

COMPACT
disc

SEGA

MEGA-CD

SONIC

CD

INSTRUCTION MANUAL

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

Avant toute utilisation

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

Pendant l'utilisation

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

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

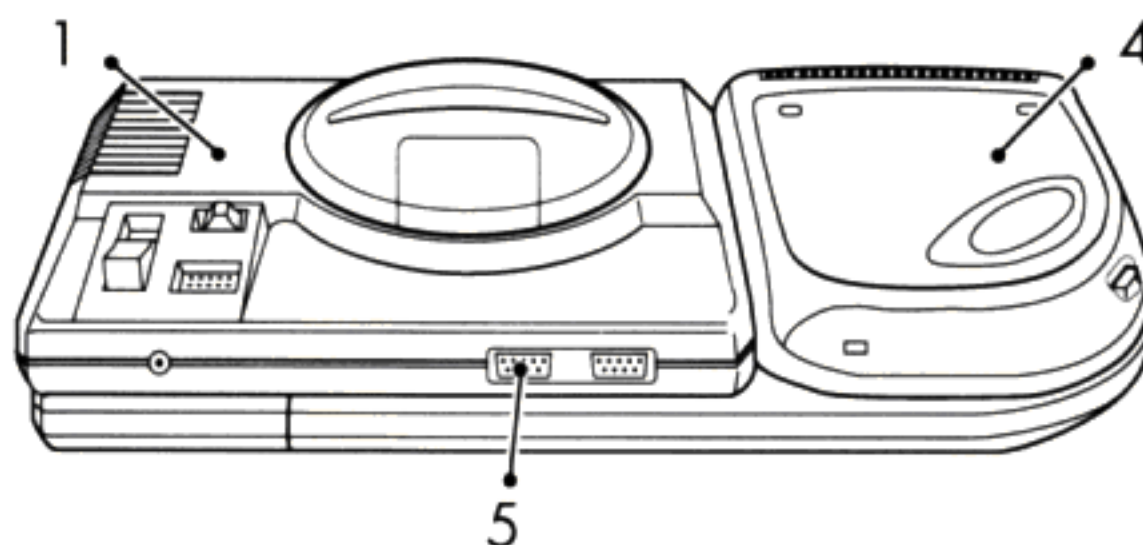
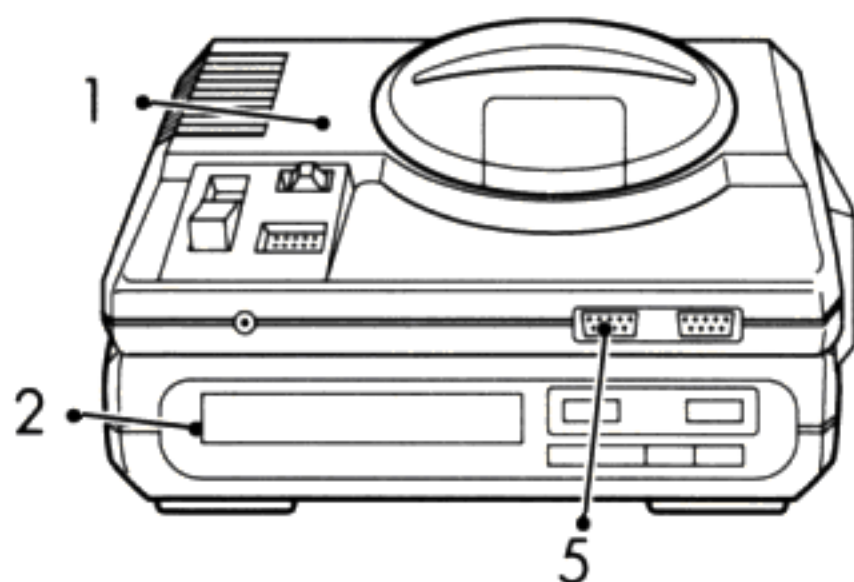
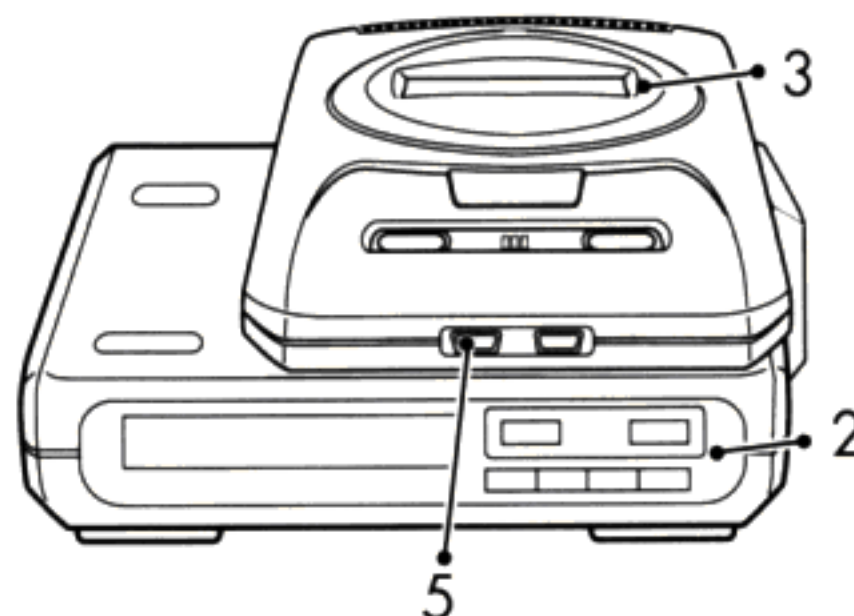
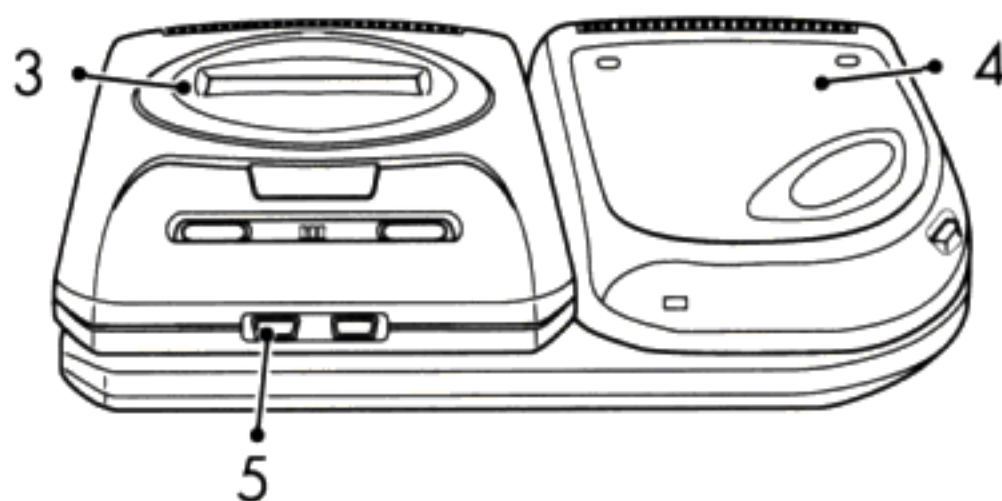
- ★ Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. **N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD**, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.
1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
 2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
 3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.

4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

- 1 Système Megadrive
- 2 Système Mega-CD
- 3 Système Megadrive II
- 4 Système Mega-CD II
- 5 Manette 1



Un monde qui défie le temps!

"Sonic, où vas-tu maintenant?"

Sonic The Hedgehog CD regarda Amy, la jeune femme Hedgehog, par dessus son épaule, qui courait derrière lui. "A Never Lake" répondit-il.

Et que vas-tu faire à "Never Lake?"

Sonic ralentit un peu pour lui expliquer "As-tu entendu parler de la Petite Planète?"

"Tu parles de ce petit monde en orbite autour de Mobius?" demanda Amy. "Celui dont les pierres spéciales altèrent le temps et changent tout autour d'elles? On m'a dit que la planète était pleine d'endroits complètement ignorés par le passage du temps!"

"Oui. Le dernier mois de chaque année, la Petite Planète apparaît sur Never Lake. C'est l'époque maintenant et je voulais aller voir. Un voyage dans le temps, ça doit être passionnant!"

"Te connaissant comme je te connais, je suis sûre qu'avec toutes ces Pierres Remonte Temps, tu vas essayer de dépasser le temps lui-même!" dit Amy avec un regard d'adoration. "Oh, Sonic!" Sonic ne répondit pas, il se contenta de sourire, les yeux brillants.

Ils ont quitté les montagnes puis sont arrivés à Never Lake. La Petite Planète était effectivement là, mais quelque chose clochait. Là où ils auraient dû voir de grands arbres et des fleurs éclatantes de couleur, il n'y avait que du sable sec et des rocs pulvérisés. La Petite Planète était attachée à un rocher avec une énorme chaîne et sa surface recouverte d'un métal brillant et tordu.

"Mais qu'est-ce qui se passe?"

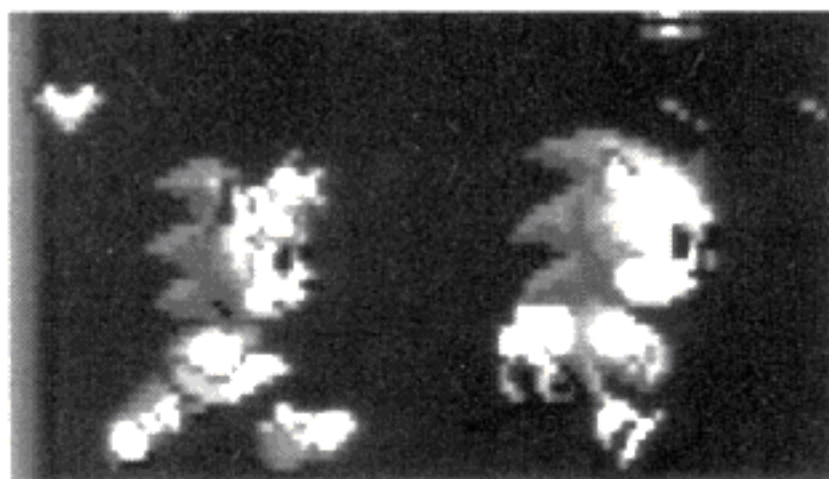
Avant que Sonic ne puisse répondre, quelque chose fonça sur eux. Amy poussa un cri strident lorsqu'on l'arracha du sol et disparut avec son ravisseur dans un rayon de lumière bleue.

"Qu'est-ce que... AMY!"

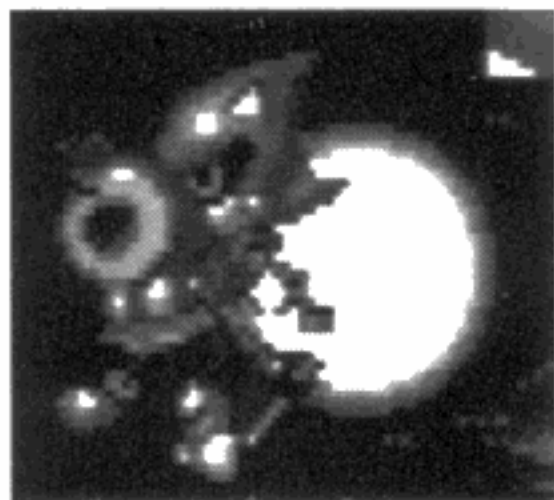
Il ne faudra pas beaucoup de temps à Sonic pour réaliser ce qui s'était passé.

"Ce sont les manières du Dr. Robotnik!"

Et il s'agissait effectivement bien de lui! Après avoir découvert la Petite Planète, le diabolique Dr. Robotnik et son vieux copain le robot s'étaient organisés pour la transformer en forteresse géante. Lorsqu'il a vu Sonic s'approcher, il a envoyé sa toute nouvelle création, le Sonic Métal, pour enlever son amie et attirer son ennemi juré dans des pièges dangereux. "Que c'est pratique!" croassa-t-il, rebondissant comme une méchante balle en caoutchouc. "Cette fois, mon expertise scientifique va t'écraser! Et une fois que toutes les Pierres Remonte Temps seront à moi, je pourrais manipuler le temps et conquérir le monde! HOOOO, HO, HO, HO!"



Sonic décida de s'asseoir pour réfléchir. La Petite Planète était sous le contrôle de Robotnik, Amy aussi et bientôt, il aurait les Pierres Remonte Temps... A moins que lui Sonic, ne les obtienne avant. Son aventure sur la Petite Planète allait être plus mouvementée qu'il ne le pensait!



Prenez les commandes en main!

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Appuyez dessus pour déplacer Sonic sur l'écran.
- Appuyez sur les boutons de gauche ou de droite pour faire des sélections dans l'écran Titre.
- Appuyer dessus pour faire des sélections dans les écrans de menus Titre et Time Attack.



- Appuyez sur ce bouton pour que Sonic regarde en l'air. Appuyez DEUX FOIS sur le bouton du haut et maintenez-le enfoncé pour faire dérouler votre écran.
- Appuyez sur ce bouton pour faire plonger Sonic. Appuyez DEUX FOIS sur le bouton du bas et maintenez-le enfoncé pour faire dérouler votre écran.
- Dans l'épreuve spéciale, appuyez sur le bouton du bas pour freiner Sonic.

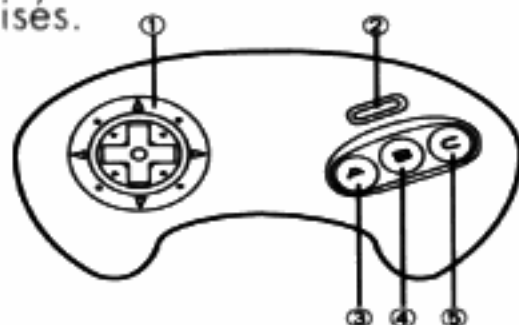
② Bouton de marche

- Appuyez dessus pour lancer le jeu.
- Appuyez dessus pour faire une pause et reprendre le jeu.
- Appuyez dessus pour annuler l'écran d'animation de déroulement de temps.

③④⑤ Boutons A, B et C

- Appuyez dessus pour que Sonic saute/attaque en vrille.
- Appuyez dessus pour déplacer les flippers dans la manche 2.
- Appuyez dessus pour entrer les sélections sur les écrans de menus.

Ceux qui utilisent une manette à 6 boutons sont priés de la régler avec 3 boutons. Les boutons X, Y et Z ne seront pas utilisés.

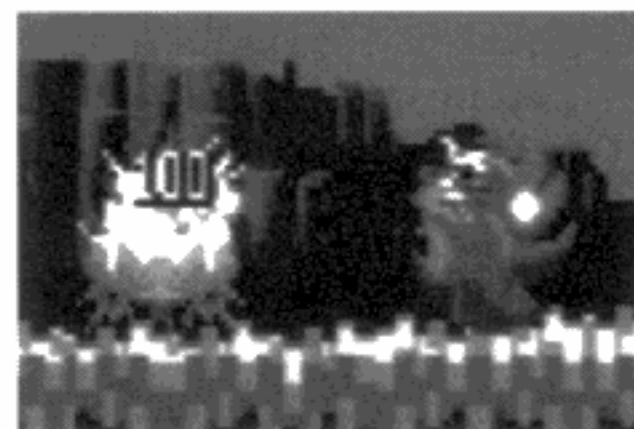


Les mouvements spéciaux de Sonic

① La super attaque en vrille!

Appuyez sur le bouton D et maintenez-le enfoncé lorsque Sonic court. Sonic se transformera en une balle bleue hérissée de pointes — le rêve pour faucher les ennemis ou défoncer les barrières!

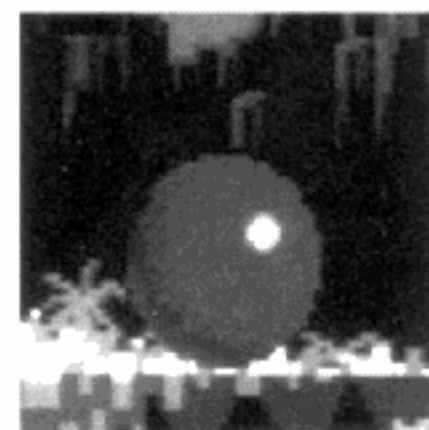
①



② La super attaque éclair

Laissez Sonic debout à l'arrêt pendant un bref moment puis maintenez le bouton D enfoncé tout en appuyant sur le bouton A, B ou C. Sonic commencera à vriller sur place. Relâchez le bouton D pour le faire décoller rapide comme la foudre!

②



③ L'accroche aux objets

Si Sonic s'approche suffisamment d'un poteau, il l'agrippera automatiquement et s'y accrochera. Pour les poteaux verticaux, utilisez le bouton D du haut ou du bas pour changer sa position. Pour les poteaux horizontaux, appuyez sur le bouton D de gauche ou de droite. Appuyez sur A, B ou C pour qu'il lâche le poteau.

③



Pour commencer

Après le logo Sega, l'écran titre *Sonic The Hedgehog CD* apparaît. Attendez quelques secondes et vous verrez une brève démonstration du jeu, une démonstration de l'épreuve spéciale ou une séquence d'introduction entièrement animée. Regardez ces démos qui vous donneront de précieux conseils sur la manière de franchir les zones. A partir de la séquence animée ou de la démo d'épreuve spéciale, appuyez sur le bouton de marche pour revenir à l'écran titre. Appuyez à nouveau sur le bouton de marche pour appeler le menu de jeu.

Appuyez sur le bouton D de gauche ou de droite pour passer dans les modes de jeu et appuyez sur le bouton de marche pour choisir l'une des options suivantes:

"New Game" (nouvelle partie) vous fait commencer depuis le début et annule tous vos bénéfices précédents.

"Continue" (continuez) vous permet de continuer le jeu précédent en vous laissant commencer à la manche où vous avez quitté.

"Time Attack" (l'attaque du temps) vous permet de choisir une zone pour jouer et d'essayer de faire le voyage le plus rapide du début à la fin.

Note: *Sonic The Hedgehog CD* utilise un cache de RAM de sauvegarde dans votre Mega CD pour mémoriser les informations, donc vous pouvez continuer la partie précédente après avoir éteint votre système Mega CD. Si vous n'avez pas de RAM de sauvegarde et que votre cartouche RAM de sauvegarde Sega n'est pas insérée dans votre système Megadrive, un message d'avertissement sera affiché avant l'écran titre.

La course aux anneaux!

Améliorez votre **score** en détruisant les blocs et robots ennemis et en obtenant des bonus à la fin de chaque zone.

Le **Timer** (chrono) indique le temps que vous avez passé dans la zone. Votre limite est de 10 mn. Au-delà, vous perdez une vie.

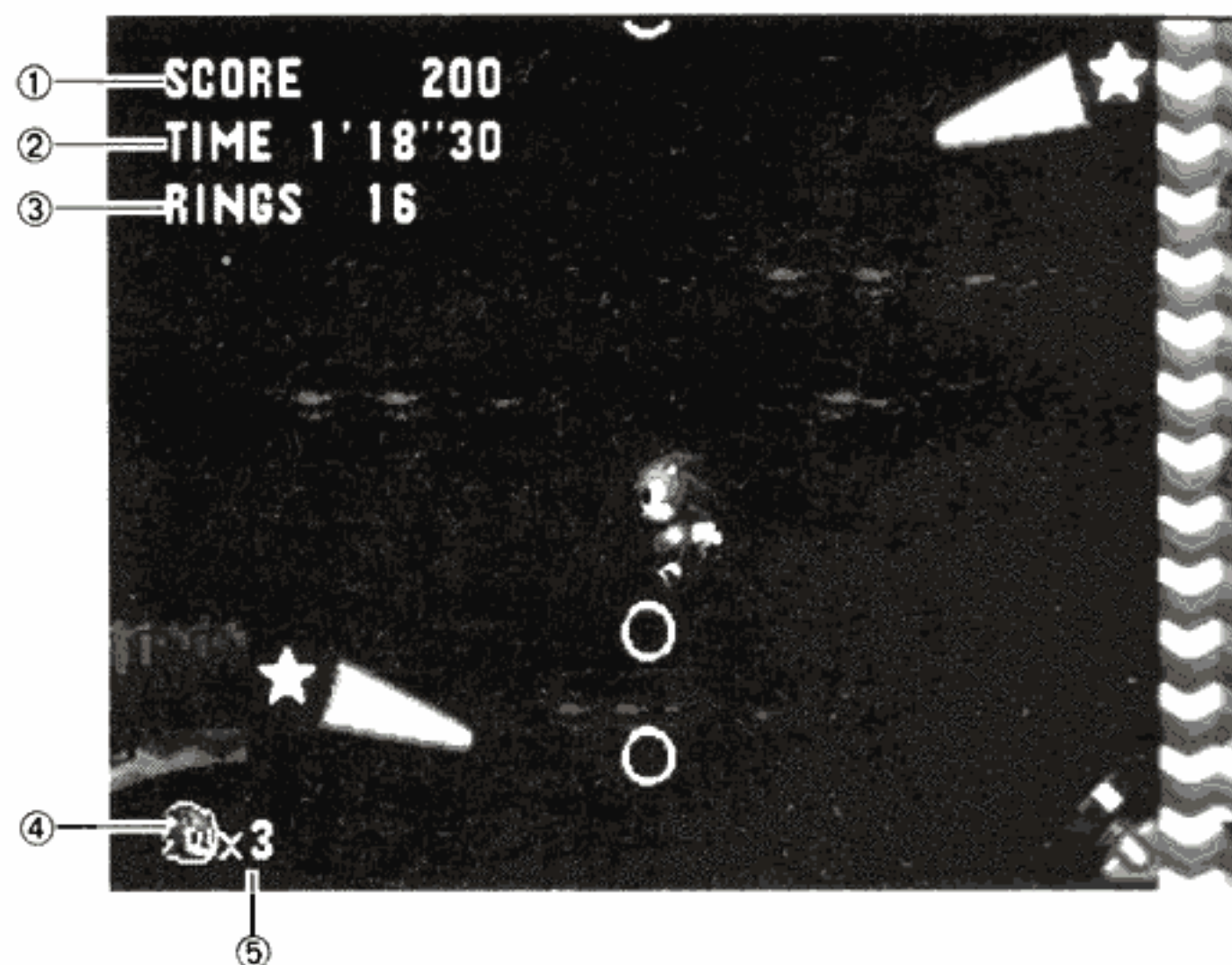


Il y a deux choses qui vous rendent invulnérable aux attaques des forces robotisées de Robotnik: l'attaque vrillée de Sonic et les **anneaux**. Tant que vous avez des anneaux, vous ne pouvez être détruit par une attaque ou en touchant un ennemi (vous perdrez cependant tous vos anneaux). Si vous n'avez plus d'anneaux, l'indicateur d'anneaux clignotera... et si vous êtes touché ensuite, vous perdrez une vie! En plus d'assurer votre protection, les anneaux vous permettent aussi d'obtenir des points supplémentaires et des bonus spéciaux, aussi, attrapez-en autant que vous pouvez!

Vous commencez chaque partie avec 3 **vies**. Obtenez des vies supplémentaires avec les items 1-UP, ou en totalisant 50 000 points ou encore avec 100 anneaux.

L'icone à gauche de l'indicateur de vie montre la **période de temps** dans laquelle vous vous trouvez. Vous verrez une icone "Sonic" pour le présent, un "P" pour le passé et un "F" pour le futur. Pour toute information supplémentaire, reportez-vous à "Dérouleur de temps" page 34.

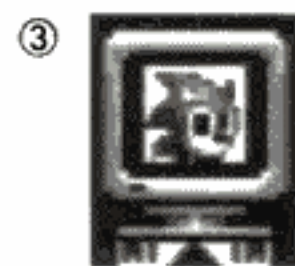
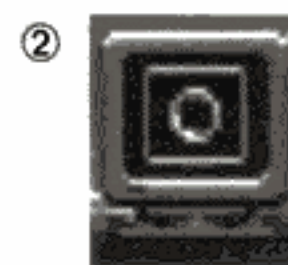
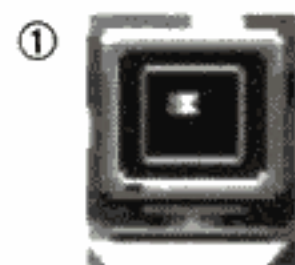
- ① Score
- ② Timer
- ③ Anneaux
- ④ Période de temps
- ⑤ Vies



Les super items

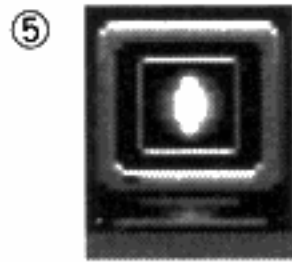
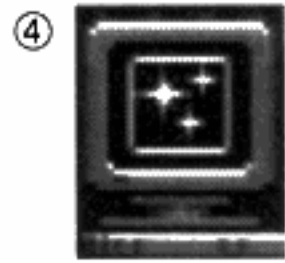
Vous trouverez des moniteurs cachés dans chaque manche. Ouvrez les avec une attaque vrillée pour obtenir les super items à l'intérieur.

- ① Les **super baskets** vous donnent une super vitesse.
- ② Le **super anneau** vous donne 10 anneaux à la fois!
- ③ **1-UP** vous donne une vie supplémentaire!
- ④ L'**invincible** vous protège de vos ennemis et dans certains terrains hostiles... mais seulement brièvement.
- ⑤ Le **bouclier** absorbe un coup.



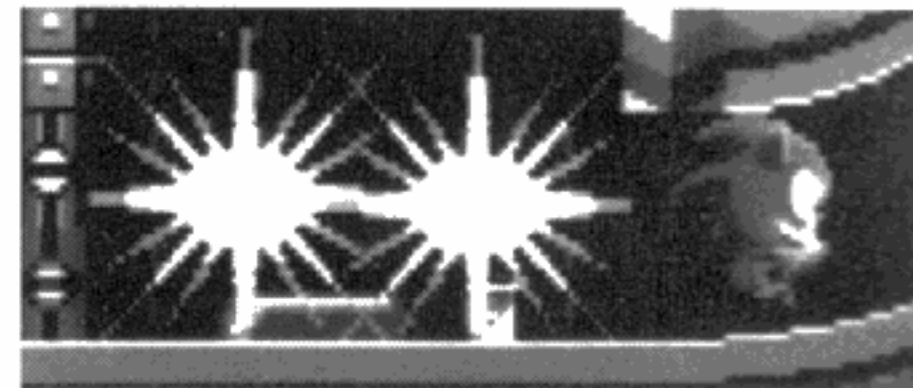
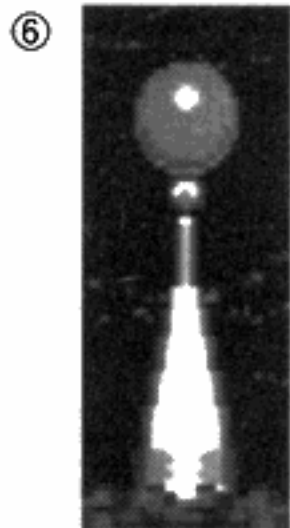
Le dérouleur de temps

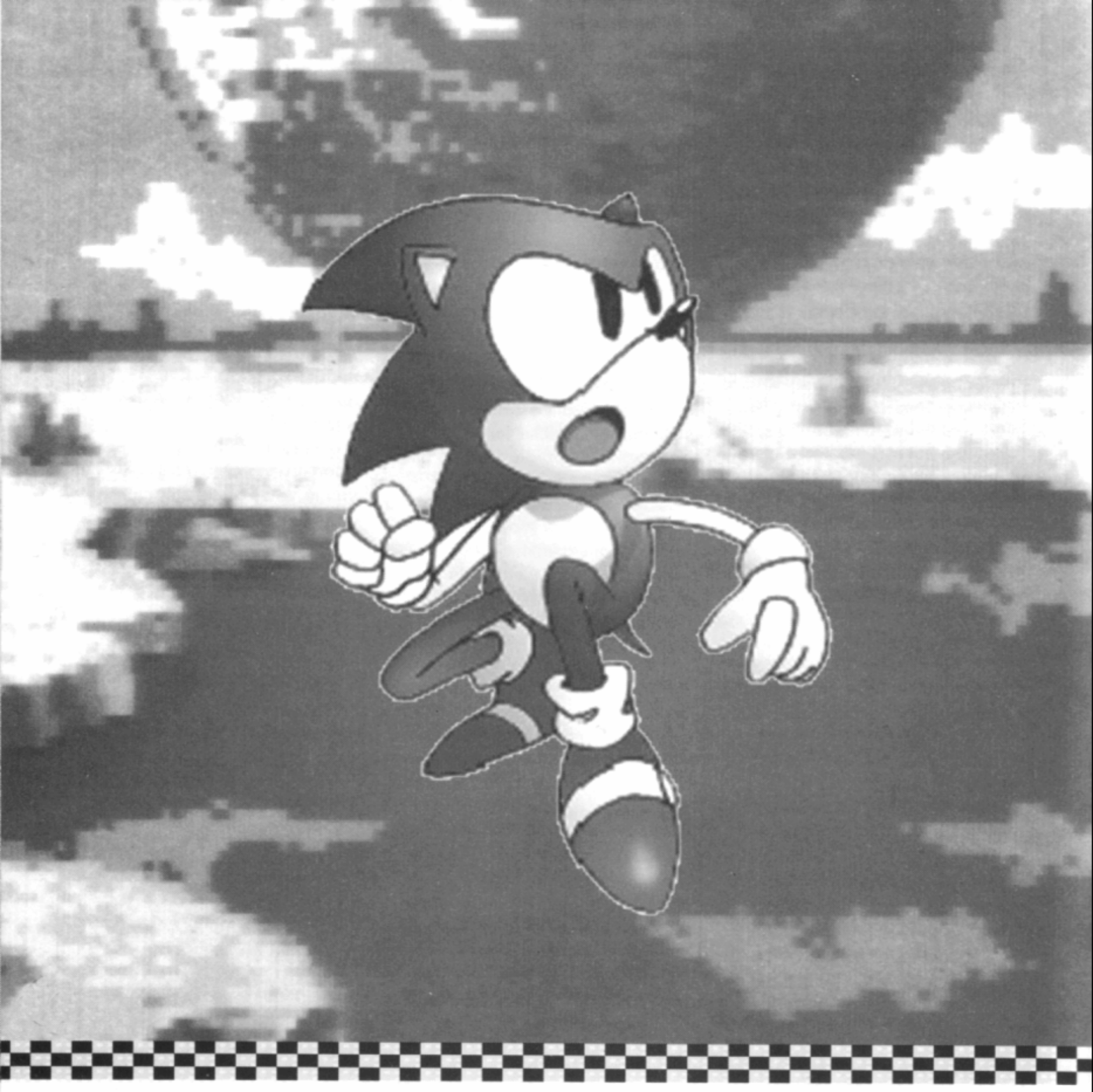
vitesse pendant quelques secondes, le dérouleur de temps entrera en effet! Attention, les changements brusques de vitesse, les ralentissements ou le fait de vous approcher du but désactiveront votre dérouleur de temps. Vous pouvez essayer d'utiliser le dérouleur de temps aussi longtemps que l'icône reste affichée sur l'écran.

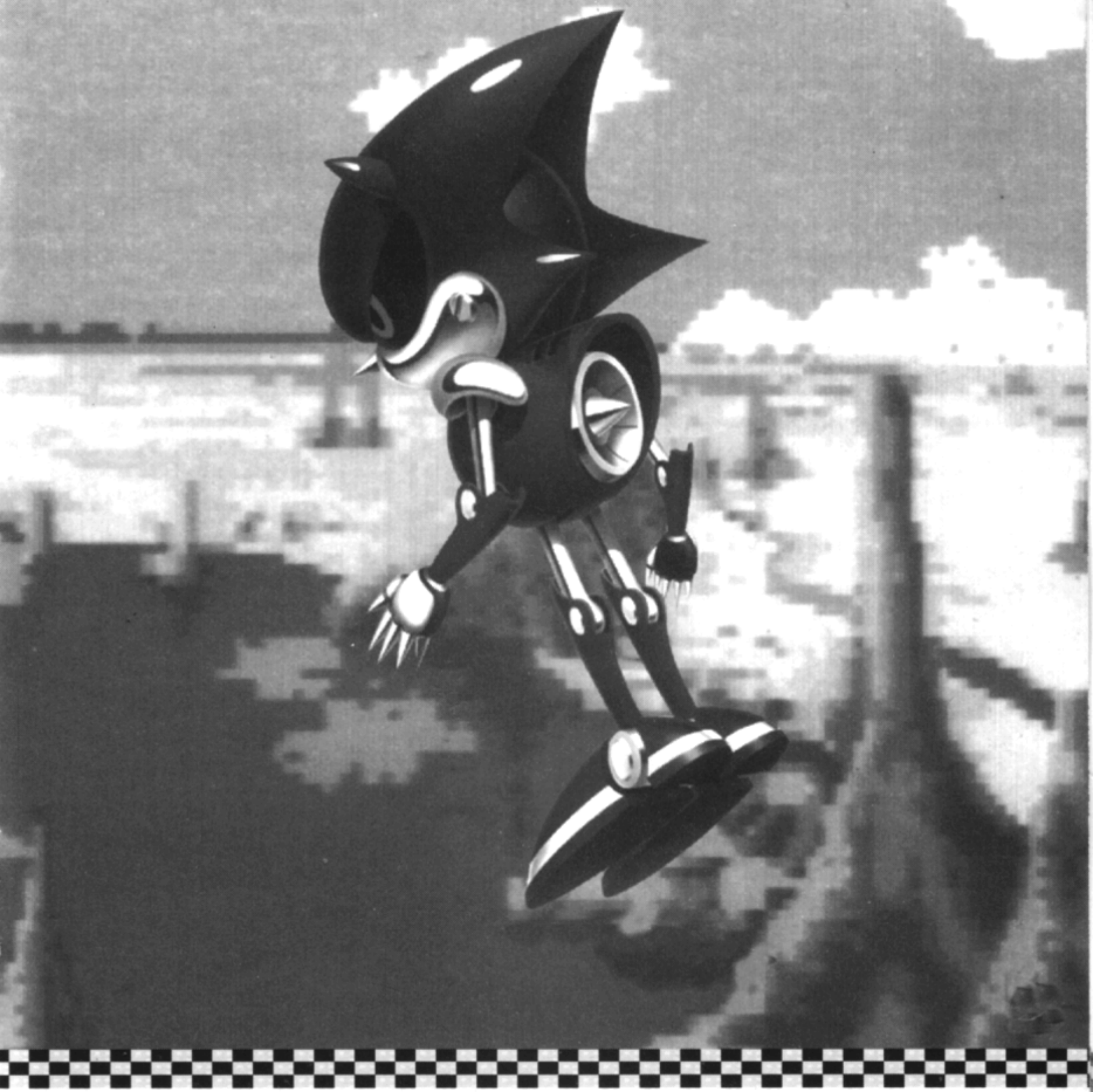


Les items de dérouleur de temps, signes marqués "Past" (passé) et "Future" (futur) sont également disséminés dans chaque zone. Lorsque vous touchez l'un de ses signes et que vous le faites tourner, l'icône du passé ou du futur apparaît au bas de l'écran. C'est le moment de prendre la cadence. Si vous vous déplacez suffisamment rapidement, vous verrez des étoiles brillantes dans le sillage de Sonic. Si vous pouvez maintenir votre

- ⑥ Le **mat** vous indique votre score actuel et votre temps lorsque vous le touchez. Si vous perdez une vie lorsque vous êtes dans cette zone, vous commencerez votre vie suivante (reprenant votre score et votre temps mais vous aurez perdu tous vos anneaux) à partir du dernier poteau que vous aurez touché.



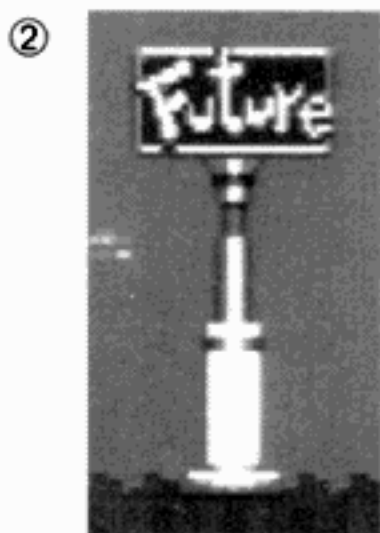




- ① L'item **Past** (passé) vous fait remonter le temps; dans la même zone qu'il y a très très longtemps. Vous pouvez aussi utiliser cet item pour passer du futur au présent.



- ② L'item **future** (futur) vous emmène dans l'avenir; du passé au présent ou du présent au futur. Comme personne ne peut régler le futur, vous avez deux possibilités: un futur où la Petite Planète n'est plus sous le contrôle de Robotnik ou un futur où le Dr. Robotnik est fou furieux!



Zoomez dans les zones!

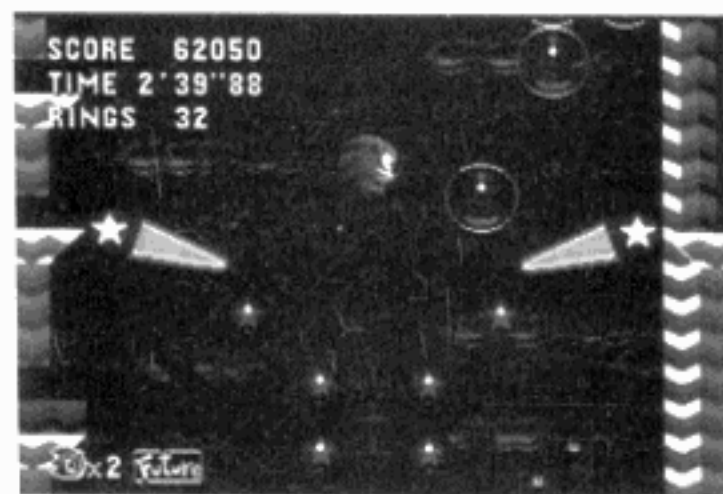
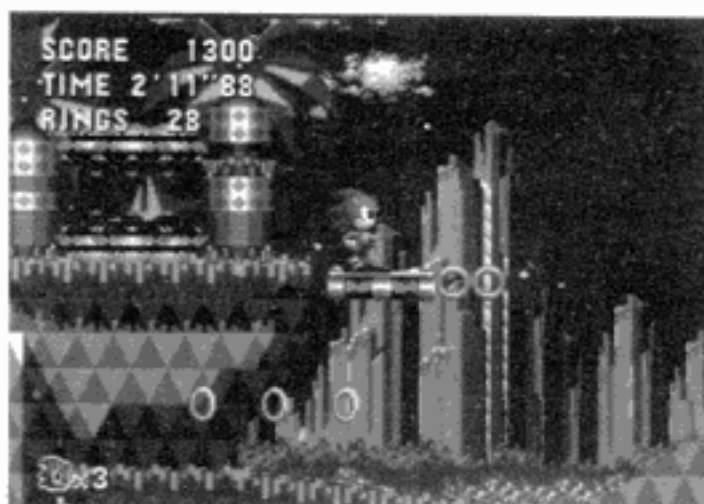
Chaque manche se compose de trois zones et à la fin de la 3e zone, vous vous trouverez en face du Dr. Robotnik et de l'une de ses inventions délirantes!

Palmtree panic

Bouclez les boucles, enroulez-vous en spirale, prenez pied sur des plateformes cachées et faites tourner les roues pour détruire les rampes verticales. Cette phase promet beaucoup de sport pour notre vaillant Hedgehog. Nous espérons que vous avez bien emporté votre baume contre les moustiques car certains de vos ennemis sont franchement voraces!

Collision chaos

Sonic devient un flipper hyper vif sur cette terre de lumières éclatantes et de rebondissements, de flippers et de pointes. Les robots de Robotnik vous tireront vraiment dessus ici — écrasez-les avec une super attaque en vrille. Appuyez sur les boutons A, B ou C pour activer les flippers et envoyer voler Sonic dans le parcours en dédale pour obtenir des points supplémentaires.

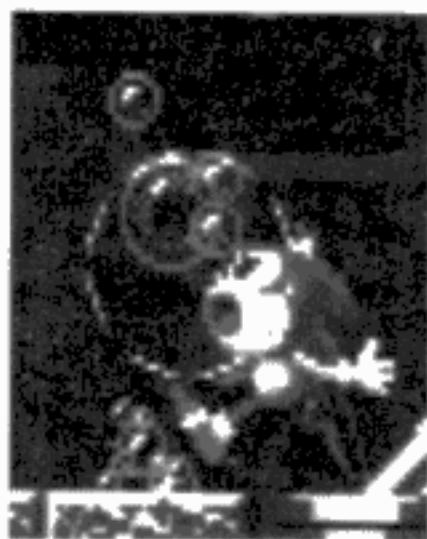


Tidal tempest

Lorsque que vous plongez dans l'aventure sous-marine, n'oubliez pas que vous aurez besoin d'air de temps en temps — Si vous restez trop longtemps sans respirer, un compteur à rebours apparaîtra. Lorsque ce compteur atteindra zéro, vous perdrez une vie. Aspirez profondément les bulles d'air qui s'échappent de certains blocs. Les interrupteurs activent les hélices et le courant vous emportera. Agrippez-vous au premier tuyau rencontré pour ne pas vous empaler sur les pointes d'acier

Quartz cadran

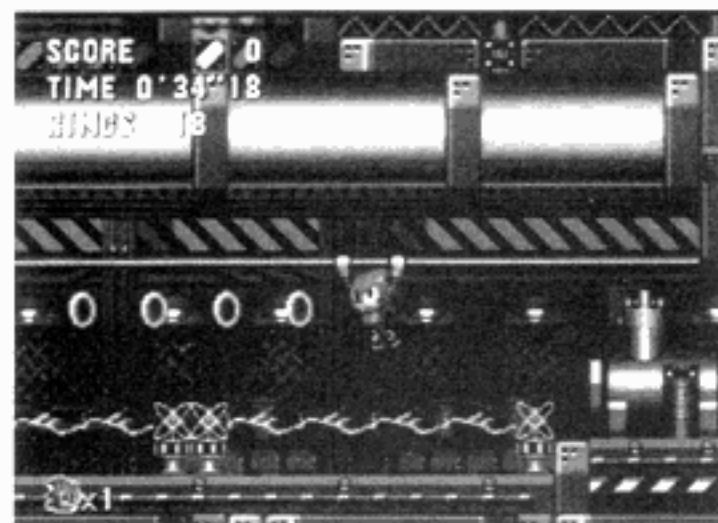
Attention aux rochers qui tombent lorsque vous courez parmi les pierres éclatantes du trésor que vous venez de découvrir. Touchez les indications fléchées pour changer la direction des courroies du transporteur. Des escargots piquants, des coléoptères armés et des chenilles rampantes feront de leur mieux pour freiner votre course.



Wacky workbench

L'électricité règne au Wacky Workbench et le sol n'est pas toujours isolé — si vous atterrissez dessus lorsqu'il clignote, le courant vous renverra dans les airs. Les turbines et bobines vous feront tourner — Appuyez sur A, B ou

C pour vous suspendre au dessus du sol. Tournez jusqu'au vertige sur des plateformes giratoires pour ne pas être glacé par l'air des bouches d'échappement! Lorsque les conduites électriques autour de vous commencent à trembler, partez immédiatement sinon vous serez électrocuté.

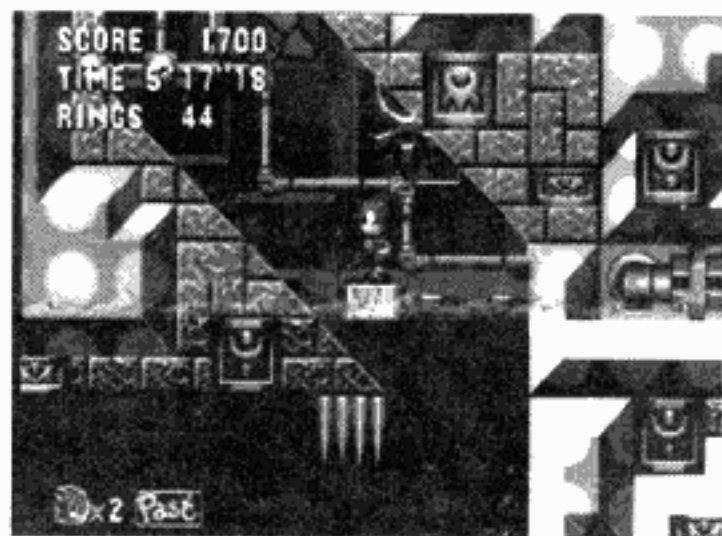


Stardust speedway

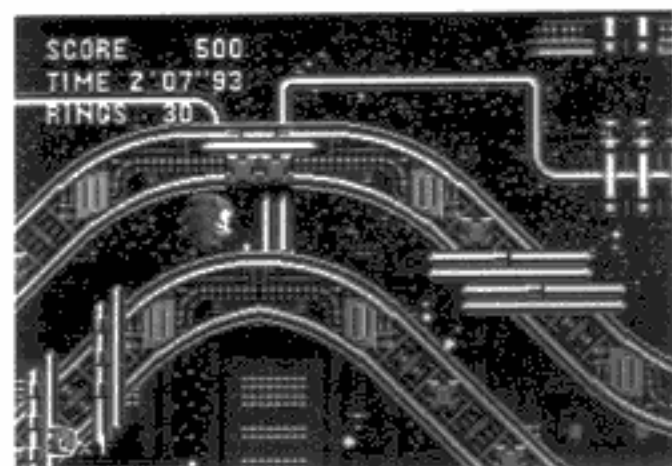
Franchissez tout un dédale de robinets et de tuyaux dans un monde d'amas stellaire et de musique, à une vitesse d'enfer... et dans le danger. Eliminez les punaises luisantes avant qu'elles ne vous attrapent avec leurs courants. Essayez d'ouvrir les sources de passage et de dérivation. Et faites attention à vous!

Metallic madness

Le diabolique Dr. Robotnik a inventé un cauchemar de pistons de pompage, de murs plantés de lances, de lames pour vous trancher et vous couper en petits



morceaux. Il faudra toute votre vitesse et toute votre adresse pour vous sortir de cette épreuve, mais lorsque vous y parviendrez, ce sera l'heure de la confrontation finale! L'avenir dépend de vous maintenant...

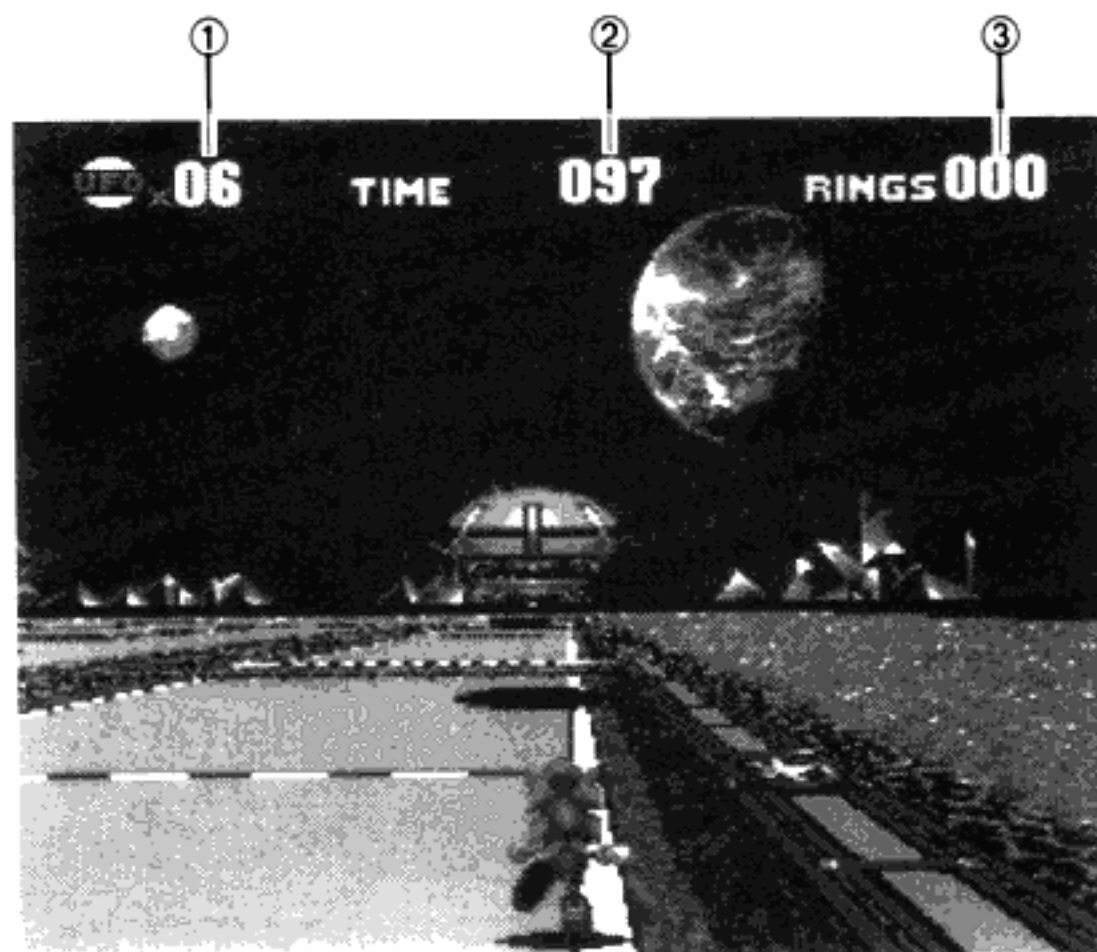


L'épreuve speciale

Si vous atteignez le but avec 50 anneaux ou plus, vous verrez un grand anneau doré. Glissez-vous dans l'anneau pour commencer votre épreuve spéciale. Cette épreuve consiste en une course en trois dimensions parsemée d'OVNI. Si vous pouvez détruire tous les

OVNI dans le temps qui vous est imparti, vous gagnerez une Pierre Remonte Temps. Ramassez les sept Pierres Remonte Temps avant que Dr. Robotnik ne les trouve.

- ① **OVNI à détruire**
- ② **Temps restant**
- ③ **Anneaux**



Chaque OVNI cache l'un des items suivants

- ① Les **baskets** qui vous donnent un élan supplémentaire de vitesse!



- ② Le **super anneau** qui vous apporte 10 anneaux.

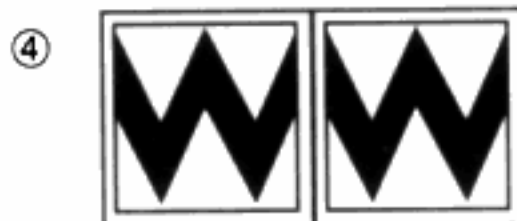


- ③ Le **Bonus de temps** qui rajoute 30 secondes au timer.

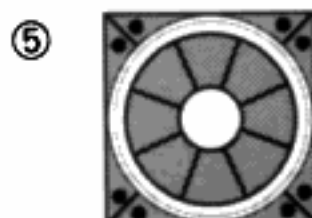
Certaines caractéristiques du parcours jouent en votre faveur; d'autres non. Les voici:



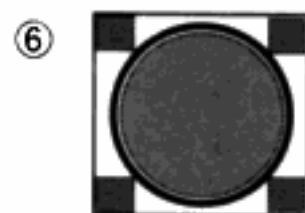
- ④ Les **blocs happeurs** vous attrapent par les pieds, vous jettent au sol en vous faisant perdre certains des anneaux en votre possession. Ouille!



- ⑤ Le **bloc de ventilation** vous fait tourner dans l'air. Vous pouvez l'utiliser comme raccourci si le temps vous le permet.



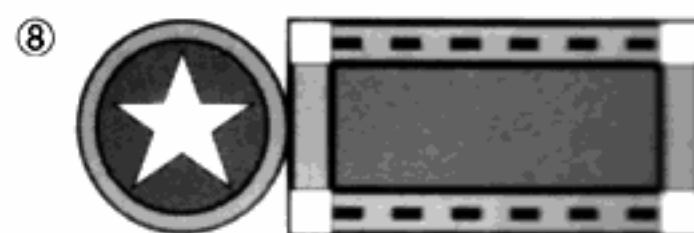
- ⑥ Utilisez un **bloc à ressort** pour rebondir en l'air. Vous pouvez l'utiliser à votre avantage pour des raccourcis ou des attaques très élevées.



- ⑦ Les **zones fléchées** vous envoient à la vitesse turbo dans la direction de la flèche.



- ⑧ Si vous vous égarez de votre parcours, les **amortisseurs** vous renvoient d'où vous venez.



Si vous allez dans l'**eau**, vous perdez 10 secondes.

Vous sortirez de cette épreuve spéciale si le temps imparti est écoulé ou si vous ramassez une Pierre Remonte Temps.

Note: Lorsque vous avez ramassé les sept Pierres Remonte Temps, l'épreuve spéciale est terminée.



Le score

Votre score est indiqué à la fin de chaque zone.

Score

Les ennemis de 100 à 1 000 points chacun

Les machines du

Dr. Robotnik 1 000 points

Les anneaux

Chaque anneau en possession de Sonic à la fin de chaque zone 100 points

Les bonus de temps

| Si vous agissez en moins de... | vous gagnez... |
|--------------------------------|----------------|
| 30 secondes | 50 000 points |
| 45 secondes | 10 000 points |
| 1 minute | 5 000 points |
| 1 minute, 30 secondes | 4 000 points |
| 2 minutes | 3 000 points |
| 3 minutes | 2 000 points |
| 4 minutes | 1 000 points |

Continuation/fin de la partie

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de vie. Puis, l'écran de titre revient. Pour continuer à jouer, sélectionnez **Continue** sur le menu de jeu et appuyez sur le bouton de marche. Vous commencerez votre partie dans la première zone de la manche où vous vous étiez arrêté. Il n'y a aucune limite pour continuer.

Time attack (l'attaque de temps)

Time attack vous permet de courir contre la montre ou de jouer avec un ami pour voir qui fait le meilleur temps dans les zones.

Sélectionnez Time attack et appuyez sur le bouton de marche. Vous verrez un menu de manches et le meilleur temps dans chaque manche (pour les trois zones). Le temps par défaut est de 15 minutes. Appuyez sur le bouton D du haut ou du bas pour sélectionner la manche que vous souhaitez entrer — l'entrée sélectionnée clignotera et l'écran à gauche du menu montrera une scène de cette manche — puis, appuyez sur le bouton de marche ou sur les boutons A, B ou C.

Note: Vous ne pouvez utiliser Time Attack que pour l'une des manches que vous avez déjà terminée dans le jeu normal.



Dans le menu de Zone, vous verrez l'écran de la zone 1 de la manche choisie et les trois meilleurs temps réalisés. (Le réglage par défaut est de cinq minutes ici). En haut de ce menu, trois options vous sont proposées, dont l'une clignotera. Appuyez sur le bouton D de gauche ou de droite pour rappeler le menu de manche Round Menu (**Exit**), pour passer à la zone suivante Zone (**Next**) ou pour commencer à jouer (**Go**).

Note: Dans le menu de zone, vous pouvez aussi passer à la zone suivante en appuyant sur le bouton D du bas.

Vous devez essayer de vous dépêcher de franchir la zone pour atteindre le panneau Goal (but) le plus rapidement possible. Une fois que votre course est terminée ou que vous avez perdu une vie, le Menu de Zone est de nouveau affiché.

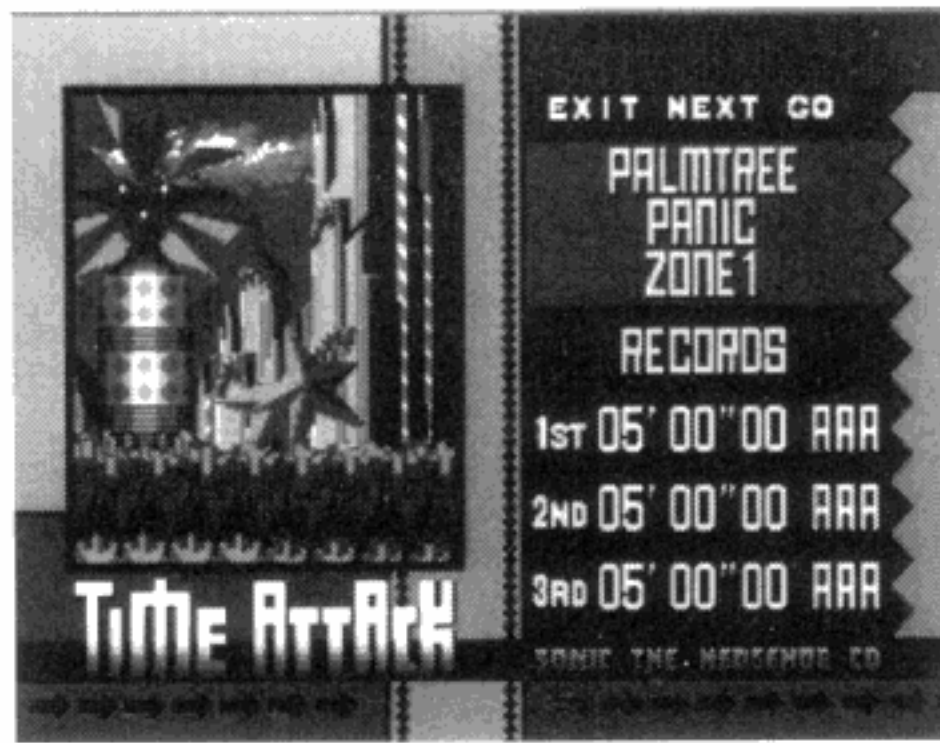
Si votre temps se situe dans les 3 meilleurs, un affichage avec votre temps clignotera à l'écran. Appuyez sur le bouton de marche ou sur les boutons A, B ou C et la première initiale clignotera. Appuyez sur le bouton D du haut ou du bas pour faire défiler tous les caractères et appuyez à droite pour voir l'initiale suivante ou sur gauche pour voir celle d'avant. Une fois que vos initiales sont entrées, appuyez sur le bouton de marche ou sur les boutons A, B ou C.

Pour sortir d'un jeu Time Attack en cours, appuyez sur le bouton de marche pour faire une pause, puis appuyez simultanément sur les boutons A, B et C pour revenir dans le menu de Zone.

Note: Les items Past (passé) et Future (futur) ne sont pas disponibles dans le mode Time Attack.

Conseils ultra rapides

- Prenez autant d'anneaux que vous pouvez. Ils vous protégeront contre les dangers et vous donnent des bonus spéciaux. Ne comptez pas aller loin sans au moins un anneau.
- Foncer à tête baissée n'est pas toujours la meilleure solution pour franchir une zone rapidement. Ce sont souvent les endroits où vous pouvez vous déplacer le plus vite qui présentent le plus de dangers. Repérez votre route avant d'accélérer.
- Observez vos ennemis d'un endroit sûr, pour voir comment ils se déplacent et attaquent. Certains d'entre eux ont des endroits qui ne sont pas seulement invulnérables mais qui peuvent vous blesser même pendant une super attaque en vrille! Trouvez leurs points faibles et attaquez les alors!



- Chaque zone est pleine de chemins cachés et d'endroits secrets qui renferment des super items. Rebondissez sur les ressorts, sondez les murs et utilisez la super attaque en vrille pour les découvrir.
- La confrontation directe avec le Dr. Robotnik n'est pas toujours la meilleure manière de le neutraliser. Si vous pouvez éviter ses attaques et l'observer attentivement, vous découvrirez son point le plus vulnérable.

Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection: Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.





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



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

©1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan

672-1498-50