances when liberating Flickies from the robot shells. The easiest and safest way of rescuing the Flickies is by performing the Sonic Spin Attack and cracking open the robots that way.

Spielstrategie für Die Flicky-Insel

- Wenn Sie sich auf unebenem Boden befinden oder im Laufen sind, drücken Sie Taste A oder C, um die Sonic Slow Roll auszuführen. Dies ermöglicht es Ihnen, sich auch auf geneigten Flächen in einer geraden Linie fortzubewegen. Verwenden Sie die Slow Roll zum Einsammeln von Ringen, wenn sich das Gehen als zu schwierig erweist, oder wenn Sie gefährlichen Hindernissen aus dem Weg gehen müssen.
- Wenn sich Sonic auf vereistem Untergrund befindet und ins Schleudern gerät, lassen Sie ihn hochspringen und wieder landen. Sobald Sonic den Boden berührt, ist wieder alles unter Kontrolle.
- Vermeiden Sie jedes Risiko beim Freisetzen der Flickies aus den Roboter-Gerippen. Der leichteste und gefahrloseste Weg zur Befreiung der Flickies ist die Sonic Spin Attack - auf diese Weise lassen sich die Roboter am wirksamsten aufbrechen.

Les Strategies de L'île de Flicky

- Appuyez sur le bouton A ou C sur une surface instable ou lorsque vous courez pour exécuter un rouleau lent. Il vous permettra de vous déplacer en ligne droite, même sur les surfaces angulaires. Utilisez le rouleau lent pour amasser des anneaux lorsque marcher devient trop difficile ou pour éviter des obstacles dangereux.
- Si vous voulez reprendre votre équilibre sur les surfaces glacées, sautez simplement et atterrissez à l'endroit voulu. Au moment où vous atterrissez, toutes les forces négatives disparaissent.
- Ne prenez pas de risques en libérant les Flickiens des armures des robots. La manière la plus facile et la plus sûre de sauver les Flickiens consiste à exécuter une attaque vrillée et d'ouvrir les robots de cette manière.

Estrategias Para el Juego Flicky Island

- Presione el botón A o C en una superficie desigual o mientras esté corriendo para realizar un giro lento Sonic. Esto le permitirá moverse en línea recta incluso en superficies inclinadas. Utilice el giro lento para recolectar anillos cuando el caminar resulte demasiado difícil, o cuando esté tratando de esquivar obstáculos peligrosos.
- Si desea volver a tomar el control de Sonic sobre superficies heladas, simplemente salte y aterrice sobre un lugar seguro. Cuando aterrice, todos los peligros habrán desaparecido.
- No se arriesgue al liberar a Flickies de los robots. la forma más fácil y segura de rescatar Flickies es realizar el ataque con giro Sonic para partir robots.

Strategie da Adottare su Flicky Island

- Premete il pulsante A o C su di una superficie irregolare o durante la corsa per eseguire il Sonic Slow Roll. Esso vi mantiene in movimento in linea retta anche su superfici inclinate. Usatelo anche per raccogliere anelli quando camminare è troppo difficile o per evitare ostacoli pericolosi.
- Se volete riguadagnare il controllo di Sonic su superfici gelate, limitatevi a saltare ed atterrare nello stesso punto. Sonic si ferma immediatamente.
- Non correte inutili rischi nel liberare i Flicky dai robot. Il modo più semplice e sicuro per farlo è effettuare un Sonic Spin Attack e frantumare il robot.

Fina tips för Flicky Island

- För att briljera med en Sonic Slow Roll när du står eller springer på en ojämn yta, så trycker du på antingen A- eller C-knappen. Med den kan du förflytta dig rakt fram även när det lutar riktigt illa. Att använda en Slow Roll för att samla ihop Ringar när du går omkring eller undviker farliga hinder är helt enkelt för svårt.
- Om du vill återfå kontrollen på isigt underlag, ta helt enkelt och hoppa upp i luften och landa på stället. All hastighet försvinner nämligen när Sonic landar.
- Ta inga risker när du befriar Flickisar från robotskalen. Det enklaste och säkraste sättet att släppa lös Flickisarna är att använda Sonics Spin Attack, och på det sättet knäcka sönder robotarna.

Strategieën voor Flicky eiland

- Druk, als je je op ongelijke oppervlakken begeeft of terwijl je rent op Toets A of C om de Langzame Sonic Rol uit te voeren. Je beweegt dan recht, zelfs op steile oppervlakken. Gebruik de Langzame Rol om Ringen te verzamelen wanneer lopen te moeilijk is of wanneer je gevaarlijke obstakels moet ontlopen.
- Als je de controle over Sonic kwijt bent geraakt op bevroren oppervlakken, moet je simpelweg springen en landen op dezelfde plaats. Alle ellende zal dan voorbij zijn.
- Neem geen onnodige risico's wanneer je Flickies bevrijdt uit hun robots. De makkelijkste en veiligste manier om ze te bevrijden is door de Sonic Spin Dash uit te voeren en de robots zodoende open te kraken.

Menettelyvihjeitä kultatikkojen saarta varten

- Paina painiketta A tai C ollessasi epätasaisella alustalla tai juostessasi, jotta voit vieriä hitaasti Sonic-vierinnällä. Näin etenet suorassa linjassa kaltevillakin pinnoilla. Käytä hidasta vierintää renkaiden keräämiseen, jos käveleminen on liian vaikeaa tai kun väistät vaarallisia esteitä.
- Jos haluat saada Sonicin uudelleen hallintaasi jäisellä pinnalla, hypää ylös ja laskeudu alas paikallasi. Kaikki voimat katoavat, kun Sonic laskeutuu alas.
- Älä ota riskejä, kun vapautat kultatikkoja robotin sisältä. Helpoin ja turvallisin tapa vapauttaa kultatikat on rikkoa robotin Sonic-syöksykiekkojen avulla.

- It may seem obvious, but watch where Sonic is going. There's danger around every corner, and a little too much speed can lead to a big tragedy!
- Look for hidden doorways and secret passages throughout Flicky Island. Extra Lives, Shields, Rings, and Sonic's pals Knuckles and Tails can be found if Sonic looks hard enough.
- Halten Sie jederzeit Sonic im Auge und achten Sie darauf, in welche Richtung er sich bewegt. Gefahren lauern buchstäblich hinter jeder Ecke - ein bißchen zuviel Geschwindigkeit kann schwerwiegende Folgen haben!
- Auf der Flicky-Insel befinden sich zahlreiche Geheimgänge und verborgene Durchgänge. Dahinter verbergen sich zusätzliche Weiterspielmöglichkeiten, Schilde, Ringe und selbst Sonics Kampfgenossen Knuckles und Tails, doch sind diese Hilfen oft nur bei genauem Hinschauen zu erkennen.
- Cela peut paraître évident, mais regardez où vous allez. Il y a du danger dans tous les coins et une vitesse un peu trop rapide peut mener à une grande tragédie !
- Attention aux passages secrets et aux portes cachées partout dans l'île de Flicky. Vous pouvez trouver des vies supplémentaires, des boucliers, des anneaux et vos amis Knuckles et Tails si vous cherchez bien.
- Puede parecer obvio, pero observe bien lo que esté haciendo Sonic. ¡Existen peligros a la vuelta de cualquier esquina, y un poco de exceso de velocidad puede conducirle a una gran tragedia!
- Busque pasajes escondidos y secretos por la isla Flicky Island. Si busca bien, es posible que pueda encontrar vidas, escudos, anillos, y los amigos de Sonic Knuckles y Tails extra.

- Per quanto possa sembrarvi ovvio, fate attenzione a dove va Sonic. Ci sono trappole dappertutto ed una velocità eccessiva può spesso costare la vita.
- Cercate passaggi e porte segrete attraverso Flicky Island. Le vite extra gli scudi, gli anelli e gli amici di Sonic Knuckles e Tails, se li cercate bene, non sono mai troppo lontani.
- Det kanske verkar självklart, men håll ögonen öppna hela tiden. Faror lurar bakom varje hörn, och en aning för mycket fart kan leda till en allvarlig tragedi!
- Håll utkik efter gömda dörrar och hemliga passager över hela ön. Du kan hitta extra Liv, Sköldar, Ringar, samt Sonics kompisar Knuckles och Tails om Sonic tittar extra noga.
- Dit lijkt voor de hand te liggen, maar kijk uit waar Sonic heen gaat. Het gevaar loert achter elke hoek en een klein beetje teveel snelheid kan al snel tot een tragedie leiden!
- Ga op zoek naar de verborgen deuren en geheime doorgangen die verspreid zijn over heel Flicky eiland. Extra Levens, Schilden, Ringen en Sonic's maatjes Knuckles en Tails kun je vinden als je maar goed genoeg zoekt.
- On päivänselvää, että on katsottava minne Sonic menee. Jokaisen nurkan takana piilee vaara ja pienikin liikanopeus saattaa johtaa suureen onnettomuuteen!
- Etsi piilossa olevia oviaukkoja ja käytäviä kultatikkojen saareilta. Kun Sonic etsii tarpeeksi tarkasti, hän löytää ylimääräisiä elämiä, suojailevyjä, renkaita ja ystävänsä Knuckles ja Tails.

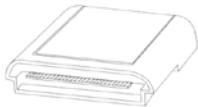
Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
 - 2 Do not bend!
 - 3 Do not subject to any violent impact!
 - 4 Do not expose to direct sunlight!
 - 5 Do not damage or disfigure!
 - 6 Do not place near any high temperature source!
 - 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit 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 Projektionfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionfernsehgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis 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.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
 - 2 ¡No doblarlo!
 - 3 ¡No darle golpes violentos!
 - 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, 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 esclusivamente per il sistema progettata Mega Drive/Genesis Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

④



Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive/Genesis.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
 - ② Försök inte böja eller bryta den!
 - ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
 - ④ 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.

⑤



⑥



⑦



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 - ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van 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.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suuruvaruutisissa projektiotelevisioissa.

Memo

Memo



© SEGA

Patents: US. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

672-4014-50