



INSTRUCTION MANUAL

KNUCKLES' CHAOTIX™

SEGA
MEGA DRIVE
32X

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains 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.

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.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: 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 un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta **OMEDELBART** spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel 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, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

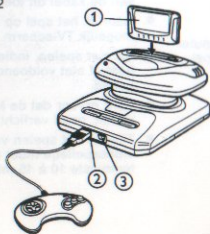
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive 32X System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Mega Drive 32X cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive 32X cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Mega Drive 32X Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive 32X wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Mega Drive 32X-Cartridge in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen der Mega Drive 32X-Cartridge stets ausschalten.

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

- ① Mega Drive 32X-Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

1. Installez votre système Sega Megadrive 32X de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Megadrive 32X dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche Megadrive 32X.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Megadrive 32X
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive 32X System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Mega Drive 32X en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del Título.
4. Si no aparece la pantalla del Título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive 32X.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Mega Drive 32X
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive 32X come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarci che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Mega Drive 32X nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarci sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive 32X o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Mega Drive 32X
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive 32X-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är fränslagen. Sätt sedan i Mega Drive 32X-kassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är fränslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur Mega Drive 32X-konsolen.

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

- ① Mega Drive 32X-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive 32X-systeem aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet het Mega Drive 32X-systeem uit. Stop nu de Mega Drive 32X-systeem cassette erin.
3. Zet het Mega Drive 32X-systeem aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je het Mega Drive 32X-systeem weer uitzetten. Controleer 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 altijd uit staat als je er een Mega Drive 32X-cassette instopt of uithaalt.

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

- ① Mega Drive 32X-cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

CARNIVAL ISLAND'S IN CHAOS!

Tomorrow's the big opening day for Carnival Island, a huge amusement resort with the latest in high-tech rides and games. As guardian of the island, it's Knuckles' job to make sure nothing goes wrong before the grand event.

Unfortunately, the evil Dr. Robotnik has other plans. He needs fuel for his latest diabolical devices, and the Power Emerald that supplies electricity to the entire island fits the bill perfectly. His awful new invention, the Combi Confiner, should help him get rid of that annoying echidna and his friends.



CARNIVAL ISLAND IST IM CHAOS!

Morgen ist der große Eröffnungstag für Carnival Island, einem riesigen Vergnügungspark mit den neusten High-Tech-Karussellfahrten und -Spielen. Als Hüter der Insel ist es Knuckles' Aufgabe, dafür zu sorgen, daß vor dem großen Ereignis nichts schiefgeht.

Leider hat der böse Dr. Robotnik andere Pläne. Er benötigt Energie für seine neusten teuflischen Vorrichtungen, und der Kraft-Edelstein, der die ganze Insel mit Energie versorgt, paßt perfekt in sein Programm. Seine schreckliche neue Erfindung, der Combi Confiner, wird ihm dabei helfen, jenen lästigen Ameisenigel und seine Freunde loszuwerden.

CHAOS SUR L'ÎLE DU CARNAVAL !

Demain, c'est l'ouverture officielle de l'île du Carnaval, un immense parc de loisirs avec les attractions et les jeux les plus << hi-tech >>. Gardien de l'île, Knuckles doit veiller à ce qu'il n'y ait pas de problème avant ce grand événement.

Malheureusement, le Dr Robotnik va lui mettre des bâtons dans les roues. Le terrible docteur a besoin de beaucoup de combustible pour ses machines diaboliques et il convoite l'émeraude d'énergie qui produit toute l'électricité de l'île. Pour se débarrasser de Knuckles et de ses amis, il compte utiliser sa nouvelle invention, le Combi Confiner.

LA ISLA DEL CARNAVAL ESTÁ EN UN CAOS!

Mañana es el gran día de apertura de la isla del Carnaval, un enorme parque de atracciones con lo último en juegos y montañas rusas de alta tecnología. Como guardián de la isla, será la tarea de Knuckles asegurarse de que no falle nada antes del gran evento.

Por desgracia, el malvado Dr. Robotnik tiene otros planes. Necesita combustible para sus novedosos dispositivos diabólicos, y la esmeralda de energía que suministra electricidad a la isla entera le irá de maravilla. Su horrible nuevo invento, el confinador Combi, deberá ayudarle a deshacerse de ese molesto equidna y sus amigos.

L'ISOLA DI CARNIVAL È NEL CAOS!

Domani è il grande giorno di apertura per l'isola di Carnival, un enorme centro di divertimenti con gli ultimi ritrovati dell'alta tecnologia per i giri sulle giostre e i giochi. Come guardiano dell'isola, è compito di Knuckles accertarsi che nulla vada di traverso prima del grande avvenimento.

Sfortunatamente, il malvagio Dottor Robotnik ha degli altri piani. Ha bisogno di carburante per i suoi ultimi dispositivi diabolici ed il Potente Smeraldo che alimenta l'elettricità all'intera isola si adatta perfettamente al progetto. La sua terribile invenzione nuova, il dispositivo combinato per imprigionare, dovrebbe aiutarlo a liberarsi di quella fastidiosa echidna e dei suoi amici.

KAOS PÅ KARNEVALÖN!

I morgon är det den stora öppningsdagen för Karnevalön, som är ett enormt nöjesfält med det senaste skriket i karusell- och spelväg. Knuckles är väktare över ön, och det är hans jobb att se till att inget oförutsett inträffar innan paradevenemanget.

Tyvärr har den onde Dr. Robotnik andra planer. Han behöver bränsle till sina senaste djävulska möjänger och Kraftsmaragden som förser hela ön med elektricitet passar hans kalkyler perfekt. Hans fruktansvärda nya uppfinning, Combi-finkan, ska nog kunna hjälpa honom att göra sig kvitt det där irriterande myrpiggsvinet och hans vänner.

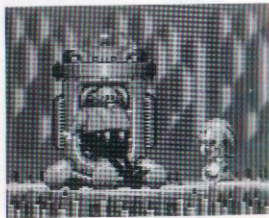
HET KERMISEILAND IS IN REP EN ROER!

Morgen is de openingsdag van het Kermiseiland, een enorm pretpark met de allermmodernste high-tech roetsjbanen en spelletjes. Als bewaker van het eiland moet Knuckles ervoor zorgen dat er niets verkeerd gaat voordat het pretpark wordt geopend.

Helaas heeft de boosaardige Dr. Robotnik andere plannen. Hij heeft brandstof nodig voor zijn nieuwste duivelse apparaatjes. Daarom heeft hij het op de energie-smaragd gemunt, waarmee het hele eiland van elektriciteit wordt voorzien. Met zijn angstaanjagende nieuwe uitvinding, de Combi Confiner, wil hij van die vervelende mierenegel en diens vriendjes afkomen.

When Knuckles returns from patrolling the far end of the island, he discovers that Dr. Robotnik has imprisoned all of his friends — Espio the Chameleon, Mighty the Armadillo, Vector the Crocodile and Charmy Bee. After he chases the Doctor off, Knuckles discovers that he can rescue one friend at a time by using Ring Power... only the power that sparks between the Rings holds the two partners together like a magical rubber band. Never held back for long, Knuckles finds that with a little teamwork, he can use the stretching and snapping action of the Ring Power to double — even triple — the partners' speed.

And they need all the speed they can get. As Dr. Robotnik drains the power from Carnival Island, everything on the island begins to break down! Robotnik must be stopped, or by tomorrow morning — the morning of Carnival Island's big opening day — the grand amusement park will lie in ruins!



Als Knuckles von seinem Rundgang vom anderen Ende der Insel zurückkehrt, stellt er fest, daß Dr. Robotnik alle seine Freunde eingesperrt hat — Espio, das Chamäleon, Mighty, das Gürteltier, Vector, das Krokodil und Charmy Bee. Nachdem er den Doktor verjagt hat, entdeckt Knuckles, daß er mit Hilfe der Ring-Kraft jeweils einen Freund retten kann... nur die Kraft, die zwischen den Ringen funkt, hält die beiden Partner zusammen wie ein magisches Gummiband. Knuckles, der nie lange zögert, findet heraus, daß er mit etwas Teamarbeit die Dehn- und Schwungwirkung der Ring-Kraft dazu benutzen kann, die Geschwindigkeit der Partner zu verdoppeln — ja sogar zu verdreifachen.

Und sie können wirklich jede Temposteigerung gebrauchen, denn, während Dr. Robotnik die Energie von Carnival Island aufzehrt, beginnt alles auf der Insel zusammenzuberechen! Robotnik muß gestoppt werden, sonst liegt bis morgen früh — dem Morgen des großen Eröffnungstags von Carnival Island — der große Vergnügungspark in Ruinen!

Lorsque Knuckles revient de sa ronde aux confins de l'île, il découvre que le Dr Robotnik a séquestré tous ses amis : Espio le caméléon, Mighty le tatou, Vector le crocodile et Charmy l'abeille. Après avoir chassé le docteur, Knuckles s'aperçoit qu'il peut délivrer ses amis les uns après les autres en utilisant le pouvoir magique des bagues. La magie des bagues permet de relier deux partenaires par un lien qui fonctionne comme un élastique. Après une courte réflexion, Knuckles réalise qu'avec un petit travail d'équipe, il peut utiliser le mouvement d'allongement et de rétraction du lien magique reliant les bagues pour doubler et même tripler la vitesse de ses partenaires.

Et ses partenaires ont besoin d'aller vite ! Lorsque le Dr Robotnik pompe l'énergie de l'île du Carnaval, tout se détraque ! Il faut donc à tout prix arrêter Robotnik, sinon demain matin, le jour de l'inauguration de l'île du Carnaval, le grand parc de loisirs ne sera plus qu'une immense ruine !

Cuando Knuckles vuelve de patrullar el otro extremo de la isla, descubre que el Dr. Robotnik ha hecho prisioneros a todos sus amigos —Espio el camaleón, Mighty el armadillo, Vector el cocodrilo y la abeja Charmy. Después de ahuyentar al Doctor, Knuckles descubre que puede rescatar a un amigo cada vez que utiliza un anillo de energía... sólo la energía que chispea entre los anillos mantiene a los dos compañeros juntos como una banda de goma mágica. Sin haber perdido mucho tiempo, Knuckles descubre que con un poco de trabajo en equipo, podrá utilizar la acción elástica y chasqueante de los anillos de energía para doblar —incluso triplicar— la velocidad de sus compañeros.

Y les hará falta toda la velocidad posible. Mientras el Dr. Robotnik consume la energía de la isla del Carnaval, toda la isla comienza a destruirse! Hay que detener a Robotnik, o si no mañana por la mañana —la mañana de la gran apertura de la isla del Carnaval— ¡el gran parque de atracciones será una ruina!

Quando Knuckles ritorna dalla perlustrazione nella parte più lontana dell'isola, scopre che il Dottor Robotnik ha imprigionato tutti i suoi amici — il camaleonte Espio, l'armadillo Mighty, il cocodrillo Vector e l'ape Charmy. Dopo aver inseguito il dottore, Knuckles scopre che può salvare un amico per volta usando l'energia dell'anello... soltanto l'energia che scintilla tra gli anelli tiene uniti i due compagni come un elastico magico. Poiché l'energia non viene mai conservata a lungo, Knuckles scopre che con un piccolo lavoro di squadra, può usare l'azione di stiramento e di scatto dell'energia dell'anello per raddoppiare — persino triplicare — la velocità del compagno.

E ad essi occorre tutta la velocità che riescono a ottenere. Quando il Dottor Robotnik toglie l'energia dall'isola di Carnival, ogni cosa sull'isola comincia a disgregarsi! Robotnik deve essere fermato, o entro domani mattina — il mattino del grande giorno di apertura dell'isola di Carnival — lo splendido parco di divertimenti sarà in rovina!

När Knuckles återvänder från en spaningspatrull i andra änden av ön upptäcker han att Dr. Robotnik har tillfångatagit alla hans vänner — kameleonten Espio, bältdjuret Mighty, krokodilen Vector och biet Charmy. Knuckles lyckas jaga iväg doktorn och upptäcker sedan att han kan befria sina vänner en i taget med hjälp av ringkraft... det är bara det att gnistorna som flyger mellan ringarna håller ihop de båda vännerna som ett magiskt gummiband. Men Knuckles är inte den som låter sig hejdas i första taget och märker strax att med lite samarbete går det att dra ut och snärta till med ringkraften och på så sätt fördubbla — eller till och med tredubbla — den andres fart.

Och de behöver all fart de kan få. Efter hand som Dr. Robotnik suger kraften ur Karnevalön börjar allting på ön att ramla ihop! Robotnik måste stoppas, för annars kommer hela ön att ligga i ruiner i morgon bitti — och det var ju i morgon som var Karnevalöns stora öppningsdag!

Wanneer Knuckles terugkeert van zijn patrouille over het andere gedeelte van het eiland, komt hij tot de ontdekking dat Dr. Robotnik al zijn vrienden gevangen heeft genomen: Espio de Kameleon, Mighty het Gordeldier, Vector de Krokodil en Charmy de Bij. Nadat hij de dokter heeft weggejaagd, ontdekt Knuckles dat hij zijn vriendjes één voor één kan bevrijden door gebruikmaking van de energie van de ringen... deze vonk van energie tussen de ringen is namelijk het enige wat de twee partners als een magisch elastiekje bijeenhoudt. Knuckles, die nooit lang aarzelt, komt tot ontdekking dat hij met het nodige teamwerk de strekkende en schokkende werking van de energie van de ringen kan benutten om de snelheid van zijn partners te verdubbelen, ja zelfs te verdrievoudigen.

En die snelheid kunnen ze maar al te goed gebruiken. Naarmate Dr. Robotnik energie aan het Kermiseiland onttrekt, raken meer en meer dingen op het eiland buiten werking! Aan Dr. Robotnik moet onmiddellijk een halt worden toegeroepen, want anders zal het Kermiseiland morgen, op de dag van de opening van dit fantastische pretpark, niets anders dan een grote puinhoop zijn!

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

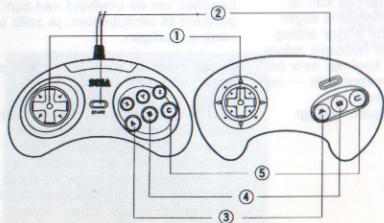
- Makes selections in menu screens
- Moves characters around the game screen
- In conjunction with Buttons A, B and C, creates special moves (See pages 22-42)

② Start

- Starts the game
- Pauses the game/resume play

③ Button A

- Calls your partner for a special attack (See page 34)



ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

① Steuerkreuz

- Dient zur Wahl von Menüpunkten auf Menübildschirmen.
- Dient zum Bewegen der Spielfiguren über den Bildschirm.
- Erzeugt Spezialbewegungen in Verbindung mit den Tasten A, B und C (siehe die Seiten 22—42).

② Start

- Dient zum Starten des Spiels.
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen des Spiels.

③ Taste A

- Ruft Ihren Partner zur Ausführung einer Spezialattacke (siehe Seite 34).

PRENEZ LES COMMANDES !

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Pour sélectionner une option sur les écrans de menu
- Pour déplacer les personnages sur l'écran de jeu
- Pour faire des coups spéciaux en utilisant conjointement les boutons A, B et C (voir pages 22 — 42)

② Start

- Pour commencer le jeu
- Pour interrompre momentanément le jeu et le reprendre

③ Bouton A

- Pour appeler votre partenaire afin d'effectuer une attaque spéciale (voir page 34)

¡TOMA DE CONTROL!

① Botón de dirección (Botón D)

- Hace selecciones en las pantallas del menú
- Mueve a los personajes por la pantalla del juego
- Junto con los Botones A, B y C crea movimientos especiales (consulte las páginas 23 a 43)

② Start

- Comienza el juego
- Hace una pausa en el juego/reanuda el juego

③ Botón A

- Hace a su compañero realizar un ataque especial (consulte la página 35)

AI COMANDI!

① Pulsante di direzione (Pulsante-D)

- Effettua le selezioni sugli schermi del menu
- Sposta i personaggi sullo schermo del gioco
- In unione con i pulsanti A, B e C, crea delle mosse speciali (Vedi alle pagine 23—43)

② Start

- Inizia il gioco
- Interrompe il gioco/riprende il gioco

③ Pulsante A

- Chiama il tuo compagno per un attacco speciale (Vedi a pagina 35)

TA KONTROLL!

① Riktningknappen (D-knappen)

- Används för att göra inställningar på menyskärmarna.
- Används för att flytta runt figurerna på spelskärmen.
- Används tillsammans med A-, B- och C-knapparna för att utföra specialrörelser. (Se sidorna 23 - 43).

② Start

- Startar spelet.
- Pausar spelet/startar om spelet från pausläget.

③ A-knappen

- Anropar din kompis för att utföra en specialattack. (Se sidan 35).

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

① Richtingstoets (R-toets)

- Om op de menuschermen keuzes te maken
- Om de spelfiguren over het scherm te verplaatsen
- In combinatie met toets A, B of C: om speciale bewegingen uit te voeren (zie blz. 23-43).

② Start

- Om met spelen te beginnen
- Om te pauzeren/na een pauze weer verder te spelen

③ Toets A

- Om jouw partner te roepen voor een speciale aanval (zie blz. 35)

④ Button B

- Press and hold to make your partner stop and anchor you for special moves in a 1-player game (See page 36)
- Picks up and throws partner (See page 36)

⑤ Button C

- Jump
- Makes special moves depending on the character selected (See pages 22-30)

Buttons X, Y and Z

- Not used

Note:

Button configurations can be changed in Options mode. (See page 18-20.)

④ Taste B

- Gedrückt halten, damit Ihr Partner stehenbleibt und Ihnen im Ein-Personen-Modus Halt für Spezialbewegungen gibt (siehe Seite 36).
- Dient zum Hochheben und Werfen des Partners (siehe Seite 36).

⑤ Taste C

- Springen
- Dient zur Ausführung von Spezialbewegungen je nach der gewählten Spielfigur (siehe die Seiten 22—30).

Tasten X, Y und Z

- Nicht benutzt

Hinweis:

Die Tastenbelegungen können im Optionenmodus geändert werden. (Siehe Seite 18—20.)

④ Bouton B

- Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pour immobiliser votre partenaire afin d'exécuter un coup spécial à l'aide du lien magique en mode 1 joueur (voir page 36).
- Pour prendre et lancer votre partenaire (voir page 36)

⑤ Bouton C

- Pour sauter
- Pour faire les coups spéciaux avec certains personnages (voir pages 22 — 30)

Boutons X, Y et Z

- Ne servent pas dans ce jeu

Remarque :

Vous pouvez changer l'affectation des commandes aux boutons de la manette en utilisant l'écran Options (voir page 18 — 20).

① Botón B

- Manténgalo pulsado para hacer parar a su compañero y realizar movimientos especiales en un juego de 1 jugador (consulte la página 37)
- Agarra y lanza un compañero (consulte la página 37)

① Botón C

- Salto
- Realiza movimientos especiales según el personaje seleccionado (consulte las páginas 23 a 31)

Botones X, Y y Z

- No se utilizan

Nota:

Las configuraciones de los botones podrán ser cambiadas en el modo de opciones. (consulte la página 19 a 21)

④ Pulsante B

- Mantieni premuto per far smettere il tuo compagno e farti fermare per delle mosse speciali nel gioco ad 1 giocatore (Vedi a pagina 37)
- Tira su e lancia il tuo compagno (Vedi a pagina 37)

⑤ Pulsante C

- Fa saltare
- Esegue le mosse speciali secondo il personaggio selezionato (Vedi alle pagine 23—31)

Pulsanti X, Y e Z

- Non sono usati

Nota:

Le configurazioni dei pulsanti possono essere cambiate nella modalità delle opzioni. (Vedi alle pagine 19—21)

④ B-knappen

- Håll knappen intryckt för att få din kompis att stanna och förankra dig för specialrörelser när du spelar ensam. (Se sidan 37).
- Används för att plocka upp och kasta iväg din kompis. (Se sidan 37).

⑤ C-knappen

- Används för att hoppa.
- Används för att utföra olika specialrörelser beroende på vilken figur du valt. (Se sidorna 23 - 31).

Knapparna X, Y och Z

- Används inte i det här spelet.

Observera:

Det går att ändra vad de olika knapparna ska styra på Options-skärmen. (Se sidan 19 - 21.)

④ Toets B

- Bij spel voor 1 speler: Indrukken en ingedrukt houden om jouw partner stop te zetten en je te verankeren voor speciale bewegingen (zie blz. 37)
- Om jouw partner op te pakken en omhoog te gooien (Zie blz. 37)

⑤ Toets C

- Om te springen
- Om speciale bewegingen te verrichten, al naar gelang de gekozen spelfiguur (zie blz. 23-31)

Toets X, Y en Z

- Niet van toepassing

Opmerking:

In de optiemodus kunnen de toetsconfiguraties worden gewijzigd (zie blz. 19-21).

GETTING STARTED

The Title screen follows the Sega logo. Press Start to see the main menu. Press the D-Button UP or DOWN to highlight a choice, and press Start to select.

Scenario Quest:

Play a regular game in story mode.

Training:

Practice your moves in a special zone. (See page 82.)

Option:

Configure the game controls, or sample the music and sound effects used in the game.

SPIELSTART

Auf das Sega-Logo folgt der Titelschirm. Drücken Sie Start, um das Hauptmenü aufzurufen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um einen Menüpunkt hervorzuheben, und dann Start, um Ihre Wahl einzugeben.

Scenario Quest:

Damit spielen Sie ein normales Spiel im Handlungsmodus.

Training:

Damit können Sie Ihre Bewegungen in einer Spezialzone üben. (Siehe Seite 82.)

Option:

Damit können Sie die Tastenfunktionen ändern, oder eine Kostprobe der im Spiel verwendeten Musik und Soundeffekte hören.

MISE EN ROUTE

Après le logo Sega, l'écran-titre apparaît. Appuyez sur Start pour passer au menu principal. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis sur Start pour valider votre choix.

Scenario Quest :

Choisissez cette option pour un jeu normal en mode histoire.

Training :

Choisissez cette option pour pratiquer vos techniques sur un terrain spécial (voir page 82).

Option :

Choisissez cette option pour changer l'affectation des commandes aux boutons de la manette ou pour écouter la musique et les effets sonores du jeu.



PREPARATIVOS

La pantalla del título seguirá al logotipo Sega. Pulse Start para ver el menú principal. Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar una opción, y pulse Start para seleccionarla.

Scenario Quest (Selección de escenario):

Juegue un juego normal en el modo de historia.

Training (Entrenamiento):

Practique sus movimientos en una zona especial. (consulte la página 83)

Opciones (Opciones):

Configure los controles del juego, o muestree la música y los efectos de sonido utilizados en el juego.

PREPARATIVI

Lo schermo del titolo segue il logotipo Sega. Premi Start per vedere il menu principale. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare una scelta e premi Start per selezionare.

Ricerca dello scenario:

Partecipa ad un gioco regolare nella modalità della storia.

Allenamento:

Allenati con le tue mosse in una zona speciale. (Vedi a pagina 83).

Opzione:

Configura i comandi di gioco o prova la musica e gli effetti sonori usati nel gioco.

SPELSTART

Efter Sega-märket tänds titelskärmen. Tryck på Start för att hoppa till huvudmenyn. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att markera en inställningsrad och tryck på Start för att välja den raden.

Scenario Quest (Uppdragshistoria):

Spela ett vanligt spel i berättelseläget.

Training (Träning):

Träna upp dina rörelser i ett speciellt träningsområde. (Se sidan 83.)

Option (Olika inställningsmöjligheter):

Ändra om knappkontrollerna, eller lyssna på musiken och ljudeffekterna som förekommer i spelet.

BEGINNEN

Na het logo van Sega verschijnt het titelscherm. Druk op Start om naar het hoofdmenu over te gaan. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een keuze te markeren, en druk op Start om te kiezen.

Scenario Quest:

Om in de verhaalmodus een gewoon spel te spelen

Training:

Om in een speciale zone de verschillende bewegingen te oefenen (zie blz. 83)

Option:

Om de toetsfuncties te configureren of om alvast even te luisteren naar de muziek en geluidseffecten die er bij dit spel worden gebruikt

REVIEWING YOUR OPTIONS

Press the D-Button UP or DOWN to highlight the desired option. To return to the Title screen, highlight EXIT and press Start.

Key Config lets you configure the button functions of your Control Pad. Highlight KEY CONFIG, then press the D-Button LEFT or RIGHT to change the button configuration. In a 2-player game, Player 2 uses his or her Control Pad to change configurations.

ÜBERSICHT DER OPTIONEN

Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Option hervorzuheben. Um wieder auf den Titelschirm zurückzuschalten, heben Sie EXIT hervor und drücken Start.

Key Config läßt Sie die Tastenfunktionen Ihres Control Pads ändern. Heben Sie KEY CONFIG hervor, und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Tastenbelegung zu ändern. Im Zwei-Spieler-Modus benutzt Spieler 2 sein Control Pad, um die Tastenbelegung zu ändern.

L'ÉCRAN OPTIONS

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner l'option désirée. Pour revenir à l'écran-titre, sélectionnez EXIT et appuyez sur Start.

Key Config vous permet d'affecter différemment les fonctions aux boutons de la manette. Sélectionnez KEY CONFIG, puis appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour changer la configuration des boutons. En mode 2 joueurs, le joueur 2 utilise sa manette pour changer la configuration.

REPASO DE SUS OPCIONES

Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar la opción deseada. Para volver a la pantalla del título, resalte EXIT y pulse Start.

Key Config (Configuración de botones) le permitirá configurar las funciones de los botones de su mando de control. Resalte KEY CONFIG, y luego pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para cambiar la configuración de los botones. En un juego de 2 jugadores, el jugador 2 utilizará su mando de control para cambiar las configuraciones.

REVISIONE DELLE OPZIONI

Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare l'opzione desiderata. Per ritornare allo schermo del titolo, illumina EXIT (uscita) e premi Start.

Configurazione dei tasti ti permette di configurare le funzioni dei pulsanti del tuo Control Pad. Illumina KEY CONFIG (configurazione dei tasti), poi premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare la configurazione dei pulsanti. Nel gioco a 2 giocatori, il giocatore 2 usa il suo Control Pad per cambiare le configurazioni.

OLIKA INSTÄLLNINGS- MÖJLIGHETER

Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att markera önskad inställningsrad. När du vill återvända till titelskärmen så markera EXIT och tryck på Start.

Via raden **Key Config** (Knappuppsättning) kan du ändra om vad de olika knapparna på kontrollplattan ska styra. Markera raden KEY CONFIG och tryck sedan D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att ändra knappuppsättningen. Om ni är två som spelar ändrar spelare 2 om sin egen knappuppsättning med kontrollplatta 2.

OPTIES BEKIJKEN

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste optie te verplaatsen. Om terug te keren naar het titelscherm, zet je de markering op EXIT en druk je op Start.

Key Config biedt je de mogelijkheid om de toetsfuncties van jouw bedieningsblok te configureren. Zet de markering op KEY CONFIG en druk daarna de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de toetsconfiguratie te wijzigen. Wanneer er 2 spelers meedoen, moet speler 2 zijn eigen bedieningsblok gebruiken om de toetsconfiguratie te wijzigen.

Sound Test lets you sample the music and sound effects used in the game. Highlight this feature and press Start to see the Sound Test screen. The window at the lower left corner of the screen shows the title of the current track. Press the D-Button UP or DOWN to switch between music and sound effects categories. Press LEFT or RIGHT to select a track, then press Button A, B or C to play the music or sound effect. To exit the Sound Test screen, press Start.

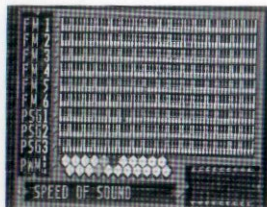
To see the **Color Test** screen, highlight this feature and press Start. To return to the Title screen, press Start again.

Sound Test läßt Sie die im Spiel verwendeten Musiktitel und Soundeffekte abhören. Heben Sie diese Option hervor, und drücken Sie Start, um den Klangtest-Bildschirm (Sound Test) aufzurufen. Das Fenster in der unteren linken Ecke des Bildschirms zeigt den Namen des laufenden Titels an. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um zwischen den Musik- und Soundeffekt-Kategorien umzuschalten. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um einen Titel auszuwählen, und dann die Taste A, B oder C, um den Musiktitel oder Soundeffekt wiederzugeben. Zum Verlassen des Klangtest-Bildschirms (Sound Test) drücken Sie Start.

Um den **Color Test**-Bildschirm aufzurufen, heben Sie diese Option hervor und drücken Start. Durch erneutes Drücken von Start kehren Sie wieder zum Titelbildschirm zurück.

Sound Test vous permet d'écouter la musique et les effets sonores du jeu. Sélectionnez cette option et appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran de contrôle du son. La fenêtre en bas et à gauche de l'écran indique le titre de la plage actuelle. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour passer entre l'option musique et l'option effets sonores, puis appuyez sur le bouton A, B ou C pour écouter la musique ou l'effet sonore. Pour quitter l'écran de contrôle du son, appuyez sur Start.

Pour faire apparaître l'écran **Color Test**, sélectionnez cette option et appuyez sur Start. Pour revenir à l'écran-titre, appuyez à nouveau sur Start.



Sound Test (Prueba de sonido) Le permitirá oír la música y los efectos de sonido utilizados en el juego. Resalte esta característica y pulse Start para ver la pantalla de prueba de sonido. La ventana de la esquina inferior izquierda de la pantalla mostrará el título de la canción actual. Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para cambiar entre las categorías de los efectos de sonido y la música. Pulse hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para seleccionar una canción, y luego pulse el Botón A, B o C para reproducir la música o el efecto de sonido. Para abandonar la pantalla de prueba de sonido, pulse Start.

Para ver la pantalla **Color Test** (Prueba de color), resalte esta característica y pulse Start. Para volver a la pantalla del título, pulse Start de nuevo.

Prova del suono ti permette di provare la musica e gli effetti sonori usati nel gioco. Illumina questa funzione e premi Start per vedere lo schermo della prova del suono. La finestra nell'angolo in basso a sinistra dello schermo mostra il titolo del brano attuale. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per cambiare tra le categorie della musica e degli effetti sonori. Premi a SINISTRA o a DESTRA per selezionare un brano, poi premi il Pulsante A, B o C per riprodurre la musica o l'effetto sonoro. Per uscire dallo schermo della prova del suono, premi Start.

Per vedere lo schermo della **Prova del colore**, illumina questa funzione e premi Start. Per ritornare allo schermo del titolo, premi di nuovo Start.

Via **Sound Test (Ljudtest)** kan du lyssna på musiken och ljudeffekterna som förekommer i spelet. Markera den här raden och tryck på Start så tänds ljudtestskärmen. I rutan nere i det vänstra hörnet på skärmen visas namnet på det inställda spåret. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att växla mellan musik och ljudeffekter. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att välja ett spår, och tryck sedan på A-, B- eller C-knappen för att spela det musikspåret eller den ljudeffekten. Tryck på Start när du vill hoppa ifrån ljudtestskärmen.

Om du vill se färgtestskärmen så markera raden **Color Test** och tryck på Start. Tryck en gång till på Start när du vill hoppa tillbaks till titelskärmen.

Sound Test biedt je de mogelijkheid om alvast even te luisteren naar de muziek en geluidseffecten die er bij dit spel worden gebruikt. Zet de markering op deze optie en druk op Start om het geluidstestscherf te laten verschijnen. In het venster in de linker benedenhoek van het scherm zie je de titel van het geluidsspoor dat op dat ogenblik ten gehore wordt gebracht. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om van de muziek naar de geluidseffecten over te schakelen, en vice versa. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om een geluidsspoor te kiezen, en druk daarna op toets A, B of C om naar de muziek of het geluidseffect te luisteren. Om het geluidstestscherf te verlaten, druk je op Start.

Om naar het **Color Test**-scherm (kleurentestscherf) over te gaan, verplaats je de markering naar deze optie en druk je op Start. Om terug te keren naar het titelscherf, druk je nogmaals op Start.

THE CHAOTIX CREW

Each character has his own special moves and abilities that can help him through each stage.

① **Knuckles the Echidna:**

Knuckles is the guardian of the island and of the Emerald Pillar that it conceals. When Dr. Robotnik invades the island, it's up to the Echidna to set things right.

To Glide:

In the middle of a jump, press Button C and press the D-Button LEFT or RIGHT to direct the glide. Knuckles can use the glide as an attack to knock out Badniks on the fly!

To Climb:

Jump against the wall, then press Button C just as Knuckles comes into contact with it. Knuckles will grab on. Climb/descend the wall by pressing the D-Button UP or DOWN. Press Button C to jump off.

①



DIE CHAOTIX-CREW

Jede Spielfigur verfügt über ihre eigenen Spezialbewegungen und Fähigkeiten, die ihr bei der Bewältigung jeder Etappe behilflich sein können.

① **Knuckles, der Ameisenigel:**

Knuckles ist der Hüter der Insel und der dort verborgenen Edelsteinsäule. Wenn Dr. Robotnik die Insel überfällt, liegt es am Ameisenigel, die Dinge in Ordnung zu bringen.

Gleitflug:

Drücken Sie mitten in einem Sprung Taste C, und steuern Sie die Richtung des Gleitflugs, indem Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drücken. Knuckles kann den Gleitflug als Attacke benutzen, um Badniks im Flug k.o. zu schlagen!

Klettern:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Knuckles mit ihr in Berührung kommt. Knuckles hält sich dann fest. Klettern Sie die Wand hinauf/hinunter, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Drücken Sie Taste C, um abzuspringen.

L'ÉQUIPE DE KNUCKLES

Chaque personnage a des coups spéciaux et des capacités qui peuvent l'aider à réussir une étape.

① **Knuckles l'échidné :**

Knuckles est le gardien de l'île et du pilier d'émeraude qui s'y trouve caché. Lorsque le Dr Robotnik envahit l'île, c'est à Knuckles d'organiser la défense.

Pour planer :

Au milieu d'un saut, appuyez sur le bouton C, puis appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour diriger le vol plané. Knuckles peut utiliser le vol plané pour abattre les Badniks en l'air !

Pour grimper :

Sautez d'abord contre le mur, puis appuyez sur bouton C juste au moment où Knuckles le touche. Ceci permet à Knuckles de s'y accrocher. Pour grimper/descendre, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Pour sauter du mur appuyez sur le bouton C.

LA TRIPULACIÓN CAÓTICA

Cada personaje tendrá sus propias habilidades y movimientos especiales que podrán ayudarle a través de cada etapa.

Knuckles el equidna:

Knuckles es el guardián de la isla y de la columna de esmeraldas que en ella se esconde. Cuando el Dr. Robotnik invade la isla, será la labor del equidna el hacer las cosas correctamente.

Deslizarse:

En medio de un salto, pulse el Botón C y pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para dirigir el deslizamiento.

Knuckles podrá utilizar el deslizamiento como un ataque para sacar a Badniks fuera de combate en el vuelo.

Subir:

Salta hacia la pared, y luego pulse el Botón C tan pronto como Knuckles entre en contacto con ella. Knuckles se agarrará a ella. Suba/descienda por la pared pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO. Pulse el Botón C para soltarse.

L'EQUIPAGGIO DI CHAOTIX

Ogni personaggio possiede le proprie mosse e capacità che possono aiutarlo per ogni scena.

① L'echidna Knuckles:

Knuckles è il guardiano dell'isola e del pilastro dello Smeraldo che l'isola nasconde. Quando il Dottor Robotnik invade l'isola, dipende dall'echidna ristabilire la situazione.

Per scivolare:

Nel bel mezzo di un salto, premi il Pulsante C e premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per dirigere la scivolata. Knuckles può usare la scivolata come un attacco per mettere fuori combattimento gli Esseri Malvagi in volo!

Per arrampicarsi:

Salta contro il muro, poi premi il Pulsante C nel preciso istante in cui Knuckles viene a contatto con il muro: Knuckles si aggrapperà. Arrampicati/scendi lungo il muro premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ. Premi il Pulsante C per saltare giù.

DET KAOTISKA GÄNGET

Var och en av figurerna har sina egna specialrörelser och förmågor som hjälp för att ta sig igenom de olika nivåerna.

① Myrpiggsvinet Knuckles:

Knuckles är väktare över ön och över dess hemliga Smaragdpelare. När Dr. Robotnik invaderar ön är det Knuckles som måste ställa saker och ting till rätta igen.

För att glidflyga:

Tryck på C-knappen mitt under ett hopp och tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att styra glidflygningen. Knuckles kan använda sin glidflygning för att hoppa på och knocka fulingar från luften!

För att klättra:

Hoppa mot en vägg och tryck sedan på C-knappen precis när Knuckles kommer i kontakt med väggen. Då grabbar Knuckles tag. Klättra uppför/nerför väggen genom att trycka D-knappen UPPÅT respektive NERÅT. Tryck på C-knappen för att hoppa ifrån väggen.

HET CHAOTIX-TEAM

Iedere spelfiguur heeft zijn eigen speciale bewegingen en vaardigheden die hem kunnen helpen bij het afwerken van de verschillende scènes.

① Knuckles de Mierenegel:

Knuckles is de bewaker van het eiland en van de smaragd-pilaar die daar verborgen ligt. Wanneer Dr. Robotnik het eiland overrompelt, moet de mierenegel ervoor zorgen dat alles weer goed komt.

Om te zweven:

Terwijl je een sprong aan het maken bent, druk je op toets C en druk je tegelijkertijd de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om in de overeenkomstige richting te zweven. Knuckles kan deze zweefbeweging gebruiken om de vijanden aan te vallen en in één keer uit te schakelen!

Om te klimmen:

Spring tegen de muur op. Zodra Knuckles tegen de muur aankomt, druk jij op toets C. Knuckles zal zich vastgrijpen. Om langs de muur omhoog/omlaag te klimmen, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG. Om er vanaf te springen, druk je op toets C.

② Vector the Crocodile:

This cool croc loves the rush of running when he isn't jammin' with his friends, doing fancy footwork to the tunes on his headset, or investigating the local food courts.

To Power Boost:

Press Button C to jump. In midair, press Button C again to blast through the air in a short burst. Use the D-Button to guide Vector's vectors.

To Climb:

Jump against the wall, then press Button C just as Vector comes into contact with it. Vector will grab on. Climb/descend the wall by pressing the D-Button UP or DOWN. Press Button C to jump off.



② Vector, das Krokodil:

Dieses coole Krokodil liebt das Gefühl des Laufens, wenn es nicht gerade mit seinen Freunden jammt und ausgefallene Schritte zu den Klängen seines Kopfhörers ausführt, oder die örtlichen Lebensmittelhallen auskundschaftet.

Leistungsschub:

Drücken Sie Taste C einmal, um hochzuspringen, und mitten in der Luft ein zweites Mal, um in einem kurzen Spurt durch die Luft zu donnern. Benutzen Sie das Steuerkreuz, um Vector's Vektoren zu steuern.

Klettern:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Vector mit ihr in Berührung kommt. Vector hält sich dann fest. Klettern Sie die Wand hinauf/hinunter, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken. Drücken Sie Taste C, um abzuspringen.

② Vector le crocodile :

Ce crocodile sympa apprécie un bon petit sprint quand il n'est pas avec ses amis à danser sur la musique de son baladeur ou à goûter à la gastronomie du coin.

Pour une turbo-propulsion :

Appuyez sur le bouton C pour sauter. En l'air, appuyez à nouveau sur le bouton C pour vous propulser par à-coups. Utilisez le bouton D pour guider Vector.

Pour grimper :

Sautez d'abord contre le mur, puis appuyez sur bouton C juste au moment où Vector le touche. Ceci permet à Vector de s'y accrocher. Pour grimper/descendre, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D. Pour sauter du mur appuyez sur le bouton C.

③ Vester el cocodrilo:

A este genial cocodrilo le encanta correr apresuradamente cuando no está con sus amigos, haciendo un gracioso juego de piernas al son de las melodías de sus auriculares, o investigando los sitios de comida al.

Subida de potencia:

Pulse el Botón C para saltar. Cuando se encuentre en el aire, pulse el Botón E de nuevo para salir despedido al aire de un golpe corto. Utilice el Botón D para guiar la dirección de Vector.

Subir:

Salta hacia la pared, y luego pulse el Botón E tan pronto como Vector entre en contacto con ella. Vector se agarrará a ella. Suba/descienda por la pared pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO. Pulse el Botón C para saltarse.

② Il coccodrillo Vector:

Questo calmo coccodrillo ama lo slancio della corsa quando non si trastulla con i suoi amici, eseguendo stravaganti movimenti con le gambe al suono dei brani dalla sua cuffia, o visitando i posti dove servono i piatti locali.

Per aumentare la potenza:

Premi il Pulsante C per saltare. A mezz'aria, premi di nuovo il Pulsante C per sfrecciare nell'aria con un breve scatto. Usa il Pulsante-D per dirigere la rotta di Vector.

Per arrampicarsi:

Salta contro il muro, poi premi il Pulsante C nel preciso istante in cui Vector viene a contatto con il muro. Vector si aggrapperà. Arrampicati/scendi lungo il muro premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ. Premi il Pulsante C per saltare giù.

② Krokodilen Vector:

Den här koola krokodilen gillar att känna fartvinden när han springer, när han nu inte jamar med sina polare och steppar omkring till låtarna han hör i hörlurarna, eller utforskar de lokala näringsställena.

För att koppla in jetmotorn:

Tryck på C-knappen för att hoppa. Tryck sedan en gång till på C-knappen mitt i hoppet för att koppla in jetmotorn och flyga fram för fullt en kort stund. Styr Vectors vektorer med D-knappen.

För att klättra:

Hoppa mot en vägg och tryck sedan på C-knappen precis när Vector kommer i kontakt med väggen. Då grabbar Vector tag. Klättra uppför/nerför väggen genom att trycka D-knappen UPPÅT respektive NERÅT. Tryck på C-knappen för att hoppa ifrån väggen.

② Vector de Krokodil:

Deze onverstoorbare krokodil vindt het heerlijk om heen en weer te rennen wanneer hij niet met zijn vriendjes aan het jammen is. Hij probeert alle danspasjes uit, terwijl hij naar de muziek uit zijn hoofdtelefoon luistert. Ook proeft hij hier en daar eens een lekker hapje.

Om je energie te vergroten:

Druk op toets C om te springen. Terwijl je je midden in de lucht bevindt, druk je nogmaals op toets C om ineens heel snel door de lucht te schieten. Gebruik de R-toets om Vector in de overeenkomstige richting te doen vliegen.

Om te klimmen:

Spring tegen de muur op. Zodra Vector tegen de muur aankomt, druk jij op toets C. Vector zal zich vastgrijpen. Om langs de muur omhoog/-omlaag te klimmen, druk je de R-toets OMHOOG of OMLAAG. Om er vanaf te springen, druk je op toets C.

③ Mighty the Armadillo:

Mighty is just that. He's strong, smart, and confident, and he can't stand weakness in anything. He's one of Knuckles' good friends, and is determined to help save the island from Robotnik.

To Kick off Walls:

Jump against a wall, then press Button C when Mighty touches the wall. Mighty will grab on and begin to slide down. Release Button C to kick off.

To Jump up Walls:

Jump against a wall, then press Button C when Mighty touches the wall. When he grabs on, press and hold the D-Button UP, and press Button C to jump.



③ Mighty, das Gürteltier:

Mighty macht seinem Namen alle Ehre. Er ist stark, schlau und zuversichtlich, und er kann Schwäche in jeglicher Form nicht ausstehen. Er ist einer von Knuckles' guten Freunden und entschlossen, ihm zu helfen, die Insel vor Robotnik zu schützen.

Abstoßen von Wänden:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Mighty mit ihr in Berührung kommt. Mighty hält sich dann fest und beginnt, herunterzurutschen. Lassen Sie Taste C los, um sich abzustoßen.

Wände hochspringen:

Springen Sie gegen eine Wand, und drücken Sie Taste C in dem Moment, wo Mighty mit ihr in Berührung kommt. Wenn er sich festhält, halten Sie das Steuerkreuz nach OBEN gedrückt und drücken Taste C, um hochzuspringen.

③ Mighty le tatou :

Intelligent et sûr de lui, Mighty ne supporte pas la faiblesse. C'est l'un des bons amis de Knuckles et il fera tout pour débarrasser l'île de Robotnik.

Pour sauter d'un mur :

Sautez contre le mur, puis appuyez sur le bouton C lorsque Mighty le touche. Mighty s'accroche alors au mur et commence à glisser vers le bas. Relâchez le bouton C pour sauter du mur.

Pour sauter les murs :

Sautez contre le mur, puis appuyez sur le bouton C lorsque Mighty le touche. Quand Mighty s'accroche au mur, appuyez sur le HAUT du bouton D et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur le bouton C pour sauter.

1) Mighty el armadillo:

Mighty es exactamente así. Es fuerte, listo y confiado, y no puede soportar la debilidad de nada. Es uno de los mejores amigos de Knuckles, y está decidido a ayudar a salvar la isla de la mano de Robotnik.

Saltar desde paredes:

Salta hacia una pared, y luego pulse el Botón C cuando Mighty toque la pared. Mighty se agarrará a ella y comenzará a descender. Suelta el Botón C para saltar de la pared.

Saltar hacia paredes:

Salta hacia una pared, y luego pulse el Botón C cuando Mighty toque la pared. Cuando se agarre a ella, mantenga pulsado el Botón D hacia ARRIBA, y pulse el Botón C para saltar.

③ L'armadillo Mighty:

Mighty è proprio così. È forte, astuto e sicuro di sé e non può tollerare la debolezza in qualcosa. È uno dei buoni amici di Knuckles ed è deciso ad aiutare per salvare l'isola da Robotnik.

Per allontanarsi dai muri:

Salta contro un muro, poi premi il Pulsante C quando Mighty tocca il muro. Mighty si aggrapperà e comincerà a scivolare giù. Lascia il Pulsante C per allontanarti.

Per saltare sui muri:

Salta contro un muro, poi premi il Pulsante C quando Mighty tocca il muro. Quando si aggrappa, mantieni premuto il Pulsante-D in SU e premi il Pulsante C per saltare.

③ Bältdjuret Mighty:

Mighty är precis lika mäktig av sig som hans namn antyder. Han är stark, smart och självsäker, och står inte ut med veklingar på något område. Han är en god vän till Knuckles och vill självfallet hjälpa till att rädda ön från Robotnik.

För att göra avstamp från väggar:

Hoppa mot en vägg och tryck på C-knappen när Mighty kommer i kontakt med väggen. Då grabbar Mighty tag och börjar glida nerför väggen. Släpp upp C-knappen för att göra avstamp.

För att hoppa uppför väggar:

Hoppa mot en vägg och tryck på C-knappen när Mighty kommer i kontakt med väggen. När Mighty grabbar tag så tryck D-knappen UPPÅT och håll den där, och tryck på C-knappen för att hoppa.

③ Mighty het Gordeldier:

Dat is Mighty ten voeten uit. Hij is sterk, slim en vol zelfvertrouwen. Hij heeft een hekel aan zwakheden. Hij is een van Knuckles' beste vrienden en daarom vastberaden om hem te helpen in zijn strijd tegen Dr. Robotnik en het eiland van de ondergang te redden.

Om van muren te springen:

Spring tegen een muur op. Zodra Mighty de muur aanraakt, druk jij op toets C. Mighty zal zich vastgrijpen en omlaag beginnen te glijden. Om van de muur te springen, laat je toets C los.

Om tegen muren op te springen:

Spring tegen een muur op. Zodra Mighty de muur aanraakt, druk jij op toets C. Wanneer Mighty zich vastgrijpt, druk jij de R-toets OMHOOG en houd je deze ingedrukt. Druk daarna op toets C om te springen.

④ Charmy Bee:

Surprisingly sophisticated for his 16 years, Charmy came to the island in search of new types of flowers, and found a ton of trouble. But he handles things in his usual quick, cool and charming way.

To Fly:

Charmy doesn't jump — he flies. Press the D-Button in the direction you want him to fly, and press Button C to get buzzing. If you press the D-Button LEFT or RIGHT, then press Button C, Charmy will Buzz-dash along the ground.

To Hover:

Press the D-Button UP, and press Button C to fly up. While in the air, press and hold the D-Button UP and Button C simultaneously.



④ Charmy Bee:

Charmy, der für sein Alter von 16 Jahren erstaunlich kultiviert ist, kam auf der Suche nach neuartigen Blumen zu der Insel, und fand eine Tonne Ärger. Aber er handhabt die Dinge auf seine übliche schnelle, coole und charmante Art.

Fliegen:

Charmy springt nicht — er fliegt. Drücken Sie das Steuerkreuz in die gewünschte Flugrichtung, und drücken Sie Taste C, um loszuschwirren. Wenn Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drücken und dann Taste C drücken, saust Charmy über den Boden.

Schweben:

Wenn Sie das Steuerkreuz nach OBEN drücken, und dann Taste C drücken, fliegen Sie hoch. Drücken Sie dann Taste C bei nach OBEN gedrückt gehaltenem Steuerkreuz, während Sie in der Luft sind.

④ Charmy l'abeille :

Très raffinée pour ses 16 ans, Charmy est venue sur l'île à la recherche de nouveaux types de plantes et a surtout trouvé de nouveaux types d'ennuis. Mais elle réagit avec sang-froid, efficacité et beaucoup de charme.

Pour voler :

Charmy ne saute pas, elle vole. Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction dans laquelle vous voulez voler, puis sur le bouton C pour bourdonner. Si vous appuyez sur le GAUCHE ou la DROITE du bouton D, puis sur le bouton C, Charmy vole à ras du sol.

Pour planer :

Appuyez sur le HAUT du bouton D, puis sur le bouton C pour vous envoler. En l'air, appuyez en même temps sur le HAUT du bouton D et sur le bouton C et maintenez-les enfoncés en même temps.

La abeja Charmy:

¡Sorprendentemente sofisticada para su 16 años, Charmy vino a la isla en busca de nuevos tipos de flores, y se encontró con un montón de problemas. Pero maneja las cosas de manera rápida, encantadora y sencilla como es habitual.

Charmy:

Charmy no salta —vuela. Pulse el botón B en la dirección que quiera que vuele, y pulse el Botón C para girar volando. Si pulsa el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA, y luego pulsa el Botón C, Charmy saldrá rápidamente volando sobre el suelo.

Charmy:

Pulse el Botón B hacia ARRIBA, y pulse el Botón C para elevar el vuelo. Mientras se encuentre en el aire, mantenga pulsado el Botón D hacia ARRIBA y el Botón C simultáneamente.

④ L'ape Charmy:

Sosfaticata in modo sorprendente per i suoi 16 anni, Charmy venne sull'isola in ricerca di nuovi tipi di fiori e trovò un sacco di guai. Ma si comporta nel suo solito modo sbrigativo, calcolato ed affascinante.

Per volare:

Charmy non salta — vola. Premi il Pulsante-D nella direzione in cui vuoi farla volare e premi il Pulsante C per cominciare a ronzare. Se premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA, poi premi il Pulsante C, Charmy sfreccerà ronzando lungo il terreno.

Per librarsi:

Premi il Pulsante-D in SU e premi il Pulsante C per volare in alto. Mentre sei in aria, mantieni premuti simultaneamente il Pulsante-D in SU e il Pulsante C.

④ Biet Charmy:

Charmy är anmärkningsvärt sofistikerad för sina 16 år och kom till ön på jakt efter nya sorters blommor, men råkade bara på en massa trubbel i stället. Men det fixar han på sitt vanliga kvicka, koola och charmerande vis.

För att flyga:

Charmy hoppar inte — han flyger. Tryck D-knappen i den riktning du vill att han ska flyga och tryck på C-knappen så surrar han iväg. Om du trycker D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER och sedan trycker på C-knappen gör Charmy en surrande framrusning längs marken.

För att sväva:

Tryck D-knappen UPPÅT och tryck på C-knappen för att börja flyga. När du kommit upp i luften så tryck D-knappen UPPÅT och håll den där och tryck samtidigt in C-knappen och håll den intryckt.

④ Charmy de Bij:

Charmy is een 16-jarige bij en zeer schrander voor zijn leeftijd. Hij is naar het eiland toe gekomen om nieuwe soorten bloemen te zoeken, maar in plaats van bloemen heeft hij niets anders dan moeilijkheden aangetroffen. Toch gaat hij er op zijn eigen manier mee om: snel, rustig en charmant.

Om te vliegen:

Charmy springt niet, maar vliegt. Druk de R-toets in de richting waarin je hem wilt laten vliegen en druk daarna op toets C om hem te laten zoemen. Wanneer je de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS drukt en vervolgens toets C indrukt, zal Charmy met enorme snelheid langs de grond zoemen.

Om te zweven:

Druk de R-toets OMHOOG en druk op toets C om omhoog te vliegen. Terwijl je je in de lucht bevindt, druk je de R-toets OMHOOG en houd je deze vast terwijl je tegelijkertijd op toets C drukt.

⑤ Espio the Chameleon:

This colorful chameleon values his freedom above all else, and after he was freed from Dr. Robotnik's Combi Machine, he decided he must stop the evil Doctor at all costs. He has a hot temper and an intense drive in everything he does, and sometimes his friend Charmy Bee has to remind him of his manners. Espio is quick and strong, and his whirling attack is just the thing you need to get out of a tight spot.

To Run up Walls:

Jump against a wall, then press and hold Button C when Espio touches the wall. Press and hold the D-Button UP to run up the wall. Release Button C to jump off the wall.

To Run Along Ceilings:

Follow the same procedure as for jumping on a wall. When Espio comes in contact with a ceiling, hold Button C to stick on, and press the D-Button LEFT or RIGHT to run in those directions.

⑤



⑤ Espio, das Chamäleon:

Dieses farbenfrohe Chamäleon schätzt seine Freiheit über alles, und nachdem er aus den Klauen Dr. Robotnik's Combi Machine befreit worden war, beschloß Espio, den bösen Doktor um jeden Preis zu stoppen. Er besitzt ein aufbrausendes Temperament und einen starken Tatendrang, und manchmal muß ihn sein Freund Charmy Bee an seine Manieren erinnern. Espio ist schnell und stark, und seine Wirbelattacke ist genau das, was Sie brauchen, um aus einer engen Stelle herauszukommen.

Wände hochlaufen:

Springen Sie gegen eine Wand, und halten Sie Taste C in dem Moment gedrückt, wo Espio mit ihr in Berührung kommt. Halten Sie das Steuerkreuz nach OBEN gedrückt, um die Wand hinaufzulaufen. Lassen Sie Taste C los, um von der Wand abzuspringen.

An Decken entlang laufen:

Gehen Sie nach dem gleichen Verfahren vor, wie beim Sprung an eine Wand. Wenn Espio mit einer Decke in Berührung kommt, halten Sie Taste C gedrückt, um an der Decke kleben zu bleiben, und dann drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um in diese Richtungen zu laufen.

⑤ Espio le caméléon :

Ce caméléon riche en couleurs apprécie avant tout la liberté. Depuis qu'il a été libéré du Combi Confiner du Dr Robotnik, il n'a plus qu'une idée en tête : arrêter le terrible docteur. Fonceur, il a un caractère bouillant et son amie Charmy doit parfois lui rappeler les bonnes manières. Espio est rapide et fort. Son attaque tourbillon vous permettra de vous tirer de certains endroits difficiles.

Pour monter au mur en courant :

Sautez contre un mur, puis appuyez sur le bouton C et maintenez-le enfoncé lorsque Espio le touche. Appuyez sur le HAUT du bouton D et maintenez-le enfoncé pour monter le mur en courant. Relâchez le bouton C pour sauter du mur.

Pour courir au plafond :

Procédez de la même manière que pour sauter sur un mur. Lorsque Espio touche le plafond, maintenez le bouton C enfoncé pour qu'il y reste collé. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour courir dans la direction correspondante.

⑤ Espio el camaleón:

Este abigarrado camaleón valora su libertad por encima de todo lo demás, y después de que fuera liberado de la máquina Combi del Dr. Robotnik, decidió que debía detener al malvado Doctor a toda costa. Él tiene mal humor y un intenso ímpetu en todo lo que hace, y a veces su amiga la abeja Charmy tiene que recordarle sus modales. Espio es rápido y fuerte, y su ataque de velocidad es exactamente lo que será necesario para salir de un apuro.

Subir paredes corriendo:

Salta hacia una pared, y luego mantenga pulsado el Botón C cuando Espio toque la pared. Mantenga pulsado el Botón D hacia ARRIBA para subir la pared corriendo. Suelta el Botón D para saltar de la pared.

Correr por los techos:

Usa el mismo procedimiento que para saltar hacia una pared. Cuando Espio entre en contacto con un techo, mantenga pulsado el Botón C para pegarse a él, y pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para correr en dichas direcciones.

⑤ Il camaleonte Espio:

Questo vivace camaleonte valuta la sua libertà al di sopra di qualsiasi altra cosa e dopo essere stato liberato dalla macchina combinata del Dottor Robotnik, ha deciso che deve fermare il malvagio dottore a ogni costo. Ha un temperamento focoso e un forte spirito di iniziativa in tutte le cose che fa e qualche volta il suo amico, l'ape Charmy, deve ricordargli il suo comportamento. Espio è svelto e forte ed il suo attacco vorticoso è proprio ciò che ti occorre per uscire da una brutta situazione.

Per salire di corsa sui muri:

Salta contro un muro, poi mantieni premuto il Pulsante C quando Espio tocca il muro. Mantieni premuto il Pulsante-D in SU per salire di corsa sul muro. Lascia il Pulsante C per saltare giù dal muro.

Per correre lungo i soffitti:

Segui lo stesso procedimento come per saltare su un muro. Quando Espio viene a contatto con un soffitto, mantieni premuto il Pulsante C per attaccarti e premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per correre in quelle direzioni.

⑤ Kameleonten Espio:

Den här färgglada kameleonten sätter sin frihet över allt annat här i världen, och när han väl sluppit fri från Dr. Robotniks Combi-maskin bestämde han sig för att försöka sätta stopp för den onde doktorn till varje pris. Han är hetlevrad och och går så hårt in för allt han ger sig på att hans kompis biet Charmy ibland måste påminna honom om hur man beter sig. Espio är både snabb och stark, och hans virvelattack är precis vad du behöver för att ta dig ur en knipa.

För att springa uppför väggar:

Hoppa mot en vägg och tryck sedan in C-knappen och håll den intryckt när Espio kommer i kontakt med väggen. Tryck D-knappen UPPÅT och håll den där för att springa uppför väggen. Släpp upp C-knappen för att hoppa ifrån väggen.

För att springa i taket:

Gör på samma sätt som för att springa uppför en vägg. När Espio kommer i kontakt med innertaket så håll C-knappen intryckt för att klibba fast, och tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att springa i respektive riktning.

⑤ Espio de Kameleon:

Deze kleurrijke kameleon hecht grote waarde aan zijn vrijheid. Daarom heeft hij na zijn bevrijding uit de combi-machine van Dr. Robotnik, besloten alles in het werk te stellen om de boosaardige Robotnik een halt toe te roepen. Espio is nogal een driftig beestje, maar is altijd zeer gemotiveerd. Soms moet zijn vriendje Charmy de Bij hem op zijn manieren wijzen. Espio is snel en sterk. Zijn wervelende aanval is precies datgene wat jij nodig hebt om je uit benarde posities te bevrijden.

Om tegen muren op te lopen:

Spring tegen een muur op. Zodra Espio de muur aanraakt, druk jij op toets C en houd je deze vast. Om tegen de muur op te lopen, druk jij de R-toets OMHOOG en houd je deze ingedrukt. Om van de muur te springen, laat je toets C los.

Om langs plafonds te rennen:

Voer dezelfde handelingen uit als wanneer je tegen een muur opspringt. Zodra Espio een plafond aanraakt, houd jij toets C vast om aan het plafond te blijven plakken. Druk daarna de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om in de overeenkomstige richting te rennen.

ROBOTNIK'S MECHANIC

These two robots claim they've escaped from the evil Doctor and want to help... but could they be part of Robotnik's plot to slow Knuckles and his friends down?

① Heavy the Robot:

Heavy works as Robotnik's chief mechanic. He's just as his name says — heavy — and he's slow.

② Bomb:

Bomb works as Robotnik's other mechanic. He's not very quick or strong, and he blows up when things start looking bleak.

①



ROBOTNIK'S MECHANIC

Diese beiden Roboter behaupten, sei seien dem bösen Doktor entkommen und wollten helfen... aber könnten Sie ein Teil von Robotnik's Plan sein, Knuckles und seine Freunde aufzuhalten?

① Heavy, der Roboter:

Heavy arbeitet als Robotnik's Chefmechaniker. Er ist genau das, was sein Name sagt — schwer — und langsam ist er auch.

② Bomb:

Bomb arbeitet als Robotnik's zweiter Mechaniker. Er ist nicht besonders schnell oder stark, und er explodiert, wenn die Dinge anfangen, düster auszusehen.

LES ROBOTS DE ROBOTNIK

Les deux robots prétendent avoir échappé au terrible docteur et vouloir apporter leur aide... Mais ne sont-ils pas plutôt envoyés par Robotnik pour ralentir Knuckles et ses amis ?

① Heavy le robot :

Heavy est le chef-mécanicien de Robotnik. Il porte son nom : il est lourd. Mais, il est lent.

② Bomb :

Bomb est un autre mécanicien de Robotnik. Il n'est ni rapide ni fort et il explose lorsque la situation se détériore.

OS ARTILUGIOS DE ROBOTNIK

Los dos robots dicen que han escapado del malvado Doctor y quieren ayudar... ¿pero podrían ser parte de la conspiración de Robotnik para frenar a Knuckles y a sus amigos?

Heavy el Robot:

Heavy trabaja como mecánico jefe de Robotnik. Es tal como su nombre es — pesado — y lento.

Bomb (Bomba):

Bomb trabaja como el otro mecánico de Robotnik. No es muy rápido ni fuerte, y explotará cuando las cosas comienzan a presentarse feas.

I MECCANISMI DI ROBOTNIK

Questi due robot sostengono di essere scappati dal malvagio dottore e vogliono aiutare... ma potrebbero far parte del complotto di Robotnik per rallentare le operazioni di Knuckles e dei suoi amici?

① Il robot Heavy:

Heavy funziona come il meccanismo principale di Robotnik. È proprio come dice il suo nome — pesante — ed è lento.

② Bomb:

Bomb funziona come l'altro meccanismo di Robotnik. Non è molto veloce o forte ed esplode quando le cose iniziano a non promettere bene.

ROBOTNIKS MEKANIKER

De här två robotarna påstår att de har flytt från den onde doktorn och vill hjälpa till... men kanske är de utskickade av den lömske Robotnik för att försinka Knuckles och hans vänner?

① Roboten Heavy:

Heavy är Robotniks huvudmekaniker. Precis som hans namn antyder är han tung och trög.

② Bomb:

Bomb är Robotniks andre mekaniker. Han är varken särskilt kvick eller stark, och far i luften när det börjar se för dystert ut.

DE MECHANIX VAN ROBOTNIK

Deze beide robots beweren dat ze aan de boosaardige Dr. Robotnik zijn ontkomen en jou willen helpen, maar klopt dat wel? Zitten ze niet in een complot van Dr. Robotnik om Knuckles en zijn makkers iets langzamer te laten gaan?

① Zwaartje de Robot:

Zwaartje is de hoofdmecaniciën van Robotnik. Zijn naam zegt het al: hij is zwaar, maar bovendien erg traag.

② Bommetje:

Bommetje is de andere mecaniciën van Robotnik. Hij is niet erg snel of sterk. Wanneer de zaak er somber begint uit te zien, ontploft hij.



SUPER MOVES

1- AND 2-PLAYER GAMES

- ① **Spin Attack** (all characters except Charmy, Heavy and Bomb): When you press Button C, your character leaps, spinning into the air. While he is spinning, he's almost invincible. Defeat Robotnik's robots by jumping on top of them.

Super Spin: While running, press and hold the D-Button DOWN to roll into a ball (or in Espio's case, to turn into a whirling tornado)... great for bashing through Badniks or barriers.

- ② **Spin Dash:** Hold the D-Button DOWN and press Button C to start spinning in place. Then release the D-Button to blast off in the direction your character is facing.

Note: Neither the Super Spin nor the Spin Dash can be performed by Charmy Bee, Heavy or Bomb.



SUPERBEWEGUNGEN

EIN- UND ZWEI-PERSONEN-SPIELE

- ① **Drehattacke** (alle Spielfiguren außer Charmy, Heavy und Bomb): Wenn Sie Taste C drücken, springt Ihre Spielfigur rotierend in die Luft. Während sie rotiert, ist sie fast unbesiegbar. Schlagen Sie Robotnik's Roboter, indem Sie auf sie draufspringen.

Super-Drehung: Halten Sie im Laufen das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt, um wie eine Kugel zu rollen (oder um sich im Falle von Espio in einen wirbelnden Tornado zu verwandeln)... besonders wirksam, um Badniks oder Barrieren zu zerschmettern.

- ② **Drehspurt:** Halten Sie das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt, und drücken Sie Taste C, um sich auf der Stelle zu drehen. Wenn Sie dann das Steuerkreuz loslassen, sausen Sie in die Blickrichtung Ihrer Spielfigur los.

Hinweis: Charmy Bee, Heavy oder Bomb können weder die Super-Drehung noch den Drehspurt ausführen.

LES COUPS SPÉCIAUX

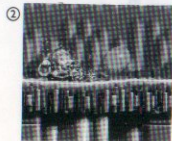
LES MODES 1 JOUEUR ET 2 JOUEURS

- ① **Attaque en vrille** (tous les personnages sauf Charmy, Heavy et Bomb) : Lorsque vous appuyez sur le bouton C, votre personnage fait un saut en tournoyant dans l'air. Pendant qu'il tourne, il est presque invincible. Détruisez alors les robots de Robotnik en sautant sur eux.

Super-vrille : Tout en courant, appuyez sur le BAS du bouton D et maintenez-le enfoncé. Vous vous roulez alors en boule ou, si vous êtes Espio, vous vous transformez en tornade. Un moyen parfait pour faire une percée dans les Badniks ou pour défoncer les barrières.

- ② **Attaque en toupie :** Maintenez le BAS du bouton D enfoncé et appuyez sur le bouton C pour commencer à tourner sur place. Relâchez ensuite le bouton D pour foncer dans la direction dans laquelle est tourné votre personnage.

Remarque : Charmy, Heavy ou Bomb ne peuvent pas effectuer une super-vrille ou une attaque en toupie.



UPER MOVIMIENTOS

JUEGOS DE 1 Y 2 JUGADORES

Spin Attack (Ataque con giro): Todos los personajes excepto Charmy, Heavy y Bomb): Cuando pulsas el Botón C, su personaje saltará al aire girando. Mientras gire, será casi invencible. Derrote a los robots de Robotnik saltando sobre ellos.

Super Spin (Super giro): Mientras corre, mantenga pulsado el Botón D o el ABAJO para girar y convertirse en una bola (o en el caso de Espio, en un tornado)... ¡es genial para estrellarse contra cosas o barreras.

Spin Dash (Disparo con giro): Mantenga pulsado el Botón D o el ABAJO y pulse el Botón C para empezar a girar en su sitio. Cuando suelte el Botón D para salir disparado en la dirección que este mirando su personaje.

Nota: Ni el super giro ni el disparo con giro podrán ser realizados por la abaja Charmy, Heavy o Bomb.

MOSSE ECCELLENTI

GIOCHI A 1 E 2 GIOCATORI

- ① **Attacco con rotazione** (tutti i personaggi ad eccezione di Charmy, Heavy e Bomb): Quando premi il Pulsante C, il tuo personaggio salta roteando in aria. Durante la rotazione è quasi invincibile. Sconfiggi i robot di Robotnik saltando sopra a loro.

Superrotazione: Mentre corri, mantieni premuto il Pulsante-D in GIÙ per roteare come una palla (o nel caso di Espio, per trasformarti in un vorticoso turbine)... eccellente per urtare violentemente contro gli Esseri Malvagi o nelle barriere.

- ② **Balzo con rotazione:** Mantieni premuto il Pulsante-D in GIÙ e premi il Pulsante C per iniziare a roteare in quella posizione. Poi lascia il Pulsante-D per alzarti in volo nella direzione in cui è rivolto il tuo personaggio.

Nota: Né la superrotazione né il balzo con rotazione possono essere eseguiti dall'ape Charmy, Heavy o Bomb.

SUPERRÖRELSE

SPEL MED 1 ELLER 2 SPELARE

- ① **Spinnattack** (alla figurerna utom Charmy, Heavy och Bomb): När du trycker på C-knappen hoppar din figur upp i luften och börjar snurra. Medan han snurrar är han så gott som osårbar. Besegra Robotniks robotar genom att hoppa upp ovanpå dem.

Superspinn: Tryck D-knappen NERÅT medan du springer och håll den där så rullar figuren ihop sig till ett klot (eller i Espios fall till en virvlande tromb)... ett utmärkt sätt att smälla igenom fulingarnas led eller andra barriärer.

- ② **Snurrande framrusning:** Håll D-knappen tryck NERÅT och tryck på C-knappen för att börja snurra på stället. Släpp sedan D-knappen så far figuren iväg i den riktning han är vänd.

Observera: Biet Charmy, Heavy och Bomb kan varken utföra superspinnar eller snurrande framrusningar.

SUPERBEWEGINGEN

SPEL VOOR 1 SPELER EN 2 SPELERS

- ① **Draai-aanval** (alle spelfiguren behalve Charmy, Zwaartje en Bommetje): Wanneer je op toets C drukt, zal jouw spelfiguur de lucht inspringen en met een draaibeweging door de lucht gaan. Zolang hij draait, is hij nagenoeg onoverwinnelijk. Om de robots van Robotnik te verslaan, moet je bovenop ze springen.

Superdraai: Terwijl je aan het rennen bent, druk je de R-toets OMLAAG en houd je deze vast om je als een bal te laten rollen (of om jezelf, zoals in het geval van Espio, te veranderen in een wervelende tornado)... ideaal om hordes vijanden of barrières te doorbreken.

- ② **Draaisprint:** Houd de R-toets OMLAAG gedrukt en druk op toets C om je al draaiende naar de gewenste positie te begeven. Laat daarna de R-toets los om met enorme snelheid in de richting te schieten waarin jouw spelfiguur kijkt.

OPMERKING: De superdraai en de draaisprint kunnen niet worden uitgevoerd door Charmy de Bij, Zwaartje of Bommetje.

The following moves will help you get through the Zones. For some first-hand experience, check out the Practice Demo in the first level of the Scenario Mode. (See page 50.)

- ③ **Call your partner:** Should you and your partner get separated, this is the quickest and easiest way to get back together. Just press Button A. But remember, each time you Call your partner, it costs you 10 Rings.
- ④ **Throw your partner:** Move your character over your partner and press Button B. Your character will pick your partner up. Release Button B to throw. Use the D-Button to guide the direction of your throw.

You can also throw your partner while jumping. While holding your partner, press Button C to jump. In midair, release Button B to throw. Use this technique with the Snap Up to reach ledges above you.



Die folgenden Bewegungen helfen Ihnen dabei, durch die Zonen zu gelangen. Um eigene Erfahrungen zu sammeln, probieren Sie die Übungsdemonstration in der ersten Ebene des Scenario Mode aus. (Siehe Seite 50.)

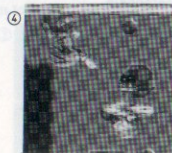
- ③ **Partner rufen:** Sollten Sie und Ihr Partner getrennt werden, ist dies die schnellste und einfachste Methode, wieder zusammenzukommen. Drücken Sie einfach Taste A. Denken Sie aber daran, daß jeder Partnerruf Sie 10 Ringe kostet.
- ④ **Partner werfen:** Bewegen Sie Ihre Spielfigur über Ihren Partner und drücken Sie Taste B. Ihre Spielfigur hebt dann Ihren Partner hoch. Lassen Sie Taste B los, um den Partner zu werfen. Lenken Sie die Wurfrichtung mit Hilfe des Steuerkreuzes.

Sie können Ihren Partner auch im Sprung werfen. Drücken Sie Taste C, während Sie Ihren Partner halten, um zu springen. Lassen Sie mitten in der Luft Taste B los, um Ihren Partner zu werfen. Benutzen Sie diese Technik in Verbindung mit dem Hochschnellen, um über Ihnen liegende Vorsprünge zu erreichen.

Les coups suivants vous aideront à vous tirer d'affaire. Pour apprendre à les utiliser, voyez la démonstration d'entraînement au premier niveau du mode scénario (voir page 50).

- ③ **Appeler son partenaire :** Si vous êtes séparé de votre partenaire, ceci est le moyen le plus rapide et le plus facile de vous retrouver. Appuyez simplement sur le bouton A. Mais n'oubliez pas qu'à chaque fois que vous appelez votre partenaire, ceci vous coûte 10 bagues.
- ④ **Lancer son partenaire :** Placez votre personnage sur votre partenaire et appuyez sur le bouton B. Votre personnage soulève alors votre partenaire. Relâchez le bouton B pour lancer votre partenaire. Utilisez le bouton D pour guider sa trajectoire.

Vous pouvez également lancer votre partenaire sautant. Tout en tenant votre partenaire, appuyez sur le bouton C pour sauter. En l'air, relâchez le bouton B pour lancer votre partenaire. Utilisez cette technique en faisant un bond en hauteur pour atteindre les corniches au-dessus de vous.



Los siguientes movimientos le ayudarán a moverse por las zonas. Para obtener algo de experiencia de primera clase, compruebe la demostración de práctica en el primer nivel del modo de escenario. Consulte la página 51.)

Call your partner (Llamar a su compañero): Si usted y su compañero se separan, esta será la forma más rápida y fácil de volver a juntarse. Pulse simplemente el Botón A. Pero recuerde, cada vez que llame a su compañero, le costará 10 anillos.

Throw your partner (Lanzar a su compañero): Mueva a su personaje sobre su compañero y pulse el Botón B. Su personaje saltará a su compañero. Suelte el Botón B para lanzarlo. Utilice el Botón D para guiar la dirección de su lanzamiento.

Usted podrá lanzar a su compañero mientras salte. Mientras está en el aire con su compañero, pulse el Botón B para saltar. Mientras esté en el aire, pulse el Botón B para saltar. Pulse esta técnica con el personaje para alcanzar repisas que están fuera de su alcance sobre usted.

Le seguenti mosse ti aiuteranno ad attraversare le zone. Per un'esperienza diretta, controlla la dimostrazione di allenamento nel primo livello della modalità di scenario. (Vedi a pagina 51).

③ **Chiamata del tuo compagno:** Se tu ed il tuo compagno dovete essere separati, questo è il modo più veloce e facile per ritornare insieme. Premi semplicemente il Pulsante A. Ma ricorda, ogni volta che chiami il tuo compagno, ti costa 10 anelli.

④ **Lancio del tuo compagno:** Sposta il tuo personaggio sul tuo compagno e premi il Pulsante B. Il tuo personaggio tirerà su il tuo compagno. Lascia il Pulsante B per lanciare. Usa il Pulsante-D per guidare la direzione del tuo lancio.

Puoi anche lanciare il tuo compagno mentre salti. Tenendo il tuo compagno, premi il Pulsante C per saltare. A mezz'aria, lascia il Pulsante B per lanciare. Usa questa tecnica con la presa per raggiungere le sporgenze sopra di te.

Följande rörelser hjälper dig att ta dig fram genom zonerna. För att få lite egen erfarenhet kan du kolla träningsdemonstrationen på den första nivån i berättelseläget. (Se sidan 51.)

③ **Kalla på din kompis:** Om du och din kompis skulle råka komma ifrån varandra är det här det snabbaste och enklaste sättet att komma tillsammans igen. Bara tryck på A-knappen. Men kom ihåg att det kostar dig 10 ringar varje gång du kallar på din kompis.

④ **Kasta iväg din kompis:** Flytta din figur ovanför hans kompis och tryck på B-knappen. Då plockar din figur upp sin kompis. Släpp upp B-knappen för att kasta iväg honom. Styr kastet med hjälp av D-knappen.

Du kan kasta iväg din kompis medan du hoppar också. Tryck på C-knappen för att hoppa medan du håller i din kompis. Släpp B-knappen för att kasta iväg honom mitt uppe i luften. Använd den här tekniken tillsammans med uppåtsnärtarna för att komma upp till platåer ovanför dig.

Met de volgende bewegingen zul je gemakkelijk door de zones heen kunnen komen. Om hiermee alvast enige ervaring op te doen, moet je de oefendemonstratie op het eerste niveau van de scenariomodus eens bekijken (zie blz. 51).

③ **Jouw partner roepen:** Indien jij en jouw partner van elkaar gescheiden mochten raken, dan is dit de snelste en gemakkelijkste manier om weer bij elkaar te komen. Druk gewoon op toets A. Houd er echter rekening mee dat het je elke keer 10 ringen kost wanneer je jouw partner roept.

④ **Jouw partner omhoog gooien:** Zet jouw spelfiguur boven jouw partner en druk op toets B. Jouw spelfiguur zal jouw partner nu oppakken. Laat toets B los om jouw partner omhoog te gooien. Gebruik de R-toets om de richting van je worp te leiden.

Je kunt ook jouw partner omhoog gooien tijdens het springen. Terwijl je jouw partner vasthoud, druk je op toets C om te springen. Laat in de lucht toets B los omhoog te gooien. Gebruik deze techniek in combinatie met de schokbeweging om op richels te kunnen komen die zich boven jou bevinden.

1-PLAYER GAME ONLY

- ① **Snap Up:** If your partner has climbed to a ledge above you and left you hanging, press the D-Button DOWN and hold to charge the link between the Rings. When the link is charged to full power (the link energy turns red), release the D-Button to snap up onto the ledge.

If your character is on the ledge and your partner is hanging below, press and hold Button B to charge the link. Release Button B to snap your partner up onto the ledge.



NUR IM EIN-PERSONEN-MODUS

- ① **Hochschnellen:** Falls Ihr Partner auf einen über Ihnen befindlichen Vorsprung hochgekllettert ist und Sie hängengelassen hat, halten Sie das Steuerkreuz nach UNTEN gedrückt, um die Verbindung zwischen den Ringen aufzuladen. Wenn die Verbindung bis zur vollen Kraft aufgeladen ist (die Verbindungsenergie wird rot), lassen Sie das Steuerkreuz los, um auf den Vorsprung hochzuschnellen.

Falls Ihre Spielfigur auf dem Vorsprung ist und Ihr Partner unten hängt, halten Sie Taste B gedrückt, um die Verbindung aufzuladen. Lassen Sie Taste B los, um Ihren Partner auf den Vorsprung hochschnellen zu lassen.

MODE 1 JOUEUR SEULEMENT

- ① **Bond en hauteur :** Si votre partenaire a grimé sur une corniche au-dessus de vous et vous a laissé suspendu, appuyez sur le BAS du bouton D et maintenez-le enfoncé pour charger le lien entre les bagues. Lorsque le lien est complètement chargé (l'énergie du lien devient rouge), relâchez le bouton D pour faire un bond en hauteur et atteindre la corniche.

Si votre personnage se trouve sur la corniche avec votre partenaire suspendu au-dessous, appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé pour charger le lien. Relâchez ensuite le bouton B pour faire bondir votre partenaire en hauteur afin qu'il atteigne la corniche.

IEGO DE 1 SOLO JUGADOR

Si el jugador B está sobre la repisa superior y el jugador A está sobre la repisa inferior, mantenga el Botón D pulsado hacia ABAJO para cargar la unión entre los anillos. Cuando la unión esté cargada completamente de energía (la energía de unión se volverá roja), suelte el Botón D para subirse a la repisa.

Si el personaje está sobre la repisa superior y el jugador A está sobre la repisa inferior, mantenga el Botón B pulsado para bajar el personaje. Suelte el Botón B para subir al jugador A a su compañero a la repisa superior.

SOLTANTO PER IL GIOCO A 1 GIOCATORE

- ① **Presa:** Se il tuo compagno si è arrampicato su una sporgenza e ti ha lasciato sospeso, premi il Pulsante-D in GIÙ e mantieni premuto per attivare il collegamento tra gli anelli. Quando il collegamento è attivato alla massima potenza (l'energia del collegamento diventa rossa), lascia il Pulsante-D per aggrapparti sulla sporgenza.

Se il tuo personaggio è su una sporgenza e il tuo compagno è sospeso di sotto, mantieni premuto il Pulsante B per attivare il collegamento. Lascia il Pulsante B per far aggrappare il tuo compagno sulla sporgenza.

BARA VID SPEL MED 1 SPELARE

- ① **Uppåtsnärt:** Om din kompis har klättrat upp till nivån ovanför så att du hänger kvar och dinglar där nere, så tryck D-knappen NERÅT för att ladda upp förbindelsen mellan ringarna. När förbindelsen är fullt uppladdad (förbindelseenergin blir röd) så släpp D-knappen för att snärta iväg upp på platån.

Om din figur befinner sig uppe på platån och det är din kompis som hänger där nere och dinglar så tryck in B-knappen och håll den intryckt för att ladda upp förbindelsen. Släpp upp B-knappen för att snärta upp din kompis på platån.

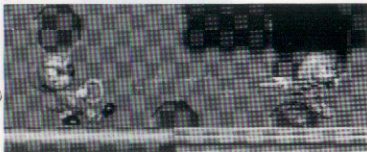
UITSLUITEND BIJ SPEL VOOR 1 SPELER

- ① **Schokbeweging:** Wanneer jouw partner op een richel boven jou is geklommen en jou heeft laten hangen, druk je de R-toets OMLAAG en houd je deze ingedrukt om de verbinding tussen de ringen op te laden. Wanneer de verbinding volledig is opgeladen — de verbindingsenergie zal rood worden — laat je de R-toets los om op de richel te springen.

Wanneer jouw spelfiguur zich op de richel bevindt en jouw partner er nog onder hangt, druk je op toets B en houd je deze ingedrukt om de verbinding tussen de ringen op te laden. Laat toets B los om jouw partner op de richel te laten springen.

The following instructions are for characters facing RIGHT. Reflect the moves for characters facing left.

- ② **Forward Snap:** Press and hold Button B. Your partner freezes in place. Press the D-Button RIGHT to run in that direction and charge the link between the rings. When the link is charged to full power, release Button B to snap your partner forward.
- ③ **Reverse Snap:** Press and hold Button B. Your partner freezes in place. Press the D-Button LEFT to run in that direction and charge the link between the rings. When the link is charged to full power, release the D-Button. Your partner snaps you toward the right. Just as you pass your partner, release Button B. This is a good move for putting forth a powerful burst of speed.



Die folgenden Anweisungen gelten für nach RECHTS blickende Spielfiguren. Für nach links blickende Spielfiguren sind die Bewegungen spiegelbildlich umzukehren.

- ② **Vorwärtsschwung:** Halten Sie Taste B gedrückt. Ihr Partner erstarrt auf der Stelle. Drücken Sie das Steuerkreuz nach RECHTS, um in diese Richtung zu laufen und die Verbindung zwischen den Ringen aufzuladen. Wenn die Verbindung bis zur vollen Kraft aufgeladen ist, lassen Sie Taste B los, um Ihren Partner vorwärtsschnellen zu lassen.
- ③ **Rückwärtsschwung:** Halten Sie Taste B gedrückt. Ihr Partner erstarrt auf der Stelle. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS, um in diese Richtung zu laufen und die Verbindung zwischen den Ringen aufzuladen. Wenn die Verbindung bis zur vollen Kraft aufgeladen ist, lassen Sie das Steuerkreuz los. Ihr Partner läßt Sie dann nach rechts schnellen. Lassen Sie Taste B in dem Moment los, wo Sie Ihren Partner passieren. Dies ist eine gute Bewegung, um einen kraftvollen Geschwindigkeitsschub zu erzeugen.

Les instructions suivantes sont données pour personnages tournés vers la DROITE. Inversez la direction du coup pour des personnages tournés vers la gauche.

- ② **Bond en avant :** Appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé. Votre partenaire s'immobilise. Appuyez sur la DROITE du bouton D pour courir vers la droite et chargez le lien entre les bagues. Lorsque le lien est complètement chargé, relâchez le bouton B. Votre partenaire fait un bond en avant.
- ③ **Bond en arrière :** Appuyez sur le bouton B et maintenez-le enfoncé. Votre partenaire s'immobilise. Appuyez sur la GAUCHE du bouton D pour courir vers la gauche et chargez le lien entre les bagues. Lorsque le lien est complètement chargé, relâchez le bouton D. Votre partenaire vous fait faire un bond vers la droite. Juste au moment où vous dépassez votre partenaire, relâchez le bouton B. Ce coup vous permet d'augmenter votre vitesse.



Las siguientes instrucciones son para los jugadores que miran hacia la DERECHA. Invierta los movimientos para los jugadores que miren a la izquierda.

Forward Snap: Mantenga pulsado el Pulsante B. Su compañero quedará quieto en su sitio. Pulse el Pulsante B hacia la DERECHA para correr en esa dirección y separar la unión entre los anillos. Cuando la unión esté cargada completamente de energía, suelte el Pulsante B para empujar a su compañero hacia delante.

Reverse Snap: Mantenga pulsado el Pulsante B. Su compañero quedará quieto en su sitio. Pulse el Pulsante B hacia la IZQUIERDA para correr en esa dirección y separar la unión entre los anillos. Cuando la unión esté cargada completamente de energía, suelte el Pulsante B. Su compañero le empujará hacia la derecha. En este caso a su compañero, no a usted. Esto será bueno para poner en marcha una potente explosión.

Le seguenti istruzioni sono per i personaggi rivolti a DESTRA. Rifletti le mosse per i personaggi rivolti a sinistra.

④ **Scatto in avanti:** Mantieni premuto il Pulsante B. Il tuo compagno resta immobile nella posizione in cui si trova. Premi il Pulsante-D a DESTRA per correre in quella direzione ed attivare il collegamento tra gli anelli. Quando il collegamento è attivato alla sua massima potenza, lascia il Pulsante B per far scattare il tuo compagno in avanti.

③ **Scatto opposto:** Mantieni premuto il Pulsante B. Il tuo compagno resta immobile nella posizione in cui si trova. Premi il Pulsante-D a SINISTRA per correre in quella posizione ed attivare il collegamento tra gli anelli. Quando il collegamento è attivato alla sua massima potenza, lascia il Pulsante-D. Il tuo compagno scatta verso destra. Proprio mentre sorpassi il tuo compagno, lascia il Pulsante B. Questa è una buona mossa per far uso di un potente scatto di velocità.

Följande anvisningar gäller för en figur som är vänd åt HÖGER. Utför rörelserna spegelvänt när figuren är vänd åt vänster.

② **Framåtsnärt:** Tryck in B-knappen och håll den intryckt. Då fryses din kompis fast på stället. Tryck D-knappen åt HÖGER för att springa i den riktningen och ladda upp förbindelsen mellan ringarna. När förbindelsen är fullt uppladdad så släpp upp B-knappen för att snärta iväg din kompis framåt.

③ **Omvänd snärt:** Tryck in B-knappen och håll den intryckt. Då fryses din kompis fast på stället. Tryck D-knappen åt VÄNSTER för att springa i den riktningen och ladda upp förbindelsen mellan ringarna. När förbindelsen är fullt uppladdad så släpp D-knappen. Då snärtar din kompis iväg dig åt höger. Släpp upp B-knappen precis när du passerar förbi din kompis. Detta är ett utmärkt sätt att komma fram väldigt kvickt.

De volgende aanwijzingen gelden wanneer de spelfiguur NAAR RECHTS kijkt. Wanneer de spelfiguur naar links kijkt, moet je de bewegingen in de tegenovergestelde richting uitvoeren.

② **Voorwaartse schokbeweging:** Druk op toets B en houd deze ingedrukt. Jouw partner zal op zijn plaats blijven staan. Druk de R-toets NAAR RECHTS om in de overeenkomstige richting te rennen en de verbinding tussen de ringen op te laden. Wanneer de verbinding volledig is opgeladen, laat je toets B los om jouw partner met grote snelheid vooruit te laten gaan.

③ **Achterwaartse schokbeweging:** Druk op toets B en houd deze ingedrukt. Jouw partner zal op zijn plaats blijven staan. Druk de R-toets NAAR LINKS om in de overeenkomstige richting te rennen en de verbinding tussen de ringen op te laden. Wanneer de verbinding volledig is opgeladen, laat je de R-toets los. Jouw partner zal zich nu naar rechts verplaatsen. Op het moment waarop je jouw partner passeert, laat je toets B los. Deze beweging is bij uitstek geschikt om je met een zeer snelle beweging te verplaatsen.

SCENARIO MODE

LOADING YOUR DATA

When you select Scenario Mode, the Data Load screen appears. Here you can play a new game without saving it (by selecting the space marked NO SAVE) or you can save games on the three available Data Spaces. Scroll to the data space you want to save your game in by pressing the D-Button UP or DOWN, and select that space by pressing Button B or Start.

The SAVE MODE window appears. Press the D-Button UP or DOWN to select the desired mode.

Auto saves the game automatically to the point you were playing before you exited the game.



SCENARIO MODE

DATEN LADEN

Wenn Sie "Scenario Mode" wählen, erscheint der Bildschirm "Data Load" (Daten laden). Hier haben Sie die Möglichkeit, ein neues Spiel zu spielen, ohne es sicherzustellen (indem Sie das mit "NO SAVE" markierte Feld wählen), oder Spiele in den drei verfügbaren Datenspeicherplätzen sicherzustellen. Rollen Sie den Bildschirm bis zu dem Speicherplatz, auf dem Sie Ihr Spiel sicherstellen wollen, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und wählen Sie den Speicherplatz durch Drücken von Taste B oder Start.

Dann erscheint das Fenster "SAVE MODE" (Sicherstellungs-Modus). Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um den gewünschten Modus zu wählen.

Auto stellt das Spiel automatisch bis zu dem Punkt sicher, an dem Sie das Spiel verlassen haben.

LE MODE SCÉNARIO

CHARGEMENT D'UN JEU

Lorsque vous choisissez le mode scénario, l'écran Data Load apparaît. Vous pouvez jouer un nouveau jeu sans le sauvegarder (en choisissant la position NO SAVE). Vous pouvez également sauvegarder des jeux sur les trois positions de sauvegarde disponibles. Sélectionnez la position sur laquelle vous désirez sauvegarder le jeu en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis validez votre choix en appuyant sur le bouton B ou Start.

La fenêtre SAVE MODE apparaît alors. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour choisir le mode désiré.

Auto : Le jeu sera automatiquement sauvegardé jusqu'au point où vous le quitterez.

000 DE ESCENARIO

ARRIBA SUS DATOS

Al seleccionar el modo de juego, aparecerá la pantalla de los datos. Aquí podrá jugar un juego sin guardarlo. Seleccionando el espacio marcado con (NO SAVE) o podrá guardar el juego en los tres espacios de datos disponibles. Desplácese al espacio de datos donde quiera guardar su juego pulsando el Botón D hacia ARRIBA o ARRIBA, y seleccione ese espacio pulsando el Botón B o Start.

Al pulsar la ventana SAVE MODE, aparecerá la ventana de guardado. Pulsando el Botón B hacia ARRIBA o ARRIBA para seleccionar el espacio de guardado.

Al pulsar el Botón B hacia ARRIBA o ARRIBA, aparecerá el juego. El juego continuará hasta el punto en el que se guardó el juego.

MODALITÀ DI SCENARIO

CARICAMENTO DEI DATI

Quando selezioni la modalità di scenario, appare lo schermo di caricamento dei dati. A questo punto puoi partecipare a un gioco nuovo senza memorizzarlo (selezionando lo spazio segnato con NESSUNA MEMORIZZAZIONE) o puoi memorizzare i giochi sui tre spazi disponibili per i dati. Scorri sullo spazio per i dati in cui desideri memorizzare il gioco premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ e seleziona quello spazio premendo il Pulsante B o Start.

Appare la finestra della MODALITÀ DI MEMORIZZAZIONE. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per selezionare la modalità desiderata.

Automatico memorizza il gioco automaticamente fino al punto in cui stavi giocando prima di uscire dal gioco.

BERÄTTELSELÄGET

INLADDNING AV DATA

När du väljer berättelseläget tänds dataladdningsskärmen (Data Load). Här kan du välja om du vill spela ett nytt spel utan att spara undan det (genom att välja rutan där det står NO SAVE), eller du kan spara undan spel på de tre olika minnesplatserna. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att bläddra till den minnesplats du vill spara undan spelet på, och mata sedan in den minnesplatsen genom att trycka på B-knappen eller på Start.

Då tänds en ruta för undansparingssättet (SAVE MODE). Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att välja önskat läge.

Om du väljer **Auto** sparas spelet automatiskt undan fram till det ställe du hade kommit till när du slutade spela.

SCENARIOMODUS

GEGEVENS LADEN

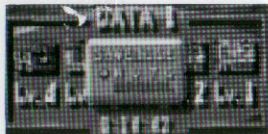
Wanneer je de scenariomodus kiest, verschijnt het gegevenslaadscherm. Op dit scherm kun je van een nieuw spel genieten zonder dit te bewaren (door het kiezen van de geheugen-optie NO SAVE). Eventueel kun je de spelgegevens bewaren in een van de drie geheugens. Verplaats de markering naar het geheugen waarin je het spel wilt bewaren, door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Kies het gewenste geheugen door indrukken van toets B of Start.

Het bewaarmodusvenster (SAVE MODE) zal verschijnen. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de gewenste modus te kiezen.

Auto is bedoeld voor het automatisch bewaren van het spel tot op het punt waarop je met het spel bent opgehouden.

Manual lets you choose which parts of the game you want to save when you exit the game. To save a manual game, you must choose the exit at the World Entrance screen.

If you are loading a new game, press Start to begin play. If you are loading a previously saved game, the Player Style screen appears. Choose either a 1-player game (1P + CPU) or a 2-player game (1P + 2P). Press Start to begin play. For more on 2-player games, see "Two-player Action" on page 62.



Manual läßt Sie bestimmen, welche Teile des Spiels Sie bei Verlassen des Spiels sicherstellen wollen. Um ein Spiel manuell sicherzustellen, müssen Sie den Ausgang auf dem Bildschirm "World Entrance" (Welteingang) wählen.

Wenn Sie ein neues Spiel laden, drücken Sie Start, um das Spiel zu beginnen. Wenn Sie ein vorher sichergestelltes Spiel laden, erscheint der Bildschirm "Player Style". Sie haben dann die Wahl zwischen einem 1-Personen-Spiel (1P + CPU) und einem 2-Personen-Spiel (1P + 2P). Drücken Sie Start, um das Spiel zu beginnen. Näheres zu 2-Personen-Spielen finden Sie unter "Zwei-Spieler-Action" auf Seite 62.

Manual : Vous décidez vous-même des parties de jeu que vous désirez sauvegarder lorsque vous quittez le jeu. Pour sauvegarder manuellement le jeu, vous devez choisir la sortie sur l'écran World Entrance.

Si vous chargez un nouveau jeu, appuyez sur Start pour commencer à jouer. Si vous chargez un jeu que vous aviez sauvegardé, l'écran Player Style apparaît. Choisissez le mode 1 joueur (1P + CPU) ou le mode 2 joueurs (1P + 2P). Appuyez sur Start pour commencer à jouer. Le jeu en mode 2 joueurs est décrit plus en détail sous "Mode 2 joueurs" à la page 62.

...te permitirá elegir las partes
...que quiera guardar cuando
...el juego. Para guardar un
...manual, deberá elegir la salida
...pantalla de entrada del mundo.

...un juego nuevo, pulse Start
...el juego. Si abre un
...previamente,
...la pantalla de estilo de
...en juegos de 1 jugador
...a un juego de 2
... (1P + 2P). Pulse Start para
...el juego. Para más
...juegos de 2 jugadores,
...de dos jugadores"

Manuale ti permette di scegliere
quali parti del gioco desideri
memorizzare quando esci dal gioco.
Per memorizzare un gioco manuale,
devi scegliere l'uscita sullo schermo
dell'Entrata del Mondo.

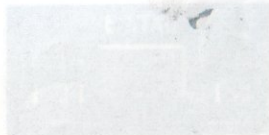
Se stai caricando un gioco nuovo,
premi Start per cominciare a giocare.
Se stai caricando un gioco
memorizzato precedentemente,
appare lo schermo di selezione dello
stile per i giocatori. Scegli un gioco a
1 giocatore (1G + unità di
elaborazione) o un gioco a 2
giocatori (1G + 2G). Premi Start per
cominciare a giocare. Per ulteriori
dettagli sui giochi a 2 giocatori, vedi
"Azione con due giocatori" a
pagina 63.

Om du väljer **Manual** kan du själv
bestämma vilka delar av spelet du
vill spara undan när du slutar spela.
För att kunna spara undan ett spel i
det här läget måste du välja
utgången på Världsingångsskärmen.

Om du laddar in ett nytt spel så tryck
på Start för att börja spela. Om du
laddar in ett spel som du sparat
undan tidigare tänds
spelstilsskärmen (Player Style). Välj
antingen spel för en spelare (1P +
CPU) eller spel för två spelare (1P +
2P). Läs mer om spel för två spelare
i avsnittet "Tvåspelare-action" på
sidan 63.

Manual geeft je de mogelijkheid om
te bepalen welke onderdelen van het
spel je wilt bewaren wanneer je
ophoudt met spelen. Om een spel
met de optie Manual te kunnen
bewaren, moet je de uitgang op het
wereldtoegangsscherm kiezen.

Wanneer je een nieuw spel hebt
geladen, moet je op Start drukken om
met spelen te beginnen. Wanneer je
een eerder bewaard spel hebt
geladen, verschijnt het
speleraantalscherm. Je hebt de
keuze uit een spel voor 1 speler
(d.w.z. speler 1 plus de computer) en
een spel voor 2 spelers (d.w.z. speler
1 plus speler 2). Druk op Start om
met spelen te beginnen. Voor nadere
bijzonderheden over het spel voor 2
spelers kun je het hoofdstuk "Spel
voor 2 spelers" op blz. 63
raadplegen.



DELETING A GAME

Should you wish to replace a game and start at the very beginning of the scenario, select the game you want to delete, then press the D-Button RIGHT to highlight DELETE. Press Button A, C or Start. The Computer asks if you really want to delete that game. Cancel the delete command by pressing Button A, B or C or Start. Confirm by selecting YES and pressing Button A, C or Start.

SPIEL LÖSCHEN

Wenn Sie ein Spiel ersetzen und wieder ganz am Anfang des Schauplatzes beginnen wollen, wählen Sie das zu löschende Spiel aus und drücken dann das Steuerkreuz nach RECHTS, um "DELETE" (löschen) hervorzuheben. Drücken Sie Taste A, C oder Start. Der Computer fragt Sie dann, ob Sie das Spiel wirklich löschen wollen. Sie können den Löschbefehl durch Drücken der Taste A, B, C oder Start annullieren. Bestätigen Sie die Löschung, indem Sie "YES" wählen und Taste A, C oder Start drücken.

EFFACEMENT D'UN JEU

Si vous désirez remplacer un jeu et recommencer depuis le début du scénario, choisissez le jeu que vous désirez effacer, puis appuyez sur la DROITE du bouton D pour sélectionner DELETE. Appuyez ensuite sur le bouton A, C ou Start. L'ordinateur vous demande de confirmer votre intention d'effacer. Pour refuser d'effacer, appuyez sur le bouton A, B, C ou Start. Pour accepter d'effacer, sélectionnez YES et appuyez sur le bouton A, C ou Start.



ARRAR UN JUEGO

Para sustituir un juego y
desde el principio del
seleccione el juego que
quierá y luego pulse el Botón
DERECHA para resaltar
Pulse el Botón A, C o Start.
preguntará si quiere
arrar el juego. Cancele la
cancelado pulsando el Botón
Start. Confirme
cancelado YES y pulsando el
Botón A, C o Start.

CANCELLAZIONE DI UN GIOCO

Se desiderassi sostituire un gioco e
cominciare proprio all'inizio dello
scenario, seleziona il gioco che
desideri cancellare, poi premi il
Pulsante-D a DESTRA per illuminare
DELETE (cancellazione). Premi il
Pulsante A, C o Start. Il computer ti
chiede se vuoi veramente cancellare
quel gioco. Annulla il comando di
cancellazione premendo il Pulsante
A, B, C o Start. Conferma
selezionando YES e premendo il
Pulsante A, C o Start.

ATT RADERA ETT SPEL

Om du vill ta bort ett spel och börja
om berättelsen alldeles ifrån början
så ställ in det spel du vill ta bort och
tryck sedan D-knappen åt HÖGER för
att markera ordet DELETE. Tryck på
A-knappen, C-knappen eller Start. Då
frågar datorn dig om du verkligen vill
radera det spelet. Om du ångrar dig
så tryck på A-, B- eller C-knappen
eller på Start. Om du vill ta bort
spelet så ställ in YES och tryck på
A- eller C-knappen eller på Start.

SPEL WISSEN

Indien je een spel wilt vervangen en
helemaal aan het begin van het
scenario wilt beginnen, kies je het
spel dat je wilt wissen. Druk daarna
de R-toets NAAR RECHTS om de
markering op DELETE te zetten. Druk
op toets A, C of Start. Je zult worden
gevraagd of je dat spel inderdaad
wilt wissen. Indien je de wisopdracht
wilt annuleren, druk je op toets A, B,
C of Start. Indien je het spel
inderdaad wilt wissen, kies je YES
(= ja) en druk je op toets A, C of
Start.

A ställ
tryck på A-knappen.
Tryck på Start
med träningsdemonstration
samma nivå.

THE PRACTICE DEMO

Each new game begins with a special introduction and practice stage. Knuckles travels through the first level and picks up Rings until he meets up with Robotnik, and his prisoner Espio. Free Espio from Robotnik's prize prison, and the two of you enter the Practice Demo.

Watch the demonstration, then follow the instructions on the screen to perform six different moves. Press Start to pause the Practice Demo and access the following options:

- To repeat a demo and **Retry** a level, Press Button B.
- To **Skip** a level and go on to the next, Press Button C.
- To **Leave** Practice Demo and go on to the practice stage, Press Button A.
- To resume the Practice Demo on the same level, press Start.



DIE ÜBUNGSDEMONSTRATION

Jedes neue Spiel beginnt mit einer speziellen Einleitung und einer Übungsetappe. Knuckles reist durch die erste Ebene und sammelt Ringe ein, bis er Robotnik und seinen Gefangenen Espio trifft. Befreien Sie Espio aus Robotnik's Preisgefängnis, worauf Sie beide die Übungsdemonstration betreten.

Beobachten Sie die Demonstration, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sechs verschiedene Bewegungen auszuführen. Drücken Sie Start, um die Übungsdemonstration zu unterbrechen und Zugang zu den folgenden Optionen zu erhalten:

- Um eine Demonstration zu wiederholen und eine Ebene erneut zu versuchen (**Retry**), drücken Sie Taste B.
- Um eine Ebene zu überspringen (**Skip**) und zur nächsten weiterzugehen, drücken Sie Taste C.
- Um die Übungsdemonstration zu verlassen (**Leave**) und zur Übungsetappe weiterzugehen, drücken Sie Taste A.
- Um die Übungsdemonstration auf derselben Ebene fortzusetzen, drücken Sie Start.

LA DÉMONSTRATION D'ENTRAÎNEMENT

Chaque nouveau jeu commence par une introduction spéciale et une étape d'entraînement. Knuckles traverse d'abord le premier niveau et ramasse des bagues jusqu'à ce qu'il rencontre Robotnik et son prisonnier Espio. Libérez Espio de la prison de Robotnik et vous accéderez à la démonstration d'entraînement.

Regardez la démonstration, puis suivez les instructions à l'écran pour apprendre à effectuer six coups différents. Appuyez sur Start pour interrompre momentanément la démonstration d'entraînement et accéder aux options suivantes:

- Pour répéter une démonstration et **Réessayer** un niveau, appuyez sur le bouton B.
- Pour **Sauter** un niveau et passer au suivant, appuyez sur le bouton C.
- Pour **Quitter** la démonstration d'entraînement et passer à l'étape d'entraînement, appuyez sur le bouton A.
- Pour reprendre la démonstration d'entraînement au même niveau, appuyez sur Start.

MOSTRACIÓN DE PRÁCTICA

Después de la demostración de la práctica, Knuckles pasará al primer nivel y recogerá anillos. Después de eso, Espio se encontrará con Robotnik y liberará a Espio. Después de eso, Robotnik y ustedes se encontrarán en la demostración de práctica.

Después de la demostración, y luego siga las instrucciones de la pantalla para las opciones diferentes. Después de eso, haga una pausa en la demostración de práctica y luego siga las siguientes opciones:

Después de la demostración y luego siga las instrucciones de la pantalla para las opciones diferentes.

Después de la demostración y luego siga las instrucciones de la pantalla para las opciones diferentes. Después de eso, haga una pausa en la demostración de práctica y luego siga las siguientes opciones:

Después de la demostración y luego siga las instrucciones de la pantalla para las opciones diferentes.

LA DIMOSTRAZIONE DI ALLENAMENTO

Ogni gioco nuovo comincia con un'introduzione speciale e una scena di allenamento. Knuckles attraversa il primo livello e raccoglie gli anelli finché non si imbatte in Robotnik e il suo prigioniero Espio. Libera Espio dalla prigione eccezionale di Robotnik e voi due prenderete parte alla dimostrazione di allenamento.

Osserva la dimostrazione, poi segui le istruzioni sullo schermo per eseguire le sei mosse diverse. Premi Start per interrompere la dimostrazione di allenamento ed accedere alle seguenti opzioni:

- Per ripetere una dimostrazione e **riprovare** un livello, premi il Pulsante B.
- Per **saltare** un livello e procedere a quello successivo, premi il Pulsante C.
- Per **abbandonare** la dimostrazione di allenamento e procedere alla scena di allenamento, premi il Pulsante A.
- Per riprendere la dimostrazione di allenamento allo stesso livello, premi Start.

TRÄNINGSDEMONSTRATIONEN

Varje nytt spel börjar med en speciell inlednings- och träningsomgång. Knuckles tar sig fram på den första nivån och samlar ringar tills han stöter på Robotnik och hans fånge Espio. Släpp Espio fri från Robotniks pridfångelse så kommer ni båda in på träningsdemonstrationen.

Kolla demonstrationen och följ sedan anvisningarna på skärmen för att utföra sex olika rörelser. Tryck på Start om du vill pausa träningsdemonstrationen och använda någon av följande möjligheter:

- Om du vill upprepa en demonstration och **försöka igen** på en viss nivå, så tryck på B-knappen.
- Om du vill **hoppa över** en viss nivå och gå vidare till nästa, så tryck på C-knappen.
- Om du vill **lämna** träningsdemonstrationen och gå vidare till träningsomgången, så tryck på A-knappen.
- Tryck på Start igen för att fortsätta med träningsdemonstrationen på samma nivå.

DE OEFENDEMONSTRATIE

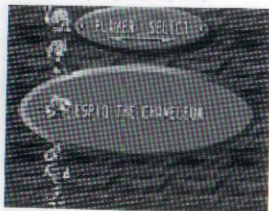
Elk nieuw spel begint met een speciale inleiding en oefeningsscène. Daarbij werkt Knuckles het eerste niveau af en pakt hij ringen op totdat hij Robotnik en diens gevangene Espio tegenkomt. Wanneer je erin slaagt om Espio uit de gevangenis van Robotnik te bevrijden, kunnen jullie samen aan de oefendemonstratie meedoen.

Kijk naar de demonstratie en volg daarna de aanwijzingen op het scherm om zes verschillende bewegingen te kunnen uitvoeren. Druk op Start om tijdens de oefendemonstratie te pauzeren en om de volgende opties te kunnen gebruiken:

- Om een demonstratie te herhalen en een niveau over te doen (**Retry**), druk je op toets B.
- Om een niveau over te slaan (**Skip**) en naar het volgende niveau over te gaan, druk je op toets C.
- Om de oefendemonstratie te verlaten (**Leave**) en naar de oefeningsscène over te gaan, druk je op toets A.
- Om verder te gaan met de oefendemonstratie op hetzelfde niveau, druk je op Start.

When the demonstrations end, you'll practice your skills with Knuckles and Espio on a special practice stage. Open doors by making the characters stand over the areas marked with their holograms, and grab all the Rings you can for your first shot at collecting a Chaos Ring in the Special Stage (see page 78).

You always start a new Scenario Mode game with Knuckles and Espio, but once the practice stage is completed, you can select another character. Press the D-Button UP or DOWN to bring the desired character to the front, and press Button A, B, C or Start to choose.



Wenn die Übungsdemonstrationen zu Ende sind, üben Sie Ihr Können mit Knuckles und Espio auf einer speziellen Übungsetappe. Öffnen Sie Türen, indem Sie die Spielfiguren auf die mit ihren Hologrammen markierten Flächen stellen, und schnappen Sie sich alle Ringe, die Sie kriegen können, um einen ersten Versuch zu erhalten, einen Chaos-Ring in der Sonderetappe einzusammeln (siehe Seite 78).

Sie beginnen ein neues Spiel im "Scenario Mode" stets mit Knuckles und Espio, aber sobald die Übungsetappe beendet ist, können Sie sich eine andere Spielfigur aussuchen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Spielfigur in den Vordergrund zu holen, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A, B C Start ein.

Lorsque les démonstrations sont terminées, vous pouvez pratiquer vos techniques avec Knuckles et Espio dans une étape spéciale d'entraînement. Ouvrez les portes en plaçant les personnages aux endroits marqués par leur hologramme, puis ramassez autant de bagues que vous pouvez. Ceci vous permet de vous familiariser avec une étape spéciale dans laquelle vous pouvez gagner une bague du chaos (voir page 78).

En mode scénario, vous commencez toujours le jeu avec Knuckles et Espio. Après l'étape d'entraînement, vous pouvez choisir un autre personnage. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour placer le personnage désiré en avant, puis appuyez sur le bouton A, B, C ou S pour valider votre choix.

terminen las demostraciones, las habilidades con Knuckles y Espio en una etapa de prácticas. Abra puertas para que los personajes estén en las zonas marcadas con sus nombres y desbloquee todos los anillos. En su primer tiro cuando se abre el caos en la etapa de prácticas consulte la página 79).

comenzará un modo de juego con Knuckles y Espio, pero que finalice la etapa de prácticas podrá seleccionar un personaje. Pulse el Botón D para ir a la pantalla ABAJO para seleccionar el personaje deseado al frente, los botones A, B, C o Start para

Quando la dimostrazione termina, ti eserciterai usando le tue capacità con Knuckles ed Espio in una scena speciale di allenamento. Apri le porte facendo restare i personaggi sulle zone segnate con i loro ologrammi ed afferra tutti gli anelli che puoi nel tuo primo tentativo di raccogliere un anello del caos nella scena speciale (vedi a pagina 79).

Con Knuckles ed Espio inizi sempre un gioco nella modalità di scenario, ma quando la scena di allenamento è completata, puoi scegliere un altro personaggio. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per mettere il personaggio in risalto e premi il Pulsante A, B, C o Start per scegliere.

När demonstrationerna är färdiga får du öva upp din skicklighet med Knuckles och Espio i en speciell träningsomgång. Öppna dörrar genom att låta figurerna stå över de områden som är markerade med deras hologram och lägg vantarna på alla ringar du kan för att göra ett första försök att få tag i en kaos-ring i specialomgången (se sidan 79).

Du börjar alltid varje nytt spel i berättelseläget med Knuckles och Espio, men när du väl klarat av träningsomgången kan du byta till någon av de andra figurerna. Tryck D-knappen UPPÅT eller NERÅT för att kalla fram den figur du vill använda och tryck på A-, B- eller C-knappen eller på Start för att välja den figuren.

Wanneer de demonstraties voorbij zijn, moet je jouw vaardigheden samen met Knuckles en Espio in een speciale oefeningsscène in de praktijk brengen. Om deuren te openen, moet je de spelfiguren boven het gedeelte plaatsen dat door hun hologram wordt aangegeven. Probeer zoveel mogelijk ringen te verzamelen om in het speciale scène te proberen een chaosring te behalen (zie blz.79).

In de scenariomodus begin je een nieuw spel steeds met Knuckles en Espio, maar wanneer je de oefeningsscène eenmaal hebt afgewerkt, kun je ook een andere spelfiguur kiezen. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om het gewenste spelfiguur op het scherm te brengen en druk op toets A, B, C of Start om te kiezen.

THE GAME SCREEN

- ① **Score:** Accumulate points by picking up Rings, destroying enemies and getting through each stage in the shortest amount of time. Your score is also saved when you save game data.
- ② **Rings:** Pick up Rings for points and bonuses. If you have 20 or more Rings, you can enter the Bonus Stage (see page 68). If you have 50 or more Rings by the end of the level, you can enter the Special Stage (see page 78).

Calling your partner to join you (by pressing Button A) costs you 10 Rings, and it is possible to have a negative number of Rings. If you clear the level with a negative number, that number multiplied by 100 points will be subtracted from your score. If you reach minus 100 Rings, the level ends and the game restarts.



DER SPIELBILDSCHIRM

- ① **Punkttestand:** Sammeln Sie Punkte, indem Sie Ringe einsammeln, Gegner zerstören und jede Etappe in der kürzestmöglichen Zeit absolvieren. Bei der Sicherstellung von Spieldaten wird Ihr Punkttestand ebenfalls sichergestellt.
- ② **Ringe:** Sammeln Sie Ringe ein, um Punkte und Bonus-Etappen zu gewinnen. Wenn Sie 20 oder mehr Ringe haben, können Sie die Bonus-Etappe betreten (siehe Seite 68). Wenn Sie am Ende der Ebene 50 oder mehr Ringe haben, erhalten Sie Zugang zur Sonderetappe (siehe Seite 78).

Wenn Sie Ihren Partner auffordern, sich Ihnen anzuschließen (durch Drücken der Taste A), kostet Sie das 10 Ringe, und es ist möglich eine negative Anzahl von Ringen zu haben. Falls Sie eine Ebene mit einer negativen Zahl abschließen, wird diese Zahl multipliziert mit 100 Punkten von Ihrem Punkttestand abgezogen. Falls Sie minus 100 Ringe erreichen, ist die Ebene zu Ende, und das Spiel beginnt von neuem.

L'ÉCRAN DU JEU

- ① **Score :** Gagnez des points en ramassant des bagues, en détruisant vos adversaires et en essayant de terminer chaque étape le plus rapidement possible. Votre score est sauvegardé avec le jeu.
- ② **Bagues :** Ramassez des bagues pour gagner des points et des bonus. Lorsque vous avez des bagues ou plus, vous accédez à l'étape de bonus (voir page 68). Si vous en avez 50 ou plus à la fin du niveau, vous pouvez accéder à l'étape spéciale (voir page 78).

Lorsque vous appelez votre partenaire (en appuyant sur le bouton A), ceci vous coûte 10 bagues. Le nombre de bagues peut être négatif. Si vous terminez un niveau avec un nombre négatif de bagues, ce nombre est multiplié par 100 points et le total est retranché de votre score. Si vous atteignez un score négatif de -100 bagues, le niveau se termine et le jeu recommence.

INSTALACIÓN DEL JUEGO

Score (puntuación): Acumula puntos recolectando anillos, destruyendo enemigos y pasando por la etapa en el mínimo de tiempo. Tu puntuación será mostrada al final de cada partida cuando guardes los datos del juego.

Anillos (anillos): Recolecta anillos para ganar puntos y bonificaciones. Si tienes 20 anillos puedes entrar en la etapa especial (ver la página 69). Si tienes 50 o más al final de la partida, podrás entrar en la etapa especial (consulta la página 79).

Compañero (compañero): Elige a tu compañero para que te ayude a superar la partida. Al pulsar el Botón A, el compañero se unirá a ti y es posible que te ayude a superar la partida. Si tienes un número negativo de anillos, el compañero se multiplicará por 10. Si tienes un número negativo de 100 anillos en la partida, la partida terminará y el juego se reiniciará.

LO SCHERMO DEL GIOCO

① **Punteggio:** Accumula i punti raccogliendo gli anelli, distruggendo i nemici e attraversando ogni scena nel tempo più breve. Anche il tuo punteggio viene memorizzato quando memorizzi i dati del gioco.

② **Anelli:** Raccogli gli anelli per i punti e i bonus. Se hai 20 o più anelli, puoi entrare nella scena di bonus (vedi a pagina 69). Se hai 50 o più anelli entro la fine del livello, puoi entrare nella scena speciale (vedi a pagina 79).

La chiamata del tuo compagno per unirti a te (premendo il Pulsante A) ti costa 10 anelli ed è possibile avere un numero negativo di anelli. Se superi il livello con un numero negativo, quel numero moltiplicato per 100 punti sarà sottratto dal tuo punteggio. Se raggiungi una quantità negativa di 100 anelli, il livello termina e il gioco ricomincia.

SPELSKÄRMEN

① **Score (Poäng):** Samla poäng genom att plocka upp ringar, förrinta fiender och klara dig igenom varje omgång på så kort tid som möjligt. Dina poäng sparas också undan när du sparar undan speldata.

② **Rings (Ringar):** Plocka upp ringar för att få poäng och bonusar. Om du har 20 eller fler ringar får du komma in på bonusomgången (se sidan 69). Om du har 50 eller fler ringar i slutet av en nivå får du komma in på specialomgången (se sidan 79).

Om du kallar på din kompis (genom att trycka på A-knappen) så att ni kommer tillsammans igen kostar det dig 10 ringar. Det är möjligt att ha ett negativt antal ringar. Om du blir färdig med en nivå och har ett negativt antal ringar, multipliceras det antalet med 100 och dras ifrån din poängsumma. Om du kommer upp i minus 100 ringar tar nivån slut och du får börja om från början.

HET SPELSCHERM

① **Score:** Om zoveel mogelijk punten te behalen, moet je ringen verzamelen, vijanden vernietigen en zo snel mogelijk de verschillende scènes afwerken. Elke keer wanneer je een spel bewaart, zal ook jouw score worden bewaard.

② **Ringen:** Om zoveel mogelijk punten en bonussen te behalen, moet je ringen verzamelen. Wanneer je 20 of meer ringen hebt verzameld, mag je aan de bonusscène beginnen (zie blz. 69). Wanneer je vóór het einde van de scène 50 of meer ringen hebt verzameld, mag je aan de speciale scène beginnen (zie blz. 79).

Wanneer je jouw partner roept (door indrukken van toets A), kost je dat 10 ringen. Het is mogelijk om een negatief aantal ringen te hebben. Wanneer je het niveau verlaat met een negatief aantal, zal dat aantal vermenigvuldigd met 100 punten worden afgetrokken van jouw score. Wanneer je min-100 ringen hebt, zal het niveau eindigen en begint het spel opnieuw.

In a 1-player game, if your partner takes damage, you both lose only one Ring. In a 2-player game, you both lose all your Rings if either player takes damage. If you are out of Rings and take damage, your partner disappears and you continue alone for a short time. In a 2-player game, the first character to take damage while both are out of Rings leaves the screen. If a character takes damage while alone, the level ends and you are sent back to the World Entrance.

- ③ **Timer:** This shows the time elapsed since you entered the level. If you don't clear the level by the time the clock reads 9:59, you return to the World Entrance.
- ④ **Active Power-ups:** Any Power-ups that are currently active are displayed at the bottom of the screen. For information on Power-ups, see page 64.

Falls Ihr Partner in einem Ein-Personen-Spiel Schaden erleidet, verlieren Sie beide nur einen Ring. In einem Zwei-Personen-Spiel verlieren beide Spieler alle Ringe, falls einer der Spieler Schaden erleidet. Falls Sie keine Ringe mehr haben und Schaden erleiden, verschwindet Ihr Partner, und Sie setzen das Spiel für kurze Zeit allein fort. Bei einem Zwei-Personen-Spiel verläßt die erste Spielfigur, die Schaden erleidet, den Bildschirm, wenn beide Spieler keine Ringe mehr haben. Falls eine Spielfigur Schaden erleidet, während sie allein ist, ist die Ebene zu Ende, und Sie werden zum Welteingang (World Entrance) zurückgeschickt.

- ③ **Timer:** Hier wird die seit Beginn der Ebene verstrichene Zeit angezeigt. Falls Sie die Ebene nicht beendet haben, wenn die Uhr 9:59 erreicht, kehren Sie zum Welteingang (World Entrance) zurück.
- ④ **Aktive Energiepakete:** Jedes gegenwärtig aktive Energiepaket wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Informationen zu Energiepaketen finden Sie auf Seite 64.

En mode 1 joueur, si votre partenaire subit des dommages, vous ne perdez tous deux qu'une seule bague. En mode 2 joueurs, vous perdez deux toutes vos bagues si l'un de vous subit des dommages. Lorsque vous n'avez plus de bagues et que vous subissez des dommages, votre partenaire disparaît et vous continuez seul momentanément. En mode 2 joueurs, le premier à subir des dommages lorsque les deux personnages n'ont plus de bagues quitte l'écran. Si un personnage subit des dommages alors qu'il est seul, le niveau se termine et vous retournez à l'écran World Entrance.

- ③ **Minuterie :** La minuterie indique le temps écoulé depuis le début du niveau. Si vous n'avez pas terminé le niveau lorsque la minuterie atteint 9:59, vous retournez à l'écran World Entrance.
- ④ **Power-ups actifs :** Les Power-ups actifs sont affichés au bas de l'écran. Les Power-ups décrits à la page 64.

Nel gioco a 1 giocatore, se il tuo compagno subisce dei danni, entrambi perdete soltanto un anello. Nel gioco a 2 giocatori, entrambi perdete tutti gli anelli se uno dei due giocatori subisce dei danni. Se hai finito gli anelli e subisci dei danni, il tuo compagno scompare e tu continui da solo per breve tempo. Nel gioco a 2 giocatori, il primo personaggio che subisce dei danni mentre entrambi avete finito gli anelli abbandona lo schermo. Se un personaggio subisce dei danni quando è da solo, il livello termina e tu sei rimandato all'Entrata del Mondo.

① **Timer:** Mostra il tempo trascorso da quando hai iniziato il livello. Se non superi il livello quando l'orologio indica 9:59, ritorni all'Entrata del Mondo.

④ **Potenzamenti attivi:** Tutti i potenziamenti che sono attualmente attivi vengono visualizzati sul fondo dello schermo. Per le informazioni sui potenziamenti, vedi a pagina 65.

Om din kompis blir skadad i ett spel för en spelare blir ni båda bara av med en ring. Om en av spelarna blir skadad i ett spel för två spelare blir båda spelarna av med alla sina ringar. Om du inte har några ringar kvar och blir skadad försvinner din kompis och du blir tvungen att fortsätta ensam ett tag. I spel med två spelare försvinner den första av figurerna som blir skadad från skärmen när ingen av spelarna har några ringar kvar. Om en figur blir skadad när han är ensam tar den nivån slut och du (ni) får börja om från Världsingången.

③ **Klockan:** Klockan visar hur lång tid som har gått sedan du började på den nivån. Om du inte lyckas klara av nivån innan klockan hinner ticka till 9:59 får du börja om från Världsingången.

④ **Aktiva prylar:** Alla prylar som är aktiva för ögonblicket visas längst ner på skärmen. Se sidan 65 för närmare information om de olika prylarna.

Wanneer jouw partner bij een spel voor 1 speler schade oploopt, verliezen jullie beide slechts één ring. Wanneer een van jullie beiden bij een spel voor 2 spelers schade oploopt, verliezen jullie beide al jullie ringen. Wanneer je geen ringen meer overhebt en je schade oploopt, zal jouw partner verdwijnen en zul je nog korte tijd in je eentje doorspelen. Wanneer jullie bij een spel voor 2 spelers geen van beide nog ringen overhebben, zal de spelfiguur die het eerst schade oploopt, het scherm verlaten. Indien een spelfiguur schade oploopt terwijl hij in zijn eentje is, zal het niveau eindigen en word je teruggestuurd naar de wereldtoegang.

③ **Timer:** Hierop wordt de tijd aangegeven, die is verstreken sinds jij aan het desbetreffende niveau bent begonnen. Wanneer je het niveau niet hebt afgewerkt voordat de timer op 9:59 komt te staan, zul je terugkeren naar de wereldtoegang.

④ **Actieve versterkingen:** De versterkingen die op dat moment actief zijn, worden onder op het scherm aangegeven. Verdere bijzonderheden over versterkingen vind je op blz. 65.

CLEARING A LEVEL

Pick up points by:

- Defeating all the Badniks you can.
- Collecting all the Rings you can.
- Getting through the stage in the shortest amount of time.
- Discovering the secrets of the stage.

ABSOLVIEREN EINER EBENE

Sammeln Sie Punkte, indem Sie:

- alle Badniks schlagen, die Sie erwischen können.
- alle Ringe einsammeln, die Sie kriegen können.
- die Etappe in der kürzestmöglichen Zeit absolvieren.
- die Geheimnisse der Etappe herausfinden.

TERMINER UN NIVEAU

Gagnez des points en :

- détruisant autant de Badniks que possible ;
- ramassant autant de bagues que possible ;
- terminant l'étape le plus rapidement possible ;
- découvrant les secrets de l'étape.

TERMINAR UN NIVEL

Obtenga puntos:

- Derrotando a todos los Badniks que pueda.
- Reuniendo todos los anillos que pueda.
- Atravesando la etapa en el mínimo de tiempo.
- Descubriendo los secretos de la etapa.

SUPERAMENTO DI UN LIVELLO

Conseguì dei punti quando:

- Sconfiggi tutti gli Esseri Malvagi che puoi.
- Raccogli tutti gli anelli che puoi.
- Attraversi la scena nel tempo più breve.
- Scopri i segreti della scena.

HUR MAN KLARAR AV EN NIVÅ

Samla poäng genom att:

- Besegra så många fulingar du kan.
- Samla så många ringar du kan.
- Ta dig igenom omgångar på så kort tid som möjligt.
- Lista ut omgångens hemligheter.

EEN NIVEAU AFWERKEN

Verzamel punten:

- door zoveel mogelijk vijanden te verslaan
- door zoveel mogelijk ringen te verzamelen
- door zo snel mogelijk de desbetreffende scène af te werken
- door de geheimen van de scène te ontdekken.



THE WORLD ENTRANCE

Between each stage you visit the World Entrance. Here you can choose to end your game, select a new partner, and choose a new stage. Just follow the signs.

Attraction Information shows you the levels that you can travel to next. Proceed to the right to go on to the Combi Catcher room.

DER WELTEINGANG

Zwischen den Etappen besuchen Sie den Welteingang (World Entrance). Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihr Spiel zu beenden, einen neuen Partner auszusuchen und eine neue Etappe zu wählen. Folgen Sie einfach den Zeichen.

Attraction Information zeigt Ihnen die Ebenen, die Sie als nächstes betreten können. Gehen Sie nach rechts weiter, um zum Kombigreifer-Raum zu gelangen.

L'ENTRÉE DU MONDE

Avant d'accéder à l'étape suivante, vous passez par l'écran World Entrance. A l'écran World Entrance, vous pouvez décider de terminer le jeu, changer de partenaire ou choisir une nouvelle étape. Suivez les indications.

Attraction Information vous indique les niveaux auxquels vous avez le droit d'accéder. Continuez d'aller vers la droite pour entrer dans la salle du Combi Catcher.



LA ENTRADA DEL MUNDO

Entre cada etapa visitará la entrada del mundo. Aquí podrá elegir entre terminar su juego, seleccionar un compañero nuevo, y elegir una etapa nueva. Simplemente siga las indicaciones.

Attraction Information (Información)
le mostrará los niveles a los que podrá ir a continuación. Avance hacia la derecha para pasar a la sala Combi Catcher.

L'ENTRATA DEL MONDO

Tra ogni scena visiti l'Entrata del Mondo. A questo punto puoi scegliere il tuo gioco, selezionare un nuovo compagno e scegliere una scena nuova. Segui semplicemente le indicazioni.

Le informazioni sulle attrazioni ti mostrano i livelli che puoi attraversare per andare a quello successivo. Avanza verso destra per procedere alla stanza del dispositivo combinato per intrappolare.

VÄRLDSINGÅNGEN

Mellan varje omgång kommer du till Världsingången. Där kan du välja om du vill avsluta spelet, välja en annan kompis, och välja nästa omgång. Bara följ pilarna.

Attraction Information (Information om kommande evenemang) visar vilka nivåer du kan färdas till härnäst. Gå åt höger för att fortsätta till Combi-fångarrummet.

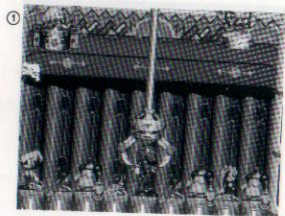
DE WERELDTOEGANG

Tussen de verschillende scènes kom je steeds weer even terecht bij de wereldtoegang. Hier kun je naar keuze het spel beëindigen, een nieuwe partner kiezen en een nieuwe scène kiezen. Volg gewoon de aanwijzingen op.

Attraction Information (informatie over attracties) toont jou de niveaus waar je naartoe kunt gaan. Ga naar rechts om naar de Combi Catcher-ruimte te gaan.

- ① **Combi Catcher** lets you select a new partner. If you don't want a new partner, just pass on by. If you want to try playing with a new partner, place your character in the Catcher Box and press the D-Button DOWN. Your current partner disappears and the screen scrolls down to reveal a Combi Catcher machine. Press the D-Button LEFT or RIGHT to move the catcher claw in those directions, and press the D-Button DOWN or Button A, B or C to grab.

- ② Proceed right until you reach the **Stage Select** room. Touch the star marker to make the selector stop spinning and highlight the next stage you will enter.

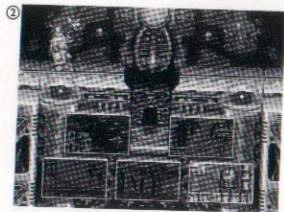


- ① **Kombigreifer** läßt Sie einen neuen Partner aussuchen. Wenn Sie keinen neuen Partner wollen, gehen Sie einfach weiter. Wenn Sie versuchen wollen, mit einem neuen Partner zu spielen, stellen Sie Ihre Spielfigur in die "Catcher Box", und drücken Sie dann das Steuerkreuz nach UNTEN. Ihr gegenwärtiger Partner verschwindet, und der Bildschirm rollt nach unten, um eine Kombigreifer-Maschine zu enthüllen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Greiferklaue in diese Richtungen zu bewegen, und drücken Sie dann entweder das Steuerkreuz nach UNTEN, oder die Taste A, B oder C, um eine Spielfigur zu greifen.

- ② Gehen Sie weiter, bis Sie den Etappenwahlraum (**Stage Select**) erreichen. Berühren Sie das Sternsymbol, so daß der Wähler aufhört, sich zu drehen, um die nächste Etappe, die Sie betreten werden, hervorzuheben.

- ① Le **Combi Catcher** vous permet de choisir un nouveau personnage. Si vous ne voulez pas changer de personnage, poursuivez votre chemin. Pour jouer avec un nouveau personnage, placez votre personnage dans la boîte du Combi Catcher et appuyez sur le BAS du bouton D. Votre personnage disparaît et vous voyez apparaître le Combi Catcher. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour déplacer la pince du Combi Catcher dans la direction correspondante, puis sur le BAS du bouton D ou sur le bouton A, B ou C pour fermer la pince.

- ② Continuez à marcher vers la droite jusqu'à la salle **Stage Select**. Touchez l'étoile. Le sélecteur s'arrête de tourner et vous indique l'étape suivante.



- ① **Combi Catcher (Selección de compañero)** le permitirá seleccionar un compañero nuevo. Si no quiere un compañero nuevo, simplemente páselo. Si quiere intentar jugar con un compañero nuevo, sitúe a su personaje en cuadro de selección y pulse el Botón D hacia ABAJO. Su compañero actual desaparecerá y la pantalla se moverá hacia abajo para mostrar una máquina de seleccionar compañeros. Pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para mover la garra de enganche en dichas direcciones, y pulse el Botón D hacia ABAJO o el Botón A, B o C para agarrar.
- ② Continúe recto hasta que alcance la sala **Stage Select (Selección de etapa)**. Toque la marca-estrella para hacer que el selector pare de girar y resaltar la siguiente etapa en la que entre.
- ① **Il dispositivo combinato per intrappolare** ti permette di selezionare un compagno nuovo. Se non vuoi un compagno nuovo, ignoralo semplicemente. Se desideri tentare di giocare con un compagno nuovo, colloca il tuo personaggio nel riquadro del dispositivo per intrappolare e premi il Pulsante-D in GIÙ. Il tuo compagno attuale scomparirà e lo schermo scorre in giù per visualizzare una macchina combinata per intrappolare. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per spostare l'artiglio del dispositivo per intrappolare in quelle direzioni e premi il Pulsante-D in GIÙ o il Pulsante A, B o C per afferrare.
- ② Prosegui a destra finché non raggiungi la stanza di **selezione della scena**. Tocca il marcatore a stella perché il selettore smetta di roteare ed illumina la scena successiva in cui entrerai.
- ① **Via Combi-fångaren (Combi Catcher)** kan du välja en annan kompis. Om du inte vill välja någon annan kompis så gå bara förbi. Om du vill prova att spela tillsammans med någon annan kompis så ställ din figur i fångarboxen och tryck D-knappen NERÅT. Då försvinner din gamle kompis och i stället dyker det upp en Combi-fångarmaskin på skärmen. Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att flytta fångstklon åt respektive håll, och tryck sedan D-knappen NERÅT eller på A-, B- eller C-knappen för att grabba tag i en figur.
- ② Fortsätt åt höger tills du kommer till **omgångsvalsrummet (Stage Select)**. Rör vid stjärnmarkören så slutar valhjulet snurra och markerar nästa omgång du kommer till.
- ① **Combi Catcher** biedt jou de mogelijkheid om een nieuwe partner te kiezen. Wanneer je geen nieuwe partner wenst, ga je gewoon verder. Wanneer je het eens met een nieuwe partner wilt proberen, zet je jouw spelfiguur in het Catcher-vakje en druk je de R-toets OMLAAG. Jouw huidige partner zal nu verdwijnen en op het scherm zal een Combi Catcher-machine verschijnen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de Catcher-klauw in de overeenkomstige richting te verplaatsen, en druk de R-toets OMLAAG of druk op toets A, B of C om te grijpen.
- ② Ga net zover naar rechts todat je bij de **Stage Select**-ruimte (scènekeuzeruimte) bent aangeland. Raak de stervormige markering aan om de draaiende kiezer te stoppen en zet de markering op de volgende scène waaraan je wilt beginnen.

TWO-PLAYER ACTION

The first level of a new Scenario game is for one player only. To start a 2-Player game, Player 1 must select a new game, get through the practice level and save the data. From there, load the saved game and select 1P + 2P mode. As in a 1-player game, Player 1 selects his or her character and goes through the World Entrance. Player 1 uses the Combi Catcher to select the character for Player 2.

In the 2-Player game, Button B is not used. The two partners use their weight and actions to snap each other around the screen. Either player can pause the game.



ZWEI-SPIELER-ACTION

Die erste Ebene eines neuen Spiels im Scenario Mode ist nur für einen Spieler. Um ein Zwei-Personen-Spiel zu starten, muß Spieler 1 ein neues Spiel wählen, die Übungsebene absolvieren und die Daten sicherstellen. Ab hier können Sie das sichergestellte Spiel laden und den Modus "1P + 2P" wählen. Wie bei einem Ein-Personen-Spiel wählt Spieler 1 seine Spielfigur aus und geht durch den Welteingang (World Entrance). Spieler 1 benutzt den Kombigreifer, um die Spielfigur für Spieler 2 auszusuchen.

Im Zwei-Personen-Spiel wird Taste B nicht benutzt. Die beiden Partner benutzen ihr Gewicht und ihre Aktionen, um sich gegenseitig über den Bildschirm zu schwingen. Jeder der Spieler kann das Spiel unterbrechen.

MODE 2 JOUEURS

Le premier niveau d'un nouveau scénario ne peut se jouer qu'en mode 2 joueurs. Pour commencer à jouer à deux, le joueur 1 doit choisir un nouveau jeu, terminer le niveau d'entraînement et sauvegarder le jeu. A partir de là, chargez le jeu sauvegardé et choisissez le mode 1P + 2P. Comme en mode 1 joueur, le joueur 1 choisit son personnage et va à l'écran World Entrance. Le joueur 1 utilise le Combi Catcher pour choisir le personnage du joueur 2.

Dans un jeu à 2 joueurs, le bouton B ne sert pas. Les deux partenaires utilisent leur propre poids et leurs mouvements pour se faire bondir l'un l'autre sur l'écran. Chaque joueur peut interrompre momentanément le jeu.

ACCIÓN DE DOS JUGADORES

El primer nivel de un juego de escenario nuevo es sólo para un jugador. Para comenzar un juego de 2 jugadores, el jugador 1 deberá elegir un juego nuevo, pasar por el nivel de práctica y guardar los datos. Desde ahí, abra el juego guardado y seleccione el modo 1P+2P. Como en un juego de 1 jugador, el jugador 1 seleccionará su personaje y pasará por la entrada del mundo. El jugador 1 utilizará la máquina de coger compañeros para seleccionar el personaje para el jugador 2.

En el juego de 2 jugadores, el Botón B no se utiliza. Los dos compañeros utilizarán su peso y sus acciones para golpearse entre ellos por la pantalla. Cualquier jugador podrá hacer una pausa en el juego.

AZIONE A DUE GIOCATORI

Il primo livello per un gioco nuovo di scenario è soltanto per un giocatore. Per iniziare un gioco a 2 giocatori, il giocatore 1 deve selezionare un gioco nuovo, terminare il livello di allenamento e memorizzare i dati. Da quel punto, carica il gioco memorizzato e seleziona la modalità 1G + 2G. Come nel gioco a 1 giocatore, il giocatore 1 seleziona il suo personaggio e passa per l'Entrata del Mondo. Il giocatore 1 usa il dispositivo combinato per selezionare il personaggio per il giocatore 2.

Nel gioco a 2 giocatori, il Pulsante B non è usato. I due compagni usano il loro peso e i movimenti per scattare a vicenda sullo schermo. Uno dei due giocatori può interrompere il gioco.

TVÅSPELAR-ACTION

Den första nivån i ett nytt spel i berättelseläget är bara avsett för en enda spelare. För att kunna börja spela ett spel med två spelare måste spelare 1 först ställa in ett nytt spel, ta sig igenom träningsnivån och spara undan spelet. Sedan går det att ladda in det undansparade spelet och välja läget 1P + 2P. Precis som i ett spel för en spelare väljer spelare 1 sin figur och går in genom Världsingången. Sedan väljer spelare 1 en figur åt spelare 2 med hjälp av Combi-fångaren.

I spel med två spelare används inte B-knappen. Spelarna snärtar omkring varandra på skärmen med hjälp av sin vikt och sina rörelser. Vem som helst av spelarna kan pausa spelet.

SPEL VOOR 2 SPELERS

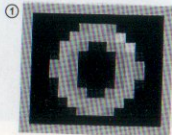
Het eerste niveau van een nieuw scenario-spel is bedoeld voor slechts 1 speler. Om te beginnen aan een spel voor 2 spelers, moet speler 1 een nieuw spel kiezen, het oefeningsniveau afwerken en de spelgegevens bewaren. Vanaf dat punt moet je het bewaarde spel laden en de modus voor 2 spelers (1P + 2P) kiezen. Evenals bij het spel voor 1 speler kiest speler 1 zijn spelfiguur en gaat hij door de wereldtoegang. Speler 1 gebruikt de Combi Catcher om de spelfiguur voor speler 2 te kiezen.

Bij het spel voor 2 spelers wordt toets B niet gebruikt. De beide spelers maken gebruik van hun gewicht en handelingen om elkaar over het scherm te verplaatsen. Elk van beide spelers kan een pauze innemen.

POWER-UPS

Power-ups can be found in Monitors placed throughout each level. Break open the Monitor to pick up the Power-up displayed. Each Power-up lasts for a short time, and while the Power-up is in effect, its icon appears at the bottom of the screen.

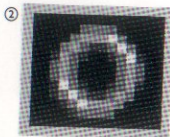
- ① **Super Ring** gives you 10 Rings.
- ② **Combine Ring** is silver instead of gold. It combines into one all the Rings you lose if you touch a Badnik or hit dangerous terrain. If you grab that one Ring, you regain all the Rings you collected before.
- ③ **Power Sneakers** give you a super burst of speed.
- ④ **Shield** absorbs one attack.



ENERGIEPAKETE

Energiepakete befinden sich in Monitoren, die über alle Ebenen verstreut sind. Brechen Sie den Monitor auf, um das angezeigte Energiepaket an sich zu nehmen. Jedes Energiepaket wirkt nur kurze Zeit, während der sein Symbol am unteren Bildschirmrand erscheint.

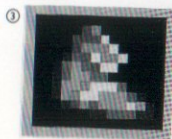
- ① **Super-Ring** verschafft Ihnen 10 Ringe.
- ② **Kombinier-Ring** ist Silber statt Gold. Er kombiniert alle Ringe, die Sie verlieren, zu einem, falls Sie einen Badnik berühren, oder gefährliches Gelände treffen. Wenn Sie sich diesen einen Ring schnappen, gewinnen Sie alle Ringe wieder, die Sie vorher eingesammelt haben.
- ③ **Kraft-Laufschuhe** geben Ihnen einen Super-Geschwindigkeitsschub.
- ④ **Schutzschild** absorbiert einen Angriff.



LES POWER-UPS

Vous trouverez des Power-ups dans les moniteurs à chaque niveau. Ouvrez le moniteur pour ramasser le Power-up affiché sur l'écran. La durée de chaque Power-up est limitée. Tant que le Power-up est actif, une icône apparaît au bas de l'écran.

- ① **Super-bague** : Vous donne 10 bagues.
- ② **Bague combinée** : Cette bague est en argent alors que les autres sont en or. Elle combine toutes les bagues que vous avez perdues en touchant un Badnik ou en heurtant un endroit dangereux. Si vous attrapez cette bague, vous retrouverez toutes les bagues que vous aviez ramassées auparavant.
- ③ **Super-baskets** : Vous donnent un super-élan.
- ④ **Bouclier** : Vous protège contre une attaque.



AUMENTOS DE POTENCIA

Los aumentos de potencia se podrán encontrar en los monitores situados por cada nivel. Rompa y abra el monitor para coger el aumento de potencia mostrado. Cada aumento de potencia durará un tiempo breve, y mientras el aumento de potencia esté activo, su icono aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

- ① **Super Ring (Super anillo)** le dará 10 anillos.
- ② **Combine Ring (Combinar anillo)** es de plata en vez de oro. Si toca a un Badnik o da contra un terreno peligroso, convertirá todos los anillos que usted pierda en uno. Si coge ese anillo, recuperará todos los anillos que recogió antes.
- ③ **Power Sneakers (Regalo de potencia)** le dará un super impulso de velocidad.
- ④ **Shield (Escudo)** absorberá un ataque.

I POTENZIAMENTI

Puoi trovare i potenziamenti sui monitor collocati dovunque in ogni livello. Apri il monitor spaccandolo per raccogliere i potenziamenti visualizzati. Ogni potenziamento dura per breve tempo e mentre il potenziamento è valido, la sua icona appare sul fondo dello schermo.

- ① **Il superanello** ti assegna 10 anelli.
- ② **L'anello combinato** è in argento invece che in oro. Esso unisce in uno tutti gli anelli che perdi se tocchi un Essere Malvagio o ti imbatti in un terreno pericoloso. Se afferrì quell'anello, ricuperi tutti gli anelli che avevi raccolto prima.
- ③ **Le potenti scarpe da ginnastica** ti offrono un superscatto di velocità.
- ④ **Lo scudo** assorbe un attacco.



PRYLAR

Prylarna finns gömda i monitorer som finns utplacerade runt omkring på alla nivåerna. Slå upp monitorn för att plocka upp den visade prylen. Varje pryl fungerar bara en kort stund, och medan den används visas dess symbol längst ner på skärmen.

- ① En **superring** ger dig 10 ringar.
- ② En **kombineringsring** är av silver i stället för guld. Den kombinerar alla ringar du blir av med när du blir vidrörd av en fuling eller hamnar på något farligt ställe till en enda ring. Om du lyckas lägga rabarber på den ringen får du tillbaks alla ringarna du hade samlat ihop.
- ③ **Superskor** ger dig en stunds superfart.
- ④ En **sköld** absorberar en attack.

VERSTERKINGEN

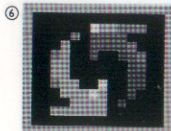
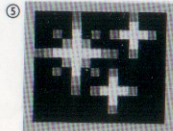
Versterkingen kunnen worden aangetroffen in de monitors die zich op elk niveau bevinden. Om de afgebeelde versterking te pakken, moet je de monitor openbreken. Elke versterking is slechts gedurende korte tijd actief. Zolang de versterking actief is, zal het bijbehorende symbool onder op het scherm worden weergegeven.

- ① **Super Ring** bezorgt je 10 ringen.
- ② **Combine Ring** is zilver in plaats van goud. Hiermee worden alle ringen die je verliest als je een vijand aanraakt of op gevaarlijk terrein terechtkomt, samengevoegd tot één ring. Wanneer je die ene ring te pakken krijgt, zul je alle ringen die je eerder had verzameld, terugkrijgen.
- ③ **Power Sneakers** zorgen ervoor dat je een flink stuk sneller gaat.
- ④ **Shield** stelt jou in staat om één aanval af te slaan.

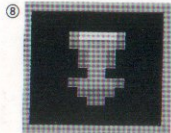
- ⑤ **Invincible** makes you invincible to damage for a short period of time.
- ⑥ **Swap** makes your character and your partner swap places for a short period of time.
- ⑦ **Grow** makes you bigger, heavier and stronger for a short period of time.
- ⑧ **Shrink** makes you smaller and lighter for a short period of time.
- ⑨ **Change** turns your partner into the character featured on the Monitor screen for a short period of time.

- ⑤ **Unbesiegbarkeit** macht Sie für kurze Zeit unempfindlich gegen Angriffe.
- ⑥ **Tausch** läßt Ihre Spielfigur und Ihren Partner für kurze Zeit die Plätze tauschen.
- ⑦ **Wachstum** läßt Sie für kurze Zeit größer, schwerer und stärker werden.
- ⑧ **Schrumpfung** läßt Sie für kurze Zeit kleiner und leichter werden.
- ⑨ **Wechsel** verwandelt Ihren Partner für kurze Zeit in die Spielfigur, die auf dem Monitorschirm zu sehen ist.

- ⑤ **Invincibilité** : Vous rend momentanément invulnérable.
- ⑥ **Permutation** : Echange momentanément les positions de votre personnage et de votre partenaire.
- ⑦ **Grandir** : Vous rend momentanément plus grand, plus lourd et plus costaud.
- ⑧ **Rétrécir** : Vous rend momentanément plus petit et plus léger.
- ⑨ **Transformer** : Votre personnage devient momentanément celui sur l'écran du moniteur.



- ⑤ **Invincible (Invencible)** le hará invencible al daño por un breve período de tiempo.
- ⑥ **Swap (Cambio)** hará que su personaje y su compañero cambien de lugar por un breve período de tiempo.
- ⑦ **Grow (Crecer)** le hará más grande, más pesado y más fuerte por un breve período de tiempo.
- ⑧ **Shrink (Encoger)** le hará más pequeño y más ligero por un breve período de tiempo.
- ⑨ **Change (Cambiar)** convertirá a su compañero en el personaje presentado en la pantalla del monitor por un breve período de tiempo.
- ⑤ **L'invincibilità** ti rende invincibile e non subisci danni per un breve periodo di tempo.
- ⑥ **Lo scambio** fa cambiare le posizioni al tuo personaggio e al tuo compagno per un breve periodo di tempo.
- ⑦ **La crescita** ti fa diventare più grande, pesante e forte per un breve periodo di tempo.
- ⑧ **Il restringimento** ti fa diventare più piccolo e leggero per un breve periodo di tempo.
- ⑨ **Il cambiamento** trasforma il tuo compagno nel personaggio messo in evidenza sullo schermo del monitor per un breve periodo di tempo.
- ⑤ En **osårbarhetspryl** gör dig osårbar för en kort stund.
- ⑥ En **platsbytare** gör att du och din kompis byter plats för en kort stund.
- ⑦ En **växtpil** gör dig större, tyngre och starkare för en kort stund.
- ⑧ En **krymppil** gör dig mindre och lättare för en kort stund.
- ⑨ En **förvandlingspryl** förvandlar din kompis till den figur som visas på monitorns skärm för en kort stund.
- ⑤ **Invincible** zal jou gedurende een korte tijd onoverwinnelijk maken.
- ⑥ **Swap** zorgt ervoor dat jouw spelfiguur en jouw partner gedurende korte tijd van plaats ruilen.
- ⑦ **Grow** zorgt ervoor dat je gedurende korte tijd groter, zwaarder en sterker bent.
- ⑧ **Shrink** zorgt ervoor dat je gedurende korte tijd kleiner en lichter bent.
- ⑨ **Change** zorgt ervoor dat jouw partner gedurende korte tijd verandert in de spelfiguur die op het monitorscherm wordt weergegeven.

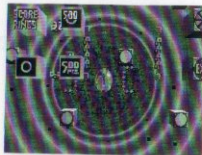


THE BONUS STAGE

Hidden throughout each level of the Scenario Mode are giant Rings that appear once you've collected 20 or more Rings. Leap through one of these giant Rings to enter the Bonus Stage.

Your character free-falls past blocks and Power-ups. Guide your flight with the D-Button and try for special bonuses.

Pick up additional Rings to give yourself more time in the Bonus Stage.



DIE BONUS-ETAPPE

In jeder Ebene des Scenario Mode sind riesige Ringe versteckt, die auftauchen, sobald Sie 20 oder mehr Ringe eingesammelt haben. Springen Sie durch einen dieser Ringe, um die Bonus-Etappe zu betreten.

Ihre Spielfigur fällt im freien Fall an Blöcken und Energiepaketen vorbei. Lenken Sie Ihren Fall mit Hilfe des Steuerkreuzes und versuchen Sie, Sonderbonusse zu gewinnen.

Sammeln Sie zusätzliche Ringe ein, um mehr Zeit in der Bonus-Etappe zu gewinnen.

L'ÉTAPE DE BONUS

En mode scénario, vous voyez apparaître des bagues géantes à chaque niveau lorsque vous avez ramassé 20 bagues ou plus. Sautez à travers l'une de ces bagues pour accéder à l'étape de bonus.

Votre personnage tombe en chute libre au milieu des obstacles et des Power-ups. Contrôlez la direction de votre chute à l'aide du bouton D et essayez de gagner des bonus spéciaux.

Si vous ramassez des bagues supplémentaires, vous pourrez rester plus longtemps dans l'étape de bonus.

LA ETAPA EXTRA

Escondidos en cada nivel del modo de escenario están los anillos gigantes que aparecerán una vez que haya reunido 20 anillos o más. Salte a través de uno de estos anillos gigantes para entrar en la etapa extra.

Su personaje realizará una caída libre pasando por bloques y aumentos de potencia. Guíe su vuelo con el Botón D e intente obtener bonificaciones especiales.

Recoja anillos adicionales para darse a sí mismo más tiempo en la etapa extra.

LA SCENA DI BONUS

Nascosti dovunque in ogni livello della modalità di scenario ci sono degli anelli giganteschi che appaiono quando hai raccolto 20 o più anelli. Salta attraverso uno di questi anelli giganteschi per entrare nella scena di bonus.

Il tuo personaggio scende in caduta libera attraverso i blocchi e i potenziamenti precedenti. Dirigi il tuo volo con il Pulsante-D e cerca di ottenere dei bonus speciali.

Raccogli degli anelli supplementari per assegnarti più tempo nella scena di bonus.

BONUSOMGÅNGEN

Runt omkring på de olika nivåerna i berättelseläget finns det jätteringar undangömda som uppenbarar sig när du väl lyckats samla ihop 20 eller fler ringar. Hoppa igenom en av jätteringarna så kommer du in på bonusomgången.

Din figur faller fritt förbi block och prylar. Styr fallet med D-knappen och försök plocka åt dig specialbonusar.

Plocka upp ännu fler ringar så får du mer tid på dig på bonusomgången.

DE BONUSSCÈNE

Bij de scenariomodus zitten er op elk niveau reuzenringen verborgen die verschijnen wanneer je 20 of meer ringen hebt verzameld. Om aan de bonusscène te kunnen beginnen, moet je door een van deze reuzenringen heenspringen.

Jouw spelfiguur vliegt langs blokken en versterkingen omlaag. Gebruik de R-toets om in de gewenste richting te vliegen en probeer speciale bonussen te behalen.

Verzamel extra ringen om in de bonusscène meer tijd tot je beschikking te hebben.

① **Springs** bounce you back a level. Each time a Spring is hit, it cracks. After three hits, it crumbles away.

② **Super Ring** gives you 10 Rings.

③ **500 points** adds this bonus to your score.

④ **Up** speeds up your free fall.

① **Federn** lassen Sie um eine Ebene zurückprallen. Jedesmal, wenn eine Feder getroffen wird, bricht sie. Nach drei Treffern zerbröckelt sie.

② **Super-Ring** verschafft Ihnen 10 Ringe.

③ **500 Punkte** erhöht Ihren Punktestand um diesen Bonus.

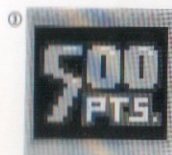
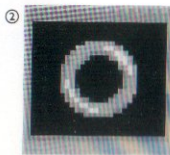
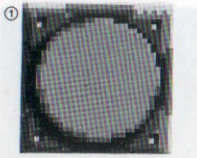
④ **Up** beschleunigt Ihren freien Fall.

① **Ressorts** : Ils vous ramènent un niveau en arrière. A chaque fois que vous heurtez un ressort, il craque. Après trois coups, il s'écroule.

② **Super-bague** : Vous donne 10 bagues.

③ **500 points** : Ajoute 500 points à votre score.

④ **Rapide** : Accélère votre chute libre.



- ① **Los muelles (Springs)** le harán salir rebotado un nivel hacia atrás. Cada vez que golpee un muelle, éste se agrietará. Después de tres golpes, se romperá en pedazos.
- ② **Super Ring (super anillo)** le dará 10 anillos.
- ③ **Los 500 puntos** añadirán esta bonificación a su puntuación.
- ④ **Up** (arriba) acelerará su caída libre.
- ① **Le molle** ti fanno rimbalzare indietro di un livello. Ogni volta che una molla viene colpita, si spacca. Dopo tre colpi, si sbriciola.
- ② **Il superanello** ti assegna 10 anelli.
- ③ **I 500 punti** aggiungono questo bonus al tuo punteggio.
- ④ **L'aumento (UP)** accelera la tua caduta libera.
- ① **Fjädrar** studsar tillbaka dig en nivå. Varje gång du träffar en fjäder spricker den en smula. Efter tre träffar ramlar den sönder helt.
- ② En **superring** ger dig 10 ringar.
- ③ En **500-poängare** ger dig 500 bonuspoäng.
- ④ **Up** snabbar på din fallhastighet.
- ① **Springs** zorgen ervoor dat je één niveau terugveert. Elke keer wanneer er een veer wordt geraakt, zal deze scheuren. Wanneer de veer driemaal is geraakt, zal deze verschrompelen.
- ② **Super Ring** bezorgt je 10 ringen.
- ③ **500 points** voegt deze bonus toe aan jouw score.
- ④ **Up** zorgt ervoor dat jouw vrije val wordt versneld.

④



⑤ **Down** slows down your free fall.

⑥ **Chopper Blocks** make you drop Rings. Beware!

⑦ **Stage Select** slows down the Stage Select Machine the next time you reach the World Entrance.

⑧ **Combi Catcher** slows down the Combi Catcher the next time you reach the World Entrance, and gives you more control over your choice.

⑨ **Exit** sends you out of the Bonus Stage.

Your time in the Bonus Stage is determined by the number of Rings you had when you went in. When you run out of Rings, the Bonus Stage ends and you return to the level you were playing.

⑤ **Down** verlangsamt Ihren freien Fall.

⑥ **Hackblöcke** bringen Sie dazu, Ringe fallen zu lassen. Aufgepaßt!

⑦ **Etappenwahl** verlangsamt die Etappenwahlmaschine, wenn Sie das nächste Mal den Welteingang (World Entrance) erreichen.

⑧ **Kombigreifer** verlangsamt den Kombigreifer, wenn Sie das nächste Mal den Welteingang (World Entrance) erreichen, und gibt Ihnen mehr Kontrolle über Ihre Wahl.

⑨ **Exit** schickt Sie aus der Bonus-Etappe heraus.

Ihre Zeit in der Bonus-Etappe wird durch die Anzahl der Ringe festgelegt, die sich beim Betreten der Etappe in Ihrem Besitz befanden. Wenn Ihnen die Ringe ausgehen, ist die Bonus-Etappe zu Ende, und Sie kehren zu der Ebene zurück, in der Sie sich vorher befanden.

⑤ **Lent** : Ralentit votre chute libre.

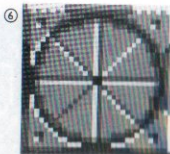
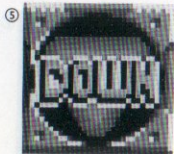
⑥ **Blocs tranchants** : Font tomber vos bagues. Attention !

⑦ **Sélecteur d'étape** : Ralentira le sélecteur d'étape la prochaine fois que vous atteindrez l'écran World Entrance.

⑧ **Combi Catcher** : Ralentira le Combi Catcher la prochaine fois que vous atteindrez l'écran World Entrance. Votre choix sera plus facile.

⑨ **Sortie** : Vous permet de quitter l'étape de bonus.

La durée pendant laquelle vous restez dans l'étape de bonus est déterminée par le nombre de bagues que vous avez à l'entrée. Lorsque vous n'avez plus de bagues, l'étape de bonus se termine et vous revenez au niveau où vous jouiez.



- ⑤ **Down** (abajo) frenará su caída libre.
- ⑥ **Chopper Blocks (bloques)** le harán soltar anillos. ¡Cuidado!
- ⑦ **Stage Select (selección de etapa)** frenará la máquina de selección de etapa la próxima vez que alcance la entrada del mundo.
- ⑧ **Combi Catcher (selección de compañero)** frenará la máquina de seleccionar compañeros la próxima vez que usted alcance la entrada del mundo, y le dará más control sobre su opción.
- ⑨ **Exit (Salir)** le mandará fuera de la etapa extra.

Su tiempo en la etapa extra estará determinado por el número de anillos que tenía cuando entró en ella. Cuando se le agoten los anillos, la etapa extra terminará y usted volverá al nivel donde estaba jugando.



- ⑤ **Il calo (DOWN)** rallenta la tua caduta libera.
- ⑥ **I blocchi trancianti** ti fanno cadere gli anelli. Stai attento!
- ⑦ **La selezione della scena** fa rallentare la macchina per la selezione della scena la prossima volta che raggiungi l'Entrata del Mondo.
- ⑧ **Il dispositivo combinato per intrappolare** fa rallentare le operazioni del dispositivo stesso la prossima volta che raggiungi l'Entrata del Mondo e ti offre il controllo maggiore delle tua scelta.
- ⑨ **L'uscita** ti fa uscire dalla scena di bonus.

Il tuo tempo nella scena di bonus è stabilito dal numero di anelli che avevi quando l'hai iniziata. Quando esaurisci gli anelli, la scena di bonus termina e tu ritorni al livello in cui stavi giocando.

- ⑤ **Down** saktar in din fallhastighet.
- ⑥ **Huggkubbar** får dig att tappa dina ringar. Se upp!
- ⑦ En **omgångsväljare** saktar in omgångsväljarmaskinen nästa gång du kommer till Världsingången.
- ⑧ En **combi-fångare** saktar in combi-fångaren nästa gång du kommer till Världsingången så att du får bättre kontroll över ditt val.
- ⑨ En **EXIT**-skylt skickar ut dig från bonusomgången.

Hur lång tid du har på dig på bonusomgången beror på hur många ringar du hade när du kom in. När dina ringar tar slut tar även bonusomgången slut och du kommer tillbaka till den nivå du befann dig på tidigare.



- ⑤ **Down** zorgt ervoor dat jouw vrije val wordt vertraagd.
- ⑥ **Chopper Blocks** hebben tot gevolg dat je ringen zult laten vallen. Pas dus op!
- ⑦ **Stage Select** zorgt ervoor dat na de eerstvolgende aankomst bij de wereldingang de scènekeuzemachine trager zal werken.
- ⑧ **Combi Catcher** zorgt ervoor dat na de eerstvolgende aankomst bij de wereldingang de Combi Catcher trager zal werken, en dat je meer controle over jouw keuze krijgt.
- ⑨ **Exit** zorgt ervoor dat je de bonusscène verlaat.

Jouw tijd in de bonusscène wordt bepaald door het aantal ringen dat je in je bezit had toen je aan de bonusscène begon. Wanneer je ringen op zijn, zal de bonusscène eindigen en keer je terug naar het niveau waarmee je eerder bezig was.

COMING ATTRACTIONS

Each stage (except Practice) has five levels. Complete all the stages and get ready for your final confrontation with Dr. Robotnik!

① Practice Stage

You go through this stage each time you begin a new game. Use this area to practice your moves and grab all the Rings you can. Stand over holograms to open gates.

② Botanic Base

Zip through the loops, over collapsing bridges and past fountains in this natural attraction. Bushy Badniks hide dangerous spikes.

③ Speed Slider

High speeds rule here, as you race through one rollercoaster ride after another.



BEVORSTEHENDE ATTRAKTIONEN

Jede Etappe (außer der Übungsetappe) besteht aus fünf Ebenen. Absolvieren Sie alle Etappen, und machen Sie sich für Ihre letzte Konfrontation mit Dr. Robotnik bereit!

① ÜBUNGSETAPPE

Sie durchlaufen diese Etappe jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen. Nutzen Sie diesen Bereich aus, um Ihre Bewegungen zu üben und sich alle Ringe zu schnappen, die Sie kriegen können. Stellen Sie sich auf Hologramme, um Tore zu öffnen.

② BOTANISCHE BASIS

Sausen Sie in diesem natürlichen Rummelplatz durch die Schleifen, über einstürzende Brücken und an Brunnen vorbei. Buschige Badniks verbergen gefährliche Stacheln.

③ TEMPO-RUTSCHBAHN

Hier herrscht hohes Tempo, während Sie eine Achterbahn nach der anderen entlangrasen.



LES ATTRACTIONS QUI VOUS ATTENDENT

Chaque étape (à l'exception de l'étape d'entraînement) comporte cinq niveaux. Lorsque aurez terminé toutes les étapes, vous affronterez le Dr Robotnik !

① L'ÉTAPE D'ENTRAÎNEMENT

Vous traverserez cette étape à chaque nouveau jeu. Utilisez cet endroit pour pratiquer vos coups et pour ramasser le maximum de bagues. Placez-vous sur les hologrammes pour ouvrir les portes.

② BASE BOTANIQUE

Courez dans les méandres, sur les ponts qui s'effondrent et devant les fontaines dans cette attraction naturelle. Faites attention aux Badniks chevelus car ils cachent des piques dangereuses.

③ LA GLISSADE RAPIDE

Si vous aimez la vitesse, vous serez servi dans cette série de montagnes russes.



ATRACCIONES POSIBLES

Cada etapa (excepto la de práctica) tendrá cinco niveles. ¡Termine todas las etapas y prepárese para su enfrentamiento final con el Dr. Robotnik!

① ETAPA DE PRÁCTICA

Pasará por esta etapa cada vez que comience un juego nuevo. Utilice esta zona para practicar sus movimientos y coger todos los anillos que pueda. Sitúese sobre hologramas para abrir puertas.

② BASE BOTÁNICA

Avance por las tuberías, sobre puentes que se caen y pasando fuentes en esta atracción natural. Los densos Badniks esconderán pinchos peligrosos.

③ TOBOGÁN DE VELOCIDAD

Las altas velocidades son las que mandan aquí, ya que usted viaja a toda velocidad por montañas rusas una tras otra.

PROSSIME ATTRAZIONI

Ogni scena (ad eccezione dell'allenamento) ha cinque livelli. Completa tutte le scene e preparati al confronto finale con il Dottor Robotnik!

① SCENA DI ALLENAMENTO

Attraversi questa scena ogni volta che cominci un gioco nuovo. Usa questa area per esercitarti con le tue mosse ed afferrare tutti gli anelli che puoi. Resta sugli ologrammi per aprire le porte.

② BASE BOTANICA

Muoviti in fretta lungo le curve, facendo crollare da sopra i ponti e le fontane del passato in questa attrazione naturale. Gli Esseri Malvagi coperti di cespugli nascondono delle punte pericolose.

③ CURSORE DELLA VELOCITÀ

Qui predominano le alte velocità, mentre corri in un giro dopo l'altro sulle montagne russe.

KOMMANDE EVENEMANG

Varje omgång (utom träningsomgången) består av fem nivåer. När du klarat av alla omgångarna är du antligen redo att göra upp räkningen en gång för alla med Dr. Robotnik!

① TRÄNINGSNIVÅN

Varje gång du börjar ett nytt spel måste du avverka den här omgången. Träna upp dina rörelser här och lägg rabarber på alla ringar du kan. Ställ dig över hologrammen för att öppna portar.

② BOTANISKA BASEN

- Far igenom looparna, över de kollapsande broarna och förbi fontänerna i det här naturlandskapet. De buskiga fulingarna har spetsiga törnar.

③ RACER-RUTSCHBANAN

- Här är det full fart som gäller, och färdan går genom den ena berg-och-dalbanan efter den andra.

AANSTAANDE ATTRACTIES

Elke scène (behalve de oefeningsscène) bestaat uit vijf niveaus. Wanneer je alle scènes hebt volbracht, mag je de eindconfrontatie met Dr. Robotnik aangaan!

① Oefeningsscène

Elke keer wanneer je aan een nieuw spel begint, zul je deze oefeningsscène doorlopen. Benut deze scène om jouw bewegingen te oefenen en zoveel mogelijk ringen te verzamelen. Ga op de hologrammen staan om poorten te openen.

② Botanic Base

In deze natuurattractie vlieg je met grote snelheid de baantjes rond, over ineenslopende bruggen en langs fonteinen. In de bosjes zitten gevaarlijke spijkers verborgen.

③ Speed Slider

Bij deze achtbaan waarmee je diverse ritjes maakt, draait alles om de snelheid.

④ Amazing Arena

Set the clocks ticking and go! But beware of the Sound Room, where you might come face to fists with one of Dr. Robotnik's inventions!

⑤ Marina Madness

Travel by ship from level to level, dodging the flying fish and sailing stingrays. Could the seaside conceal some secrets?

⑥ Techno Tower

There's only one direction to go, and that's up. Race through the vertical maze, searching for hidden bonuses. Robotnik billboards often hide surprises.

④ ERSTAUNLICHE ARENA

Lassen Sie die Uhren ticken, und los geht's! Aber hüten Sie sich vor dem Schallraum, wo Sie es mit einer von Dr. Robotnik's Erfindungen zu tun bekommen können!

⑤ MARINA-WAHNSINN

Fahren Sie mit dem Schiff von einer Ebene zur anderen, und weichen Sie fliegenden Fischen und segelnden Rochen aus. Könnte der Strand einige Geheimnisse verbergen?

⑥ TURM DER TECHNIK

Hier gibt es nur eine Fortbewegungsrichtung, nämlich nach oben. Rasen Sie durch das vertikale Labyrinth, und suchen Sie nach versteckten Bonussen. Hinter Robotnik-Plakataffeln verbergen sich oft Überraschungen.

④ L'ARÈNE AUX SURPRISES

Mettez les horloges en marche et allez-y ! Mais méfiez-vous de la salle du son où vous pourriez venir en contact brutal avec l'une des terribles inventions du Dr Robotnik !

⑤ LA FOLIE MARINE

Voyagez en bateau de niveau en niveau en évitant les poissons volants et les pastenagues. Le bord de mer ne pourrait-il pas cacher certains secrets par hasard ?

⑥ LA TOUR TECHNOLOGIQUE

Vous ne pouvez aller que dans une direction : vers le haut. Courez dans le labyrinthe vertical pour trouver des bonus cachés. Les panneaux d'affichage de Robotnik dissimulent parfois des surprises.



④ ESCENARIO EXTRAORDINARIO

¡Ajuste las agujas del reloj y adelante! Pero tenga cuidado con la sala de sonidos, ¡donde podrá terminar a puñetazos con uno de los inventos del Dr. Robotnik!

⑤ LOCURA MARINA

Viaje en barco de nivel a nivel, esquivando al pez volador y obstáculos que navegan. ¿Podrá la mar esconder algunos secretos?

⑥ TORRE TECNOLÓGICA

Hay una sola dirección, y es hacia arriba. Viaje por el laberinto vertical, buscando bonificaciones escondidas. Las carteleras de Robotnik esconderán sorpresas a menudo.

④ ARENA SORPRENDENTE

Regola il ticchettio dell'orologio e vai! Ma stai attento alla stanza del suono, dove potresti esporti ai pugni di una delle invenzioni del Dottor Robotnik!

⑤ FOLLIA SUL MARE

Viaggia per nave da un livello all'altro, scansando i pesci volanti e le razze. Il mare potrebbe celare dei segreti?

⑥ TORRE TECNOLOGICA

C'è soltanto una direzione in cui andare ed è verso l'alto. Corri per questo labirinto verticale, cercando i bonus nascosti. I cartelli di Robotnik spesso nascondono delle sorprese.

④ AVIGA ARENAN

Sätt igång klockorna och ge dig iväg! Men se upp för ljudrummet där du kan komma att hamna öga mot knoge med en av Dr. Robotniks uppfinningar!

⑤ HISPIGA HAMNEN

Åk båt från nivå till nivå, och håll undan för flygfiskarna och de seglande stingrockorna. Gömmer möjligen stranden på några hemligheter?

⑥ TEKNO-TORNET

Här finns det bara en riktning att färdas i, nämligen uppåt. Skynda dig upp genom den lodräta labyrinten och leta efter undangömda bonusar. Robotnik-skyltarna gömmer ofta på överraskningar.

④ Amazing Arena

Laat die klokken tikken en ga ervan door! Maar pas op voor de geluidsruimte, want daar zou je wel eens een vuistgevecht kunnen moeten leveren met een van de uitvindingen van Dr. Robotnik!

⑤ Marina Madness

Hier reis je per schip van het ene naar het andere niveau, waarbij je moet zien te ontkomen aan vliegende vissen en zeilende pijlstaartroggen. Houd de zee soms geheimen verborgen?

⑥ Techno Tower

Hier kun je slechts één kant uit: omhoog. Met grote snelheid vlieg je door het verticale doolhof, op zoek naar verborgen bonussen. Achter de aanplakborden van Robotnik zitten vaak verrassingen verborgen.

THE SPECIAL STAGE

If you are carrying 50 or more Rings by the time you reach the end of a level, a giant Ring appears. Leap through the Ring to enter the Special Stage.

The Computer tells you how many blue Spheres you must collect to complete the stage. Then it's time to start grabbing Rings and Spheres! Press the D-Button LEFT or RIGHT to move in those directions, and press Button C to jump. You can even run up the walls and onto the ceiling, but be careful—sometimes you run out of walls and ceiling!

As in the Bonus Stage, the amount of time you can stay in the Special Stage depends on how many Rings you started out with and how many you can grab during the stage. Pick up the required number of Spheres before you run out of Rings, and win a Chaos Ring!



DIE SONDERETAPPE

Wenn Sie am Ende einer Ebene 50 oder mehr Ringe haben, erscheint ein riesiger Ring. Springen Sie durch den Ring, um die Sonderetappe zu betreten.

Der Computer teilt Ihnen mit, wieviele blaue Kugeln Sie sammeln müssen, um die Etappe zu beenden. Dann sollten Sie anfangen, sich Ringe und Kugeln zu schnappen! Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um sich in diese Richtungen zu bewegen, und drücken Sie Taste C, um hochzuspringen. Sie können sogar die Wände hinauf und die Decke entlang laufen, aber passen Sie auf—manchmal gehen Wände und Decke zu Ende!

Die Zeit, die Sie in der Sonderetappe verbringen können, hängt wie in der Bonus-Etappe davon ab, mit wievielen Ringen Sie begonnen haben und wieviele Sie sich während der Etappe schnappen können. Sammeln Sie die erforderliche Anzahl von Kugeln ein, bevor Ihnen die Ringe ausgehen, und gewinnen Sie einen Chaos-Ring!

L'ÉTAPE SPÉCIALE

Si vous avez 50 bagues ou plus lorsque vous atteignez la fin d'un niveau, une bague géante apparaît. Sautez au-travers pour accéder à l'étape spéciale.

L'ordinateur vous indique combien de boules bleues il vous faut ramasser pour terminer l'étape. Commencez alors à ramasser bagues et boules ! Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour vous déplacer dans la direction correspondante et appuyez sur le bouton C pour sauter. Vous pouvez grimper aux murs et courir au plafond, mais attention : les murs et les plafonds s'arrêtent parfois brusquement!

Comme dans l'étape de bonus, la durée pendant laquelle vous pouvez rester dans l'étape spéciale dépend du nombre de bagues que vous avez à l'entrée et combien vous pouvez en attraper pendant l'étape. Si vous ramassez le nombre requis de boules avant la fin de vos bagues, vous gagnez la bague du chaos !

LA ETAPA ESPECIAL

Si lleva 50 anillos o más antes de que alcance el final de un nivel, aparecerá un anillo gigante. Salte a través del anillo para entrar en la etapa especial.

El ordenador le dirá la cantidad de esferas azules que tenga que recoger para terminar la etapa. ¡Entonces será el momento de comenzar a coger anillos y esferas! Pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para moverse en dichas direcciones, y pulse el Botón C para saltar. Podrá incluso subir corriendo por las paredes hasta el techo, pero tenga cuidado —ja veces se saldrá de las paredes y del techo!

Como en la etapa extra, el período de tiempo que podrá permanecer en la etapa especial dependerá de la cantidad de anillos con la que comenzó y de la cantidad que pueda coger durante la etapa. Recoja el número debido de esferas antes de que se le agoten los anillos, ¡y gane un anillo del caos!

LA SCENA SPECIALE

Se hai 50 o più anelli quando raggiungi la fine di un livello, appare un anello gigantesco. Salta attraverso l'anello per entrare nella scena speciale.

Il computer ti dice quante sfere blu devi raccogliere per completare la scena. Poi è il momento di iniziare ad acciappare gli anelli e le sfere! Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per muoverti in quelle direzioni e premi il Pulsante C per saltare. Puoi anche salire di corsa sui muri e sui soffitti, ma stai attento — talvolta corri fuori dai muri e dai soffitti!

Come nella scena di bonus, il periodo di tempo in cui puoi restare nella scena di bonus dipende da quanti anelli avevi quando hai iniziato e da quanti ne riesci ad afferrare durante la scena. Raccogli il numero richiesto di sfere prima di esaurire gli anelli e vinci un anello del caos!

SPECIALOMGÅNGEN

Om du har med dig 50 eller fler ringar när du kommer till slutet av en nivå dyker det upp en jättering. Hoppa igenom jättringen så kommer du till specialomgången.

Datorn talar om för dig hur många blå klot du måste samla ihop för att klara av omgången. Sedan är det dags att börja samla ringar och klot! Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att röra dig åt respektive håll, och tryck på C-knappen för att hoppa. Du kan till och med springa uppför väggarna och upp i taket, men se upp — för ibland tar väggarna och taken plötsligt slut!

Precis som på bonusomgången beror hur länge du får lov att stanna på specialomgången på hur många ringar du hade med dig när du kom in och hur många ringar du lyckas lägga vantarna på under specialomgångens lopp. Om du samlar ihop det nödvändiga antalet klot innan dina ringar tar slut vinner du en kaos-ring!

DE SPECIALE SCÈNE

Wanneer je vóór het einde van een niveau 50 of meer ringen hebt verzameld, verschijnt er een reuzenring. Om aan de speciale scène te kunnen beginnen, moet je door de reuzenring heenspringen.

De computer vertelt jou, hoeveel blauwe ballen je moet verzamelen om de scène te voltooiën. Dan is het tijd om te beginnen met het verzamelen van ringen en ballen! Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om je in de overeenkomstige richting te verplaatsen, en druk op toets C om te springen. Je kunt zelfs tegen de muren en de plafonds oplopen, maar pas op: soms heb je immers helemaal geen muren of plafonds meer over!

Evenals bij de bonusscène wordt de hoeveelheid tijd die je in de speciale scène mag vertoeven, bepaald door het aantal ringen waarmee je bent begonnen en het aantal dat je tijdens de scène kunt verzamelen. Verzamel het vereiste aantal ballen voordat jouw ringen op zijn. Dan zul je namelijk een chaosring winnen!

Green and yellow Spring Balls and Star Bumpers can either get in your way or help you get where you're going. "X" Bumpers warn you of dangerous drops and can bounce you backward, but they disappear after one hit. Avoid sharp objects like Saws and Spikes, which make you drop Rings.

The Special Stage ends when:

- You fall out of the course.
- You run out of Rings.
- You pick up a Chaos Ring.

Collect all six Chaos Rings, and obtain the Power Emerald before your final confrontation with Dr. Robotnik!

Grüne und gelbe Federkugeln und Sternenpuffer können entweder zu Hindernissen werden, oder Ihnen helfen, Sie zu dem gewünschten Ort zu befördern. "X"-Puffer warnen Sie vor gefährlichen Abgründen und können Sie zurückprallen lassen, aber sie verschwinden nach einem Treffer. Vermeiden Sie spitze Gegenstände wie Sägen und Stacheln, die Sie dazu bringen, Ringe fallen zu lassen.

Die Sonderetappe ist zu Ende, wenn:

- Sie aus der Bahn fallen.
- Ihnen die Ringe ausgehen.
- Sie einen Chaos-Ring einsammeln.

Sammeln Sie alle sechs Chaos-Ringe ein, und gewinnen Sie den Kraft-Edelstein, bevor Sie in der letzten Auseinandersetzung Dr. Robotnik gegenüber treten!

Les boules vert et jaune et les butoirs étoilés peuvent selon le cas entraver votre marche ou vous aider à vous déplacer. Les butoirs "X" vous avertissent de chutes dangereuses et peuvent vous renvoyer en arrière, mais ils disparaissent après avoir été heurtés une fois. Évitez les objets pointus tels que les scies et les piques qui peuvent faire tomber vos bagues.

L'étape spéciale se termine lorsque :

- vous tombez de la piste ;
- vous n'avez plus de bagues ;
- vous ramassez une bague du chaos.

Vous devez avoir les six bagues du chaos et l'émeraude d'énergie avant la confrontation finale avec le Dr Robotnik !

Las bolas de muelle verdes y amarillas y los parachoques estrella podrán salir en su camino o ayudarle a llegar a donde vaya. Los parachoques "X" le avisarán de caídas peligrosas y podrán hacerle salir rebotado hacia atrás, pero desaparecerán después de un golpe. Evite objetos afilados como sierras y pinchos, que le harán soltar anillos.

La etapa especial terminará cuando:

- Caiga fuera del circuito.
- Se le agoten los anillos.
- Recoja un anillo del caos.

Reúna todos los seis anillos del caos, y obtenga la esmeralda de energía antes de su enfrentamiento final con el Dr. Robotnik!

Le palle a molla verdi e gialle e i paracolpi a stella possono ostacolarli o aiutarli ad arrivare dove stai andando. I paracolpi a "X" ti avvertono delle cadute pericolose e possono farti rimbalzare all'indietro, ma essi spariscono dopo un colpo. Evita gli oggetti taglienti come le seghe e le punte, che ti fanno cadere gli anelli.

La scena speciale termina quando:

- Cadi fuori dal percorso.
- Esaurisci gli anelli.
- Raccogli un anello del caos.

Raccogli tutti e sei gli anelli del caos ed ottieni il Potente Smeraldo prima del confronto finale con il Dottor Robotnik!

De gröna och gula studsbollarna och stjärnbumprarna kan antingen vara i vägen eller hjälpa dig dit du vill. "X"-bumprarna varnar dig för farliga stup och kan studsas dig bakåt igen, men de försvinner när du träffat dem en gång. Undvik vassa föremål som sägar och spetsar som får dig att tappa ringar.

Specialomgången tar slut när:

- Du ramlar utanför banan.
- Dina ringar tar slut.
- Du plockar upp en kaos-ring.

Samla alla sex kaos-ringarna så att du får hand om kraft-smaragden innan du gör upp med Dr. Robotnik!

De groene en gele veerballen en sterrebumpers kunnen jou in de weg staan of jou helpen de gewenste plaats te bereiken. De "X"-bumpers waarschuwen jou tegen gevaarlijke afgronden en kunnen jou terugstoten, maar na één treffer zullen ze verdwijnen. Vermijd scherpe voorwerpen zoals zagen en spijkers, omdat je daardoor ringen zult laten vallen.

De speciale scène eindigt wanneer:

- je uit de baan raakt
- je geen ringen meer overhebt
- je een chaosring oppakt.

Wanneer je alle zes chaosringen te pakken krijgt, ontvang je de energie-smaragd en mag je de eindconfrontatie met Dr. Robotnik aangaan!

TRAINING MODE

Pick your characters, choose one of four special levels, and practice your moves on the peaceful grounds of Isolated Island.

SELECTING A LEVEL

When you select Training, the level screen appears. Select the level you want to race in by pressing the D-Button UP or DOWN, and enter that level by pressing Button A, C or Start.

Use the D-Button to select the number of players and the characters you want to use, and press Button A, C or Start.

TRAININGS-MODUS

In dieser Betriebsart können Sie Ihre Spielfiguren aussuchen, eine von vier Sonderebenen wählen und Ihre Bewegungen auf dem friedlichen Boden von "Isolated Island" üben.

WAHL EINER EBENE

Wenn Sie "Training" wählen, erscheint der Ebenenwahl-Bildschirm. Wählen Sie die gewünschte Ebene aus, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A, C oder Start ein.

Benutzen Sie das Steuerkreuz, um die Anzahl der Spieler und die gewünschten Spielfiguren zu wählen, und drücken Sie anschließend Taste A, C oder Start.

LE MODE D'ENTRAÎNEMENT

Choisissez vos personnages et l'un des quatre niveaux spéciaux et pratiquez vos coups sur les terrains paisibles de l'île isolée.

CHOISIR UN NIVEAU

Lorsque vous choisissez Training, l'écran des niveaux apparaît. Choisissez le niveau en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D et accédez à ce niveau en appuyant sur le bouton A, C ou Start.

Utilisez le bouton D pour choisir le nombre de joueurs et les personnages que vous voulez utiliser, puis appuyez sur le bouton A, C ou Start.



MODO DE ENTRENAMIENTO

Escoja sus personajes, elija uno de los cuatro niveles especiales, y practique sus movimientos en las pacíficas tierras de la isla aislada.

SELECCIÓN DE UN NIVEL

Cuando seleccione el modo de entrenamiento, aparecerá la pantalla de nivel. Seleccione el nivel en el que quiera competir pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO, y entre en ese nivel pulsando el Botón A, C o Start.

Utilice el Botón D para seleccionar el número de jugadores y los personajes que quiera utilizar, y pulse el Botón A, C o Start.

MODALITÀ DI ALLENAMENTO

Scegli i tuoi personaggi con uno dei quattro livelli speciali ed esercitati con le tue mosse sui terreni tranquilli dell'isola Isolated.

SELEZIONE DI UN LIVELLO

Quando selezioni l'allenamento, appare lo schermo del livello. Seleziona il livello in cui desideri correre premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ ed entra in quel livello premendo il Pulsante A, C o Start.

Usa il Pulsante-D per selezionare il numero di giocatori e i personaggi che desideri usare e premi il Pulsante A, C o Start.

TRÄNINGSLÄGET

Välj figurer, välj en av de fyra speciella nivåerna, och träna upp dina rörelser i lugn och ro på den avsides belägna ön Isolated Island.

VÄLJ NIVÅ

När du väljer träningsläget tänds nivåskärmen. Välj vilken nivå du vill träna på genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NERÅT, och hoppa sedan in på den nivån genom att trycka på A-knappen, C-knappen eller Start.

Använd D-knappen för att ställa in antalet spelare och de figurer du (eller ni) vill använda, och tryck sedan på A-knappen, C-knappen eller Start.

TRAININGSMODUS

Kies jouw spelfiguren, kies een van de vier speciale niveaus en oefen jouw bewegingen op het vreedzame terrein van het Geïsoleerde Eiland.

EEN NIVEAU KIEZEN

Wanneer je de trainingsmodus kiest, verschijnt het niveauscherm. Kies het niveau waarop je wilt racen, door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Ga het desbetreffende niveau binnen door indrukken van toets A, C of Start.

Gebruik de R-toets om het gewenste aantal spelers en spelfiguren te kiezen, en druk daarna op toets A, C of Start.

THE RULES

Training Mode ends when you clear a level, or when the timer reaches 9:59. In Levels 1, 2 and 4, the goal appears in the form of a flower jewel—how quickly can you find it? You must pass over all of the flower jewels in the level in order to clear Level 3.

Because this mode is for training only, there are no enemies to battle, and the Bonus and Special stages are not available.

DIE REGELN

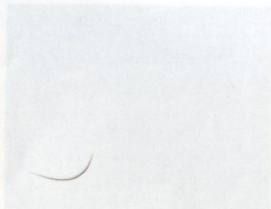
Der Trainings-Modus ist zu Ende, wenn Sie eine Ebene absolviert haben, oder wenn der Timer 9:59 erreicht. In den Ebenen 1, 2 und 4 erscheint das Ziel in Form eines Blumenjuwels—wie schnell können Sie es finden? Um Ebene 3 zu absolvieren, müssen Sie über alle Blumenjuwelen in der Ebene gehen.

Da diese Betriebsart nur zum Üben vorgesehen ist, müssen Sie keine Gegner bekämpfen, und es gibt auch keine Bonus- und Sonderetappe.

LES RÈGLES

Le mode d'entraînement se termine lorsque vous avez fini un niveau ou que la minuterie atteint 9:59. Dans les niveaux 1, 2 et 4, le but apparaît sous la forme d'un bijou en fleur. Combien de temps mettez-vous à le trouver ? Vous devez passer sur tous les bijoux en fleur du niveau pour terminer le niveau 3.

Ce mode étant uniquement destiné à l'entraînement, il n'y a pas d'adversaires à combattre. Il n'y a pas non plus d'étapes de bonus et d'étapes spéciales.



LAS REGLAS

El modo de entrenamiento acabará cuando termine un nivel, o cuando el reloj alcance 9:59. En los niveles 1, 2 y 4, la meta aparecerá en forma de una flor joya —¿en cuánto tiempo podrá encontrarla? Deberá pasar sobre todas las flores joya del nivel para terminar el nivel 3.

Ya que este modo es sólo para entrenarse, no habrá enemigos con los que luchar, y las etapas extra y especiales no estarán disponibles.

LE REGOLE

La modalità di allenamento termina quando superi un livello e quando il timer raggiunge 9:59. Nei livelli 1, 2 e 4, la meta appare sotto forma di un gioiello a fiore — quanto velocemente riesci a trovarlo? Devi sorpassare tutti i gioielli a fiore che ci sono nel livello per superare il livello 3. Poiché questa modalità è soltanto per l'allenamento, non ci sono i nemici per combattere e le scene di bonus e quelle speciali non sono disponibili.

REGLER

Träningsläget tar slut när du klarat av en nivå eller när klockan hunnit ticka till 9:59. På nivå 1, 2 och 4 uppenbarar sig målet i form av en blomsterjuvel — hur snabbt kan du hitta den? Du måste passera förbi alla blomsterjuvelerna på hela nivån för att bli klar med nivå 3.

Eftersom det här läget bara är avsett för träning finns det inga fiender som du behöver slåss mot och det förekommer inga bonus- eller specialomgångar.

DE SPELREGELS

De trainingsmodus eindigt wanneer je een niveau hebt afgewerkt of wanneer de timer op 9:59 is komen te staan. Op niveau 1, 2 en 4 verschijnt het doel in de vorm van een bloemjuweel: hoe snel kun je dit vinden? Om niveau 3 af te werken, moet je over alle bloemjuwelen van het niveau heengaan.

Omdat deze modus alleen voor training bedoeld is, zijn er geen vijanden met wie je de strijd moet aanbinden. Ook ontbreken hier de bonusscènes en speciale scènes.

CHAOTIX CLUES

- The character that touches the Power-up first obtains the Power-up. The character that leaps through the giant Ring is the one who enters the Special or Bonus Stage.
- In the Special Stage, you can use the D-Button to guide a character while he is in mid-air. This is handy when you need to jump from wall to wall in a hurry.
- If your partner deserts you and you're not in immediate danger, wait a few seconds for him to come back.

CHAOTIX-HINWEISE

- Nur die Spielfigur, die zuerst ein Energiepaket berührt, erhält das Energiepaket, und nur die Spielfigur, die durch den riesigen Ring springt, erhält Zugang zu der Sonder- oder Bonus-Etappe.
- In der Sonderetappe können Sie eine Spielfigur mit Hilfe des Steuerkreuzes lenken, während sie sich in der Luft befindet. Dies ist praktisch, wenn Sie eilig von Wand zu Wand springen müssen.
- Falls Ihr Partner Sie verläßt und Sie sich nicht in unmittelbarer Gefahr befinden, warten Sie ein paar Sekunden, bis er wieder zurückkommt.

INDICES DE CHAOTIX

- Le personnage qui touche le Power-up en premier se l'approprie. Le personnage qui saute à travers la bague géante est celui qui accède à l'étape spéciale ou à l'étape de bonus.
- A l'étape spéciale, vous pouvez utiliser le bouton D pour guider un personnage lorsque celui-ci est en l'air. Ceci est pratique si vous devez sauter rapidement de mur en mur.
- Lorsque votre partenaire vous abandonne et que vous ne courez pas un danger immédiat, attendez quelques secondes. Il reviendra.

INDICACIONES CAÓTICAS

- El personaje que toque primero el aumento de potencia obtendrá el aumento de potencia. El personaje que salte a través del anillo gigante será el que entre en la etapa especial o extra.
- En la etapa especial, podrá utilizar el Botón D para guiar un personaje mientras se encuentre en el aire. Esto será práctico cuando necesite saltar de pared en pared con prisa.
- Si su compañero le abandona y usted no se encuentra en un peligro inmediato, espérela unos segundos a que vuelva.

INDIZI PER CHAOTIX

- Il personaggio che tocca il potenziamento per primo lo ottiene. Il personaggio che salta attraverso l'anello gigantesco è quello che entra nella scena speciale o di bonus.
- Nella scena speciale, puoi usare il Pulsante-D per dirigere un personaggio mentre è a mezz'aria. Ciò è pratico quando ti occorre saltare di corsa da un muro all'altro.
- Se il tuo compagno ti abbandona e non ti trovi in un pericolo immediato, aspettalo per alcuni secondi che ritorni.

KAOTISKA TIPS

- Den figur som först rör vid en pryl får prylen. Det är den figur som hoppar in genom jättingen som kommer in på special- eller bonusomgången.
- På specialomgången kan du styra figuren med D-knappen när han befinner sig mitt i luften. Det är praktiskt när du är tvungen att hoppa från en vägg till en annan illa kvickt.
- Om din kompis lämnar dig i sticket men du inte precis befinner dig i livsfara så vänta i ett par sekunder på att han kommer tillbaka.

NUTTIGE WENKEN VOOR CHAOTIX

- De spelfiguur die het eerst de versterking aanraakt, zal de versterking ontvangen. De spelfiguur die door de reuzenring heenspringt, zal de speciale scène of bonusscène binnengaan.
- In de speciale scène kun je de R-toets gebruiken om de spelfiguur in de gewenste richting te laten springen terwijl hij zich midden in de lucht bevindt. Dit is bijvoorbeeld handig wanneer je snel van de ene op de andere muur moet springen.
- Indien jouw partner jou verlaat en jij niet in direct gevaar verkeert, moet je enkele seconden wachten totdat hij weer terug is.



Bombbearer c



Dribbler



Hoverby Mk II



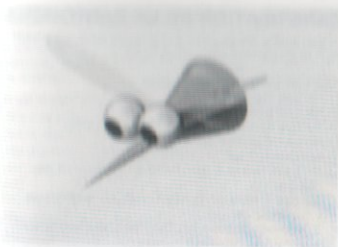
Bushbubble



Gotcha



Motorspike



Needlenose



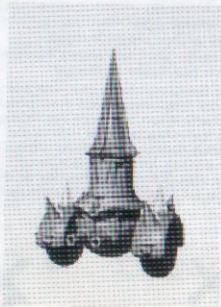
Poptank



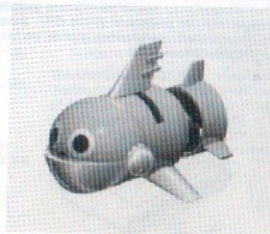
Ticktock



Ringleader



Spiketower



Piranha

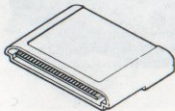
HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive 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.



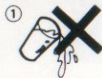
HANDHABUNG DER KASSETTE

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!

WARNING: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten 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 Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive 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 System.

Para un mayor uso

- (1) No mojarlo
- (2) No doblarlo
- (3) No darle golpes violentos
- (4) No exponerlo a la luz directa del sol
- (5) No dejarlo ni rayarlo
- (6) No exponerlo a altas temperaturas
- (7) No exponerlo a disolventes, gasolina, etc.

- Cuando está húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando está 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 con protección de imágenes, las imágenes de pantalla permanente, como los juegos de fútbol, pueden dañar la pantalla de los televisores. Evite jugar durante largos períodos de tiempo a juegos de fútbol en proyectores de gran tamaño.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive 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.
- Ricorrendo a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a protezione. 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 protezione a largo schermo.

HANtering AV SPELKASSETTEN

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

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.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

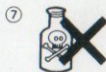
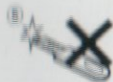
Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

- (1) Maak hem niet nat!
- (2) Buig hem niet!
- (3) Stel hem niet bloot aan hev'ge schokken!
- (4) Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- (5) Beschadig of verbuig hem niet!
- (6) Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- (7) Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.



This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

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

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2432-50