

WINDOWS 95
CD-ROM

SEGA™ PC



SONIC CD



REQUIRES
PENTIUM®TM
PROCESSOR
75+ MHz,
8MB MEMORY

SYSTEM REQUIREMENTS

Operating	Windows 95
CPU Type & Speed	Pentium processor, 75 Mhz and above
Memory	8 MB
Graphics	SVGA: 640x480x256 colours
CD-ROM Speed	2X and above
Available Hard Drive	Minimum Installation: 1MB Maximum Installation: 155 MB
Audio	16 BIT
Sound Card	Sound Blaster™ 16 compatible
Other	Keyboard, joystick (Player 1) or game pad (Player 1)



EPILEPSY WARNING

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games.

Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing.

If you experience any of the following symptoms while playing a CD-ROM game - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions - IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor before resuming play.

GETTING STARTED

Sonic CD must run under Windows 95.

Windows 95

To play Sonic CD under Windows 95, follow these steps:

1. Place the Sonic CD disc in the CD-ROM drive, label side up. Close the tray.
2. After a few moments, a dialog box will appear, giving you a choice of options.

The first time you insert the Sonic CD disc, the dialog box will give you the option of installing the game, or installing and playing the game. Select INSTALL to begin the installation process, or INSTALL & PLAY to allow game play immediately following installation. If you do not wish to install Sonic CD at this time, select CANCEL.

Under Windows 95, the Sonic CD installation procedure analyses your specific system configuration and loads the appropriate drivers for your sound card and video display card. In addition, Sonic CD will create a new program group called Sega Arcade and place the Sonic CD program icon in that group. If you have previously installed a Sega PC game on your system, you will already have a Sega Arcade program group. In that case, the installation procedure will simply place the Sonic CD icon in the existing Sega Arcade program group.

Once Sonic CD is installed, whenever you insert the CD-ROM in the drive, you will be given the option to Play, Uninstall or Cancel. Click UNINSTALL if you wish to remove Sonic CD from your system, or CANCEL to take no action.

A WORLD THAT DEFIES TIME...

"Sonic, where are you going now?"

Sonic the Hedgehog looked over his shoulder at Amy the young hedgehog who was racing hot on his heels. "To Never Lake," he called back.

"Why Never Lake?" Sonic slowed down a little so he could explain. "Ever heard of the Little Planet?"

"Isn't that the tiny world that orbits around Mobius?" Amy asked, "The one with the special stones that alter time and change everything around them? I heard that the planet's full of places that are completely ignored by the passage of time!"

"Yeah. On the last month of every year, the Little Planet appears over Never Lake. It's that time now, and I'm going to check it out. I bet space travel will be exciting!"

"With all those Time Stones, I bet you'll try to outrun time itself!" Amy sighed. Sonic didn't reply. He just smiled, eyes gleaming.

When they arrived at Never Lake, the Little Planet was there as expected. But something was wrong. Where there should have been tall trees and bright flowers, there was nothing but dry sand and jagged rocks.

The Little Planet was tethered to a rock with a huge chain, and its surface was covered with twisted, gleaming metal.

"What happened?" Amy wondered.

Before Sonic could reply, something whooshed over them. Amy shrieked as she was snatched up, and she and her captor vanished in a blue streak of light!

"What the – AMY!" It didn't take long for Sonic to realise what had happened. "This has to be one of Robotnik's tricks!"

Indeed it was! Upon discovering the location of the Little Planet, the evil Dr.Robotnik and his robot cronies had immediately set about converting it to a giant fortress. When Robotnik saw Sonic approaching, he had despatched his prize creation, the Metal Sonic, to grab Amy and lure his arch-enemy into danger.

"How convenient!" Robotnik crowed, bouncing about like a malicious rubber ball. "This time my scientific expertise will crush you! Once all the Time Stones are in my hands, I'll be able to manipulate time and conquer the world! HO, HO, HO, HO!"

Sonic stood on a rock and thought. Robotnik had control of the Little Planet. He had Amy, and soon he would have the Time Stones...but not if Sonic got to them first!

His adventure on the Little Planet was going to be more exciting and dangerous than he had planned. It was time to get a move on!

MENU BARS

GAME

- **Restart Game - "Alt + R"**: Starts the game from the beginning and cancels any game you saved previously. (This is the only option you have when Sonic CD is played for the first time.)
- **Restart Stage - "Alt + F2"**: Lets you resume a previous game from the beginning of the Round where you left off.
- **Pause Game - "F3"**
- **Exit Game - "Alt + F4"**

OPTIONS

- **Full Screen - "F4"**
- **Menu Bar - "F5"**
- **Smooth Sonic - "F6"**
- **Change controls - "F7"**
- **Use Joystick - "F8"**

HELP

- **Contents - "F1"**
- **How to Play the Game**
- **Keyboard and Joystick Controls**
- **History of the Sonic Games**
- **SEGA Gameplay Hotline**
- **How to use Help**

KEYBOARD AND JOYSTICK CONTROLS

You can use your keyboard or a joystick to control Sonic's movements in the game. Press "F8" to switch between using the keyboard or a joystick. To begin game operation once you see the "Start Game" message in the Title Screen:

- Press the Space Bar for a system with only a keyboard.
- Press joystick/gamepad button A for a system with a joystick or gamepad.

Note: All keys in these instructions refer to the standard settings and may not apply if you use the Change Controls screen to customise your game controls.

KEYBOARD CONTROLS	JOYSTICK CONTROLS
To move Sonic around in the game keyboard:	To move Sonic around using the using a joystick:
Left Arrow Key - Sonic moves left	Hold Joystick Left - Sonic moves left
Right Arrow Key - Sonic moves right	Hold Joystick right - Sonic moves right
Up Arrow Key - Sonic looks up	Hold Joystick Up - Sonic looks up
Down Arrow Key - Sonic crouches down	Hold Joystick Down - Sonic crouches down
Spacebar - Sonic jumps and performs spin attack	Joystick Button A - Sonic jumps and a performs a spin attack

Note: If you have a gamepad instead of a joystick, press the pad's four directional buttons to get the same effect as moving a joystick handle.

Press "F8" to switch between using the keyboard or a joystick. See Sonic CD's online Help for Sonic's Super Stunts and more information about the game.

TECHNICAL SUPPORT

If you encounter any technical problems with these products, please review all the included documentation and ensure that your hardware specification is up to the standard required to operate this game. If you are still encountering difficulties, you can contact the Sega Customer Services Department for assistance in the following ways:

ON-LINE: Internet - segapc@sega.com

Compuserve - GO SEGA

Website - <http://www.sega.com>

MAIL: Sega Europe, Customer Services Department,
266-270 Gunnersbury Avenue, London W4 5QB.

FAX: 0181 996 4499

PHONE: 0181 996 4620 (Mon - Fri: 10am-12pm and 2pm-5pm)

When contacting us please ensure that you have the following information ready and if possible, be near your computer:

- ① Error message displayed when the problem occurred
- ② Detailed listing of your machine type and hardware contents, including CPU, sound cards, video boards etc.
- ③ DOS & Windows version numbers you are currently running.
- ④ Mouse & Driver type
- ⑤ Contents of your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files.
- ⑥ CD-ROM drive type and CD-ROM extensions versions, if fitted.
- ⑦ Contents of CHKDSK and MEM/C statement.

As PCs run under numerous hardware and software combinations, you may also have to refer to your hardware and software manufacturer in order to properly configure their product to run with our game.

EPILEPSIE-WARNUNG

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.

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.

SPIELVORBEREITUNG

Sonic CD läuft sowohl unter Windows 95.

Windows 95

Um Sonic CD unter Windows 95 zu spielen, verfahren Sie wie folgt:

1. Legen Sie die CD-ROM des Sonic CD-Spieles mit der beschrifteten Seite nach oben das CD-ROM-Laufwerk ein. Schließen Sie das Laufwerk.
2. Kurz darauf erscheint ein Dialogfenster mit verschiedenen Optionen.

Wenn Sie die CD-ROM des Sonic CD-Spiels zum ersten Mal einlegen, erscheint ein Dialogfenster mit drei Möglichkeiten. Wählen Sie INSTALL (oder Einrichten), um nur die Installation durchzuführen, oder INSTALL & PLAY (Einrichten & Spielen), wenn Sie im Anschluß an die Installation das Spiel sofort ausprobieren möchten. Wenn Sie sich entschließen, das Spiel zu diesem Zeitpunkt doch nicht zu installieren, klicken Sie auf CANCEL (Abbrechen).

Unter Windows 95 analysiert das Installationsprogramm Ihr System und lädt alle benötigten Treiberprogramme für Ihre Sound- und Videokarten. Außerdem erstellt Sonic CD eine neue Programmgruppe mit dem Namen Sega Arcade, in der das Sonic CD-Symbol erscheint. Falls Sie bereits ein anderes PC-Spiel von SEGA auf Ihrem System installiert haben, besteht die Sega Arcade-Gruppe schon. In diesem Fall erscheint das Sonic CD-Symbol in der bestehenden Gruppe.

Wenn Sonic CD einmal installiert ist und Sie später die Sonic CD-CD erneut einlegen, erscheint ein Dialogfenster mit der Wahl zwischen PLAY (Spielen), UNINSTALL (Entfernen) oder CANCEL (Abbrechen). Klicken Sie auf die Schaltfläche UNINSTALL, wenn Sie das Spiel ganz aus Ihrem System löschen wollen. Klicken Sie auf CANCEL, um keine weitere Maßnahme zu ergreifen.

EINE WELT, DER ZEIT NICHTS ANHABEN KANN!...

"Sonic, wohin gehst Du denn?"

Sonic the Hedgehog schaute zurück über seine Schulter zu Amy dem Igel-Mädchen, das ihm knapp an den Fersen folgte. "Zum Niemals See," rief er zurück.

"Warum zum Niemals See?" Sonic lief etwas langsamer, so daß er mit ihr reden konnte. "Hast Du schon von dem Kleinen Planeten gehört"

"Ist das nicht die kleine Welt, die um Mobius kreist?" fragte Amy. "Die mit den besonderen Steinen, die die Zeit und alles herum ändern? Ich habe gehört, dieser Planet ist voller Orte, denen die Zeit nichts anhaben kann!"

"Ja, das stimmt.- Im letzten Monat jedes Jahres erscheint der Kleine Planet über Niemals See. Jetzt ist es so weit. Ich gehe hin, und schaue ihn mir an. Ich wette, Zeitreisen ist spannend!"

"Mit all diesen Zeit-Steinen wirst Du sicher versuchen, mit der Zeit um die Wette zu Rennen!" seufzte Amy. Sonic antwortete nicht. Er lächelte in sich hinein, seine Augen strahlten voller Erwartung.

Als sie beim Niemals See ankamen, war der Kleine Planet bereits da. Aber da stimmte etwas nicht! Dort wo große Bäume und bunten Blumen sein sollten, gab es nichts als trockenen Sand und karges, spitzes Gestein.

Der Kleine Planet war mit einer riesigen Kette an einen Felsen verankert, seine Oberfläche bedeckt mit verbogenem, glänzendem Metall.

"Was ist denn hier passiert?" wunderte sich Amy.

Bevor Sonic antworten konnte, kam etwas im Sturzflug auf sie zu. Amy schrie auf als sie geschnappt und hochgehoben wurde. Sie und ihr Entführer verschwanden himmelwärts und ohne eine Spur zu hinterlassen!

"Was soll das - ? AMY!" Sonic brauchte sich nicht lange zu überlegen, um zu wissen, wer dahinter steckte. "Das ist sicher wieder einer der übeln Streiche von Dr. Robotnik!"

Und so war es! Sobald der Bösewicht Dr. Robotnik und seine Roboter herausgefunden hatten, wo sich der Kleine Planet befand, begannen Sie sofort, ihn in eine Festung umzugestalten. Als Robotnik Sonic erspähte, entsandte er den übeln Metal Sonic seine Meisterschöpfung, mit dem Auftrag, Amy zu entführen und seinen Erzfeind somit in eine Falle zu locken.

"Höchst gelegen!" bemerkte Robotnik und sprang vor Freude herum, wie ein aggressiver kleiner Gummiball. "Dieses Mal werde ich Dich mit meinen technischen Mitteln zerdrücken wie eine Krötel! Sobald ich alle Zeit-Steine besitze, kann ich die Zeit manipulieren und dann beherrsche ich die ganze Welt! HAI!"

Sonic stand, vertieft in Gedanken, auf einem Felsen. Robotnik hatte den Kleinen Planeten in seiner Gewalt. Er hatte Amy in seiner Gewalt, und bald würde er seine schmutzigen Finger auch auf die Zeit-Steine legen - aber er hatte nicht mit Sonic gerechnet!

Seine Abenteuer auf dem Kleinen Planeten würden noch aufregender und gefährlicher werden, als er es geplant hatte! Es war höchste Zeit, etwas zu unternehmen!

MENÜBALKEN

SPIEL-MENÜ

- **Neustart - "Alt+R"**: Startet das Spiel neu und beendet alle vorhergehende und gesicherte Spiele. (Option nur beim ersten Spiel möglich)
- **Fortsetzung - "Alt+F2"**: Sie beginnen das Spiel am Anfang des zuletzt gespielten Abschnitts.
- **Pause - "F3"**
- **Exit - "Alt + F4"**

OPTIONEN-MENÜ

- **F4: Vollbild**
- **F5: Menübalken**
- **F6: Glatter Sonic (Schneller Sonic)**
- **F7: Steuerungen ändern...**
- **F8: Tastatur-/Joystick-Steuerung**

HILFE

- **Inhalt - "F1"**
- **Spielanleitung**
- **Joystick- und Tastaturbelegung**
- **Geschichte der Sonic Spiele**
- **SEGA Gameplay Hotline**
- **Anleitung für Hilfe**

TASTATUR- UND JOYSTICK-STEUERUNGEN

Sie können Sonic durch Betätigen der Tastatur oder Bewegen des Joysticks bewegen.

Drücken Sie F8, um zwischen Tastatur- und Joystick-Steuerung zu schalten.

- Bei Systemen mit Tastatur-Steuerung drücken Sie die Leertaste.
- Drücken Sie Taste A am Joystick/dem Steuerpult, wenn Sie eines dieser Bedienungsgeräte besitzen.

Hinweis: Die hier beschriebenen Tasten beziehen sich auf die Standardeinstellungen. Wenn Sie Ihr System nach eigenen Wünschen mit Hilfe des "Steuerungen ändern - Bildschirms" geändert haben, müssen Sie vielleicht eine andere Taste drücken.

TASTATUR-STEUERUNGEN	JOYSTICK-STEUERUNGEN
Bewegen von Sonic im Spiel mit Tastatur:	Bewegen von Sonic im Spiel mit dem Joystick:
"LINKS" Pfeiltaste - Sonic bewegt sich nach links	Joystick nach links drücken - Sonic bewegt sich nach links
"RECHTS" Pfeiltaste - Sonic bewegt sich nach rechts	Joystick nach rechts drücken - Sonic bewegt sich nach rechts
"HOCH" Pfeiltaste - Sonic schaut hoch	Joystick nach oben drücken - Sonic schaut hoch
"RUNTER" Pfeiltaste - Sonic duckt sich	Joystick nach unten drücken - Sonic duckt sich
LEERTASTE - Sonic springt hoch und macht eine Wirbelattacke	Taste A am Joystick drücken - Sonic springt hoch und macht eine Wirbelattacke

Hinweis: Wenn Sie ein Steuerpult und keinen Joystick haben, dann benutzen Sie die vier Richtungstasten, diese haben dieselbe Wirkung wie der Hebel des Joysticks. Drücken Sie "F8" um zwischen Tastatur- und Joysticksteuerung umzuschalten. Weitere Informationen zu dem Spiel Sonic CD (Sonics Super Fähigkeiten) finden Sie im Hilfe-Menü.

KUNDENBERATUNG

Sollten Sie bei der Nutzung des Produkts auf Schwierigkeiten stoßen, informieren Sie sich bitte in der Gebrauchsanweisung über die Hardwareanforderungen des Spiels. Treten danach immer noch Unklarheiten auf, stehen Ihnen folgende Möglichkeiten der Kontaktaufnahme mit der SEGA- Kundenberatung zur Verfügung:

ONLINE: Internet - segapc@segacom
Compuserve - GO SEGA
Website - <http://www.sega.com>

POST: Sega Info Service
Postfach 305568
20317 Hamburg

TELEFAX: 040/229 38 212

TELEFON: 040/227 09 61 (Mo-Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr)

Wenn Sie mit uns in Verbindung treten, stellen Sie bitte sicher, daß Sie am Computer sind und folgende Informationen bereitliegen:

- ① Fehlermeldung auf dem Bildschirm nach Auftreten des Problems
- ② genaue Auflistung der verwendeten Hardware(Maschinentyp, Prozessor-Typ, Soundkarte, Videokarte ect.)
- ③ verwendete DOS- oder Windows-Version
- ④ Maus- und Treiber-Typ
- ⑤ Inhalt der CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT- Dateien
- ⑥ CD-ROM- Laufwerksart und Informationen über CD-ROM-Erweiterungsversionen (sofern vorhanden)
- ⑦ CHKDSK- und MEM/C- Informationen (DOS-Befehle)

Eine weitere Ursache für das Auftreten von Problemen kann die unterschiedliche Zusammensetzung von Hard- und Software auf Ihrem Computer sein. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Hardware- und Software-Hersteller.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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.

Si vous 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRISE EN MAIN

Sonic CD doit être utilisé avec Windows 95.

WINDOWS 95

Pour jouer à Sonic CD sous Windows 95, procédez de la manière suivante :

1. Insérez le disque Sonic CD, étiquette vers le haut, dans le lecteur de CD-ROM et fermez le lecteur.
2. Au bout de quelques instants, une boîte de dialogue contenant différentes options s'affiche.

Lorsque vous insérez le disque Sonic CD pour la première fois, la boîte de dialogue vous donne la possibilité d'installer le jeu ou d'installer et de jouer. Sélectionnez INSTALLER pour lancer l'installation ou INSTALLER ET JOUER pour commencer à jouer dès la fin de l'installation. Si vous ne voulez pas installer Sonic CD pour le moment, sélectionnez ANNULER.

Sous Windows 95, la procédure d'installation Sonic CD se charge d'analyser la configuration spécifique de votre système et de charger les gestionnaires appropriés pour votre carte sonore et votre carte d'affichage vidéo. Sonic CD crée une nouveau groupe de programmes nommé Sega Arcade et insère l'icône de programme Sonic CD dans ce groupe. Si vous avez déjà eu l'occasion d'installer un jeu Sega PC sur votre ordinateur, le groupe de programmes Sega Arcade existe déjà. Dans ce cas, la procédure d'installation se contente d'insérer l'icône Sonic CD dans le groupe de programmes Sega Arcade existant.

Une fois que vous avez installé Sonic CD, une boîte de dialogue s'affiche pour vous donner la possibilité de jouer, désinstaller ou annuler à chaque fois que vous insérez le CD-ROM correspondant dans le lecteur CD-ROM. Cliquez sur DESINSTALLLER pour supprimer Sonic CD de votre système ou sur ANNULER pour supprimer la boîte de dialogue.

UN MONDE QUI DÉFIE LE TEMPS

"Sonic, où vas-tu maintenant?"

Sonic le Hérisson regarda par dessus son épaule Amy le jeune hérisson qui essayait de le rattraper. "Au Never Lake" répondit-il.

"Pourquoi au Never Lake?" Sonic ralentit un peu à fin de pouvoir expliquer. "Tu as déjà entendu parler de la Little Planet (Petite Planète)?"

"N'est pas ce monde minuscule qui gravite autour de Mobius?" demanda Amy, "Celui avec les Pierres Spéciales qui changent le temps et transforment tout autour d'elles? J'ai entendu dire que la planète est pleine d'endroits qui ne sont pas touchés par le passage du temps!"

"Oui, le dernier mois de chaque année, la Petite Planète apparaît sur le Never Lake. C'est maintenant et je vais aller voir ça de plus près. Je suis sûr que le voyage dans l'espace sera excitant!"

"Avec toutes ces Pierres du Temps, je suis sûr que tu vas essayer de changer le temps lui-même!" soupira Amy. Sonic ne répondit pas. Il souria juste, les yeux brillants.

Quand ils arrivèrent au Never Lake, la Petite Planète était là comme prévu. Mais il y avait quelque chose de bizarre. Là où devaient se trouver des grands arbres et des fleurs éclatantes, il n'y avait rien d'autre que des rochers secs et irréguliers.

La Petite Planète était attachée à un rocher avec une chaîne énorme, et sa surface était recouverte d'un métal tordu et brillant.

"Que s'est-il passé?" se demanda Amy.

Avant que Sonic ne puisse répondre, quelque chose siffla au dessus d'eux. Amy poussa un cri tandis qu'elle était enlevée en l'air, et elle et son ravisseur disparurent dans une raie de lumière bleue !

"Qu'est-ce-que.... AMY !" Sonic réalisa en peu de temps ce qui s'était passé. "Ce doit être un des tours de Robotnik !"

C'était bien cela ! En découvrant l'existence de la Petite Planète, le diabolique Dr Robotnik et ses copains robots avaient immédiatement tenté de la convertir en une

gigantesque forteresse. Quand Robotnik vit Sonic approcher, il envoya sa meilleure création, le Sonic en Métal pour attraper Amy et tendre un piège à son ennemi malin.

"Comme c'est commode !" lança triomphalement Robotnik en sautant de joie comme une malicieuse balle en caoutchouc. "Ma compétence scientifique va maintenant t'écraser ! Une fois que j'aurai toutes les Pierres du Temps en main, je pourrai manipuler le temps et conquérir le monde ! HA, HA, HA, HA !

Sonic resta sur un rocher et réfléchit. Robonik avait pris possession de la Petite Planète. Il détenait Amy et il était sur le point de récupérer les Pierres du Temps...mais pas si Sonic mettait la main dessus avant !

Son aventure sur la Petite Planète allait être plus excitante et dangereuse qu'il ne l'avait prévu. Il était temps d'agir !

BARRES DE MENU

JEU

- **Début du jeu - "Alt + R"** : Commence le jeu au début et annule tous les jeux sauvés précédemment. (C'est votre seule option quand le CD Sonic passe pour la première fois.)
- **Début de l'étape - "Alt + F2"** : Restitue le contexte du jeu précédent au début de l'étape où vous vous êtes arrêtée.
- **Jeu sur Pause - "F3"**
- **Fin - "Alt + F4"**

OPTIONS

- **Plein Ecran - "F4"**
- **Barre de Menu - "F5"**
- **Meilleur graphique, plus lent - "F6"**
- **Histoire des jeux Sonic**
- **Changement de Commandes - "F7"**
- **Avec le Joystick - "F8"**

AIDE

- **Table des matières - "F1"**
- **Comment Jouer**
- **Commandes du Clavier et Joystick**
- **Ligne SEGA Gameplay**
- **Comment utiliser l'Aide**

COMMANDES DU CLAVIER ET JOYSTICK

Vous pouvez utiliser votre clavier ou un joystick pour contrôler les mouvements de Sonic durant le jeu. Appuyez sur "F8" pour passer de l'utilisation du clavier à celle du joystick. Une fois que vous voyez le message "Début du Jeu" dans l'Ecran Titre, pour démarrer le jeu :

- Appuyez sur la Barre Espace pour un système uniquement à clavier.
- Appuyez sur le Bouton du joystick/manette pour un système à Joystick ou manette.

Note : Dans ces instructions, toutes les touches se rapportent aux données standard et pourraient être inadéquates si vous utilisez l'écran de Changement des Commandes pour installer vos commandes de jeu.

COMMANDES DU CLAVIER	COMMANDES DU JOYSTICK
Pour déplacer Sonic dans le jeu en utilisant le clavier	Pour déplacer Sonic en utilisant le joystick
Touche Fléchée Gauche : Sonic se déplace à gauche	Maintenir le joystick vers la gauche : Sonic se déplace à gauche
Touche Fléchée Droite : Sonic se déplace à droite	Maintenir le joystick vers la droite : Sonic se déplace à droite
Touche Fléchée vers le Haut : Sonic regarde en haut	Maintenir le joystick vers le haut : Sonic regarde en haut
Touche Fléchée vers le Bas : Sonic s'accroupit	Maintenir le joystick vers le bas : Sonic s'accroupit
Barre Espace : Sonic saute et exécute une attaque en boule	Joystick Bouton A : Sonic saute et exécute une attaque en boule

Note : Si vous avez une manette au lieu d'un joystick, appuyez sur les quatre boutons directionnels pour obtenir le même effet de levier. Appuyez sur F8 pour passer de l'utilisation du clavier à l'utilisation du levier. Se reporter à l'Aide du CD de Sonic (Sonic CD's online Help) pour Sonic's Super Stunts (Les Supers Exploits de Sonic) et davantage d'informations au sujet du jeu.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes techniques avec ce produit, veuillez revoir toute la documentation ci-jointe et assurez-vous que les caractéristiques de votre hardware sont conformes aux exigences requises pour utiliser ce jeu. Si vous avez toujours des problèmes, vous pouvez contacter les services consommateurs de Sega :

ON-LINE : Courier électronique -segapc@sega.com

Compuserve - GO SEGA

Website - <http://www.sega.com>

MINITEL : 3615 SEGA

LA LIGNE DE SEGA : 36.68.01.10

Si vous nous contactez, veuillez vous assurer auparavant que vous avez bien les renseignements suivants et si possible, restez à côté de votre PC :

- ① Le message d'erreur qui s'est affiché quand le problème s'est présenté.
- ② Une liste détaillée des caractéristiques de votre micro (micro-processeur, carte vidéo, mémoire RAM, etc....).
- ③ Les versions DOS et Windows que vous utilisez.
- ④ Le type de souris.
- ⑤ Le contenu des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- ⑥ Le type de lecteur CD ROM.

Etant donné que les PC fonctionnent avec différentes combinaisons de hardware et de software, il est possible que vous deviez contacter vos fabricants de hardware et software afin de configurer leurs produits correctement pour faire fonctionner notre jeu.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo.

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 vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PARA EMPEZAR

Sonic CD se ejecuta bajo Windows 95.

Windows 95

Para jugar a Sonic CD bajo Windows 95, sigue estos pasos:

1. Coloca el disco compacto de Sonic CD en la unidad de CD-ROM, con la etiqueta hacia arriba. Cierra la bandeja.
2. Despues de unos momentos, aparecerá un cuadro de diálogo, que te ofrece una selección de opciones.

La primera vez que insertes el CD-ROM de Sonic CD, el cuadro de diálogo te dará la opción de instalar el juego, o de instalar y jugar. Selecciona INSTALAR (Install) para empezar el procedimiento de instalación, o INSTALAR Y JUGAR (Install & Play) para empezar el juego inmediatamente después de la instalación. Si no deseas instalar Sonic CD en ese momento, selecciona CANCELAR (Cancel).

Bajo Windows 95, el procedimiento de instalación de Sonic CD analiza la configuración específica de tu sistema y carga los programas adecuados para tu tarjeta de sonido y la de visualización de vídeo. Además, Sonic CD creará un nuevo grupo de programas llamado Sega Arcade, y colocará el ícono del programa Sonic CD en dicho grupo. Si has instalado previamente un juego PC de Sega en tu sistema, ya tendrás el grupo de programas Sega Arcade. En ese caso, el procedimiento de instalación sencillamente colocará el ícono de Sonic CD en el grupo actual de programas Sega Arcade.

Una vez que Sonic CD esté instalado, cada vez que insertes el CD-ROM en la unidad, se te dará la opción de Jugar, Desinstalar, o Cancelar. Haz clic en DESINSTALAR (Uninstall) si deseas quitar Sonic CD de tu sistema, o CANCELAR para no proceder.

UN MUNDO QUE DESAFÍA AL TIEMPO...

"¿Dónde vas ahora Sonic?"

Sonic el Erizo miró por encima del hombro a Amy, la pequeño erizo que le seguía muy de cerca. " A Never Lake", contestó Sonic. "¿Porqué a Never Lake?"

Sonic empezó a andar un poco más despacio para así poder explicar todo a Amy." ¿Has oido alguna vez hablar del "Pequeño Planeta"?".

" ¿No es ese el mundo minúsculo que da vueltas alrededor de Mobius?" preguntó Amy, " ¿En el que hay unas Piedras Especiales capaces de hacerte viajar por el tiempo y de cambiar todo a su alrededor? ¡He oido que en ese planeta hay un montón de lugares recónditos completamente ignorados por el tiempo!"

"Correctamente. En el último mes de cada año, el Pequeño Planeta aparece sobre Never Lake. Y ahora estamos en el último mes del año, así que quiero ir a echar un vistazo. ¡Me apuesto lo que quieras que va a ser muy emocionante viajar por el espacio!"

"Con todas esas rocas del tiempo, seguro que tú también intentas correr más que el tiempo", dijo suspirando Amy. Sonic no respondió. Pero un sonrisa apareció en su cara al mismo tiempo que le brillaban los ojillos.

Cuando llegaron a Never Lake, el Pequeño Planeta estaba allí como esperaban. Pero algo andaba mal. Donde debía haber habido altos y robustos árboles y alegres flores, no había más que tierra seca y rocas

El Pequeño Planeta estaba atado a una roca con una enorme cadena y su superficie estaba cubierta con un retorcido y reluciente metal.

"¿Qué ha pasado?" se preguntó Amy.

Antes de que Sonic pudiera responder, "algo" muy estrepitoso pasó sobre ellos. Amy gritó al mismo tiempo que fue atrapada, y ella y su secuestrador desaparecieron en haz de luz azul.

"¡Qué han hecho con AMY!" No le costó mucho tiempo darse cuenta de lo que había pasado. "¡Esto tiene que ser uno de los trucos de Robotnik!"

¡Y vaya si tenía razón Sonic! Tras describir el lugar donde se encontraba el Pequeño Planeta, el malvado Doctor Robotnik y sus robot compinches se habían instalado rápidamente y habían convertido al Planeta en un desierto enorme. Cuando Robotnik

vió que Sonic se acercaba, le lanzó lo "no va más" de sus creaciones, el Sonic Metálico, para poder atrapar a Amy y atraer, a su por siempre enemigo, a numerosos peligros.

"¡Qué a tiempo!, gruñó Robotnik, balanceándose como una diabólica pelota de goma. ¡Esta vez mi experiencia en el terreno científico acabará contigo! Una vez que haya recogido todos las Piedras del Tiempo, seré capaz de manipular el tiempo y podré conquistar el mundo! ¡Ja, ja, ja!"

Sonic estuvo pensando durante un buen rato sobre una roca. Robotnik controlaba el Pequeño Planeta. Había secuestrado a Amy, y pronto tendría en sus manos todas las Piedras del Tiempo ... ¡bueno, eso si Sonic no se hace con ellas primero! Su aventura en el Pequeño Planeta va a resultar ser más entretenida y peligrosa de lo que había pensado. ¡Ya es hora de empezar!

MENÚ DE BARRAS

JUEGO

- **Comenzar de nuevo una partida - "Alt+R"**: Comienza desde el principio un juego y cancela todas las partidas que hayan sido salvadas hasta entonces. (Esta es la única opción a la que tienes acceso cuando juegues Sonic CD por primera vez).
- **Comenzar Etapa - "Alt + F2"**: Te permite seguir una partida previa desde el inicio de la etapa en la que acabaste.
- **Parar la Partida - "F3"**
- **Salir de la Partida - "Alt + F4"**

OPCIONES

- **Pantalla entera - "F4"**
- **Barra de Menú - "F5"**
- **Clara visión de Sonic - "F6"**
- **Cambiar los controles - "F7"**
- **Usar el Joystick - "F8"**

AYUDA

- **Índice - "F1"**
- **Cómo jugar Sonic CD**
- **Controles del teclado y del joystick**
- **Historia de los video juegos Sonic**
- **Línea de video juegos de SEGA**
- **Cómo usar Ayuda**

CONTROLES DEL TECLADO Y DEL JOYSTICK

Puedes utilizar el teclado o el joystick para controlar los movimiento de Sonic durante el juego. Pulsa "F8" para cambiar entre usar el teclado o el joystick. Para comenzar una partida una vez que veas en la pantalla de título "Start Game" (Comenzar Juego) deberás:

- Pulsar la barra espaciadora si estás usando el teclado.
- Pulsar el botón A si estás usando el joystick o el mando de control.

Nota: Todas las teclas en estas instrucciones se refieren a la configuración estándar y no corresponderán a las tuyas si has hecho uso de la opción de Cambio de Controles

CONTROLES DEL TECLADO	CONTROLES DEL JOYSTICK
Para mover a Sonic durante el juego usando el teclado:	Para mover a Sonic usando el joystick:
La tecla de la flecha hacia la izquierda - muestra hacia la izquierda	Manteniendo el joystick hacia la izquierda - Sonic se mueve hacia la izq.
La tecla de la flecha hacia la derecha - Sonic se mueve hacia la derecha	Manteniendo el joystick hacia la derecha - Sonic se mueve hacia la derecha
La tecla de la flecha hacia arriba - Sonic mira hacia arriba	Manteniendo el joystick hacia arriba - Sonic mira hacia arriba
La tecla de la flecha hacia abajo - Sonic se agacha	Manteniendo el joystick hacia abajo - Sonic se agacha
Barra espaciadora - Sonic salta y realiza un ataque giratorio	Pulsando el botón A del joystick - Sonic salta y realiza un ataque giratorio

Nota: Si tienes un mando de control en vez de un joystick, haz uso del botón direccional para conseguir los mismos movimientos y/o efectos que con el joystick.

Pulsa "F8" para cambiar entre usar el teclado o el joystick. Refiérete a la ayuda en línea de Sonic CD para conseguir más información sobre el juego y sobre los Super trucos de Sonic.

AYUDA TECNICA

En caso de encontrar cualquier problema técnico con este producto, por favor lea toda la documentación adjunta y compruebe que la especificación de su Hardware es la necesaria para la utilización de este juego. Si no consigue solucionar el problema, puede contactar con el servicio de información al cliente de SEGA utilizando cualquiera de los siguientes medios:

ON-LINE: Internet - segapc@sega.com

Compuserve - GO SEGA

Website - <http://www.sega.com>

POR CORREO: C/Playa de Liencres, 2 Edificio 3 Londres

Complejo Europa Empresarial

Ctra. Nacional VI, Km. 24

28230 Las Rozas - Madrid

FAX: (91) 631 50 10

TELEFONO: (91) 631 50 00

Al contactar con nosotros, por favor asegúrese de que cuenta con la siguiente información, y preferiblemente cerca de su ordenador.

- ① Mensaje de error mostrado cuando se produjo el problema.
- ② Detalles del tipo de ordenador, especificación de hardware, incluyendo UCP (CPU), tarjetas de sonido y video, etc.
- ③ Versión de DOS y Windows que esté utilizando.
- ④ Contenidos de los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT.
- ⑤ Tipo de CD-ROM, y los diferentes formatos que pueda soportar (si es aplicable).
- ⑥ Información obtenida con los comandos CHKDSK y MEM/C del sistema operativo DOS.

Debido a la diferentes tipos de Hardware y Software que soportan los PCs, es posible que necesite contactar con el fabricante de su sistema para reconfigurar su producto y poder así ejecutar nuestro juego.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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.

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.

INSTALLAZIONE DEL GIOCO

Sonic CD è un gioco sviluppato per essere eseguito in ambiente Windows 95.

WINDOWS 95

Per giocare a Sonic CD in Windows 95, eseguite le seguenti operazioni:

1. Inserite il CD di Sonic CD nell'unità CD-ROM con il lato dell'etichetta rivolto verso l'alto, quindi chiudete lo sportello dell'unità.
2. Dopo alcuni istanti apparirà una finestra di dialogo contenente alcune opzioni.

La prima volta che inserite il CD-ROM Sonic CD, la finestra di dialogo vi consente di scegliere se installare soltanto il gioco, oppure se installare e giocare subito dopo. Scegliete INSTALL per eseguire la procedura di installazione, oppure INSTALL & PLAY per giocare immediatamente dopo l'installazione. Se non desiderate installare Sonic CD in questo momento, scegliete CANCEL.

In Windows 95, la procedura di installazione di Sonic CD analizza la configurazione specifica del vostro sistema e carica i driver appropriati per le schede audio e video installate. Inoltre, Sonic CD creerà un nuovo gruppo di programmi dal nome "Sega Arcade" ed aggiungerà l'icona del programma Sonic CD a quel gruppo. Se in precedenza avete installato sul vostro sistema un gioco Sega PC, il gruppo di programmi "Sega Arcade" sarà già stato creato. In questo caso, la procedura di installazione aggiungerà semplicemente l'icona Sonic CD al gruppo di programmi "Sega Arcade" esistente.

Terminata l'installazione di Sonic CD, ogni volta che inserite il CD-ROM nell'unità avrete la possibilità di giocare ("Play"), disinstallare ("Uninstall") o annullare ("Cancel"). Fate clic su UNINSTALL se desiderate rimuovere Sonic CD dal sistema, oppure su CANCEL per non eseguire nessuna operazione.

UN MONDO CHE SFIDA IL TEMPO

"Sonic, adesso dove vai?"

Sonic il Riccio diede uno sguardo per la spalla a Amy, la giovane riccia che correva alle sue calcagna. "A Never Lake", rispose.

"Perchè a Never Lake?" Sonic si rallentò un poco per spiegare. "Hai mai sentito parlare del Little Planet?"

"Non è un mondo piccolissimo che orbita attorno a Mobius?" chiese Amy. Quello con le Pietre Speciali che modificano il tempo e cambiano tutto quello che è vicino? Ho sentito che il pianeta è pieno di luoghi completamente ignorati dal passare del tempo!"

"Sì. Durante l'ultimo mese di ogni anno, il pianeta piccolo apparisce sopra il Never Lake. Adesso è l'ora giusta, e vado a vedere. Un viaggio spaziale sarà emozionante!"

"Con tutte quelle Pietre del Tempo, scommetto che proverai a correre anche più veloce del passare del tempo!" Amy sospirò. Sonic non rispose. Sorrise, gli occhi brillanti.

Quando arrivarono al Never Lake, il Little Planet era lì come dovera essere. Però c'era qualcosa che non andava bene. Dove ci doveva essere alberi alti e fiori splendenti, c'era solo sabbia secca e rocce seghettate.

Il Little Planet era legato a una roccia con una catena gigante, e la superficie era coperta da metallo contorto e luccicante.

"Che cos'è successo?" si domandò Amy.

Prima che Sonic potesse rispondere, qualcosa gli passò ad una velocità incredibile. Amy urlò di paura quando qualcosa la strappò via, e lei e il suo rapitore sparirono in uno sprazzo azzurro di luce!

"Ma che - AMY!" Sonic si rese subito conto di quello che succedeva. "Deve essere un trucco di Robotnik!"

Infatti! Dopo aver scoperto la posizione del Little Planet il cattivo Dott. Robotnik e i suoi sicari robotici avevano cominciato immediatamente a trasformarla in una fortezza gigante. Quando Robotnik aveva visto Sonic che si avvicinava aveva inviato la sua creazione più terribile, il Sonic Metallico ad acchiappare Amy e trascinare Sonic al pericolo.

"Che conveniente" Robotnik si vantò, balzando come una palla maligna di gomma.
"Questa volta la mia perizia scientifica ti sciaccierà. Con le Pietre del Tempo nelle mie mani alterò il tempo e conquisterò il mondo. Ha ha ha!"

Sonic stette fermo su una roccia per pensare. Robotnik aveva controllo del Little Planet. Aveva Amy, e fra poco avrebbe le Pietre del Tempo ... - ma solo se Sonic non ce la potrebbe fare ad arrivare prima.

La sua avventura sul Little Planet sarebbe più emozionante e pericolosa che aveva pensato. Era il tempo di sbrigarsi!

LE OPZIONI DEL MENÙ

GIOCO

- **Ricominciare** - "Alt + R": Comincia il gioco dall'inizio e cancella partite salvate nella memoria. (Questo è l'unica opzione quando si gioca SONIC CD per la prima volta).
- **Ricominciare livello** - "Alt + F2": Riprendere una partita precedente dall'inizio del livello raggiunto.
- **Pausa** - "F3"
- **Uscire del gioco** - "Alt + F4"

OPZIONI

- **Schermo intero** - "F4"
- **Opzioni del menu** - "F5"
- **Sonic liscio** - "F6"
- **Cambiare controlli** - "F7"
- **Usare Joystick** - "F8"

AIUTO

- **Contenuti** - "F1"
- **Come Giocare**
- **Controlli tastiera e joystick**
- **Storia dei giochi Sonic**
- **Linea calda videogiochi SEGA**
- **Come usare aiuto**

CONTROLLI TASTIERA E JOYSTICK

Si può controllare Sonic usando o la tastiera o il joystick. Premere F8 per cambiare tra tastiera e joystick. Per cominciare l'operazione del gioco quando vede il messaggio "Start Game" (cominciare gioco) sullo schermo di titolo:

- Premere la barra spaziatrice per un sistema con soltanto la tastiera.
- Premere il pulsante A del joystick o controllo per un sistema con joystick o controllo.

Avviso: Le taste in queste istruzioni si referiscono alla configurazione normale e possono cambiare se usa lo schermo cambiare controlli per cambiare i controlli del gioco.

CONTROLLI TASTIERA	CONTROLLI JOYSTICK
Per muovere Sonic con la tastiera:	Per muovere Sonic con il joystick:
Freccia Sinistra - Sonic va alla sinistra	Tieni premuto joystick alla Sinistra - Sonic va alla sinistra
Freccia Destra - Sonic va alla destra	Tieni premuto joystick alla Destra - Sonic va alla destra
Freccia Su - Sonic guarda in alto	Tieni premuto joystick Su - Sonic guarda in alto
Freccia Giù - Sonic si accoccola	Tieni premuto joystick Giù - Sonic si accoccola
Barra spaziatrice - Sonic salta in aria e fa un attacco superrotazione (spin attack)	Pulsante A del joystick - Sonic salta in aria e fa un attacco superrotazione (spin attack)

Avviso: se usa un controllo invece di un joystick usare i pulsanti direzionali per ottenere lo stesso effetto dello spostamento di un joystick.

Premere F8 per cambiare tra tastiera e joystick. Rivolgersi al "On line help" di SONIC CD per i Supertrucchi Sonic ed altre informazioni sul gioco.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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.

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 stuip trekkingen.

BEGINNEN

Sonic CD kan worden gespeeld met Windows 95.

WINDOWS 95

Wilt u Sonic CD met Windows 95 spelen, volg dan deze aanwijzingen:

1. Doe de Sonic CD-CD met het etiket naar boven in de CD-ROM speler. Sluit de lade.
2. Na enige ogenblikken zal er een informatievenster verschijnen, waarop u verschillende keuzen kunt maken.

De eerste keer dat u de CD-ROM van Sonic CD in uw machine steekt, geeft het informatievenster u de keuze om het spel te installeren, of om het spel te installeren en te spelen. Kies **INSTALLEER (INSTALL)** om het installatieproces in gang te zetten of **INSTALLEER & SPEEL (INSTALL & PLAY)** om meteen na de installatie het spel te spelen. Wilt u op dit moment Sonic CD niet installeren, kies dan **BEEINDIGEN (CANCEL)**.

Met Windows 95 analyseert de installatieprocedure van Sonic CD uw specifieke systeemconfiguratie en wordt de juiste driver voor uw geluidskaart en video-weergavekaart geladen. Verder zal Sonic CD een nieuwe programmagroep opzetten, genaamd Sega Arcade, en de programmaafbeelding van Sonic CD in die groep plaatsen. Indien u eerder al een Sega PC spelletje in uw machine heeft geïnstalleerd, dan zal er al een Sega Arcade programmagroep bestaan. In dat geval zal het installatieproces de afbeelding van Sonic CD in de bestaande Sega Arcade programmagroep plaatsen.

Wanneer Sonic CD eenmaal is geïnstalleerd, kunt u telkens wanneer u de CD-ROM in uw speler plaatst, kiezen uit Speel (Play), "Uninstall" of "Cancel". Selecteer "UNINSTALL" als u Sonic CD van uw systeem wilt verwijderen, of "CANCEL" als u niets wilt doen.

EEN WERELD DIE DE TIJD UITDAAGT.

"Sonic, waar ga je nu heen?"

Sonic de egel keek over zijn schouder naar Amy, de jonge egel die hem op de hielen achterna zat. "Naar Never Lake", riep hij terug.

"Waarom Never Lake?" Sonic vertraagde een beetje zodat hij uitleg kon geven.

"Ooit al gehoord van de Kleine Planeet (Little Planet)?"

"Is dat niet dat kleine wereldje dat in een baan draait rond Mobius?" Vroeg Amy, "Datgene met de Speciale Stenen(Special Stones) die de tijd en alles rondom hen doen veranderen? Ik heb gehoord dat de planeet vol is van plaatsen die volledig genegeerd worden door de voorbijgang van de tijd!"

"Ja. Op de laatste maand van elk jaar verschijnt de Kleine Planeet over Lake Never. Het is deze periode nu en ik ben van plan het te exploreren. Ik wed je dat reizen door de ruimte spannend zal zijn!"

"Met al deze Tijdsstenen, ik wed dat je zult proberen de tijd zelf te overschrijden!" Amy zuchtte. Sonic gaf geen antwoord. Hij lachte gewoon, met stralende ogen.

Wanneer ze arriveerden in Lake Never, de Kleine Planeet was er, zoals verwacht. Maar er was iets verkeerd. Waar er hoge bomen en fel gekleurde bloemen hadden moeten zijn, was er niets anders dan droog zand en puntige rotsen.

De Kleine Planeet was getuiderd aan een rots met een immense keten en zijn oppervlak was besmeurd met gedraaid, schijnend metaal.

"Wat is er gebeurd?" Vroeg Amy zich af.

Vooraleer Sonic kon antwoorden, ruisde er iets over hun hoofd. Amy gilde terwijl ze weggerukt werd en haar gevangen-nemer verdween in een blauw bliksemlicht!

"Wat in (hemelsnaam) is er aan de hand, Amy!" Het duurde niet lang vooraleer Sonic realiseerde wat er gebeurd was. "Dit kan niet anders dan 1 van Robotnik zijn trucs zijn!"

Inderdaad, zo was het! Zodra de ligging van de Kleine Planeet (Little Planet) ontdekt was, hadden de kwalijke Dr. Robotnik en zijn robotvriendjes begonnen het te verbouwen in een reuzegrote vesting. Wanneer Robotnik Sonic zag naderen, had hij zijn

prijswinnende creatie, de Metal Sonic, gezonden om Amy te ontvoeren en zijn aartsvijand te verlokken tot gevaar.

"Hoe voor de handliggend!" Kraaide Robotnik, rondspringend zoals een boosaardige springbal. "Deze maal zal mijn wetenschappelijk onderzoek je verpletteren! Eens alle Tijdsstenen in mijn handen zijn, zal ik de tijd kunnen manipuleren en de wereld veroveren! HA, HA, HA, HA!

Sonic stond op eenrots en dacht na. Robotnik had controle over de Kleine Planeet. Hij had Amy en weldra zal hij over de Tijdsstenen beschikken...maar niet indien Sonic ze eerst bemachtigt!

Zijn avontuur op de Kleine Planeet zal meer spannend en gevaarlijk zijn dan dat hij verwacht had. Het werd tijd dat hij vertrok!

MENU BALKEN

SPEL

- **Herstarten van het spel - "Alt + R":** Vangt het spel aan van het begin en schrapst alle spelletjes die je voordien gesaved hebt. (Dit is de enige keuze die je hebt wanneer Sonic CD voor de eerste maal gespeeld wordt.)
- **Herstarten van een Etappe - "Alt + F2":** Laat je toe een vorig spel terug op te nemen, van het begin van de ronde, waar je het laatst afgehaakt hebt.
- **Pauzeren van het spel - "F3"**
- **Verlaten van het spel - "Alt + F4"**

KEUZES

- **Hele scherm - "F4"**
- **Menu balk - "F5"**
- **Gemakkelijker speelbaar - "F6"**
- **Veranderen van de controles - "F7"**
- **Gebruik van de joystick - "F8"**

HULP

- **Inhoud - "F1"**
- **Hoe het spel te spelen**
- **Toetsenbord en joystick controles**
- **Geschiedenis van de Sonic spelen**
- **SEGA spel Hotline**
- **Hoe het hulpprogramma te gebruiken**

TOETSENBORD EN JOYSTICK CONTROLES

Je kunt je toetsenbord of een joystick gebruiken om de bewegingen in het spel, van Sonic, te besturen. Druk op "F8" om te veranderen tussen het gebruik van het toetsenbord of een joystick. Om het spel te beginnen, eens je de "Start Game" boodschap in het Titelscherm ziet:

- Druk op de spatiebalk voor een systeem met enkel een toetsenbord.
- Druk op joystick/spelpaneel knop A voor een systeem met een joystick of een spelpaneel.

Opmerking: alle sleutels in deze instructies verwijzen naar de standaard standen en het is mogelijk dat je ze niet kunt gebruiken als je het "Change Controls" (verander controles) scherm gebruikt, om je spelcontroles aan te passen.

TOETSENBORD CONTROLES	JOYSTICK CONTROLES
Om Sonic te doen bewegen in het gebruikmakend van het toetsenbord:	Om Sonic te doen bewegen in het spel, spel, gebruikmakend van het toetsenbord:
Knop met pijl naar Links - Sonic beweegt naar links	Knop met pijl naar Links - Sonic beweegt naar rechts
Knop met pijl naar Rechts - Sonic beweegt naar rechts	Duw joystick naar Rechts - Sonic beweegt naar rechts
Knop met pijl gericht naar boven - Sonic kijkt naar boven	Duw joystick naar boven - Sonic kijkt naar boven
Knop met pijl gericht naar beneden - Sonic hurkt neer	Duw joystick naar beneden - Sonic hurkt neer
Spatie balk - Sonic springt en voert een draai-aanval uit	Joystick knop A - Sonic springt en voert een draai-aanval uit

Opmerking: Als je een spelpaneel hebt in plaats van een joystick, druk op de vier richtingaangevende knoppen om hetzelfde effect te bekomen als dat van een joystick. Druk op "F8" om te veranderen tussen het gebruik van het toetsenbord of een joystick. Zie Sonic CD's online Help voor Sonic zijn Super Stunts en meer info over het spel.

CREDITS

EUROPEAN DEVELOPMENT

Senior Producer Mike Gamble
Assistant Producer Pierre Hintze
Test Manager John Murphy
Product Testers Dave Thompson, Roberto Parraga
Manual Coordination Ed Bainbridge
Packaging Design Steve Cross
Territory Input Paul Chapman, Florence Cornillon, Andreas von Gliszczyński, Paco del Puerto
Manual Translation Eurotek
Localisation Company Epic Multimedia Group
Testing Company XX CAL
European Product Manager Hitendra Naik

SPECIAL THANKS

Mark Hartley, Tony Hinchliffe, Hitoshi Okuno, Trisha Derbyshire, Tamer Tahsin

Handling your Compact Disc **English**

Avoid bending the compact disc. Do not touch, smudge or scratch its surface.

Do not leave the compact disc in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.

Always store the compact disc in its protective case for safekeeping.

Manipulation du Compact Disque **Français**

Eviter de plier le compact disque. Ne pas toucher, tâcher, ni rayer sa surface.

Ne pas conserver le compact disque à la lumière directe du soleil, près d'un radiateur ni d'une source de chaleur.

Par précaution de sécurité, toujours conserver le compact disque dans son boîtier de protection.

Hoe met uw Compaact Disc om te gaan **Nederlands**

Zorg ervoor dat de compact disc niet wordt verbogen. De oppervlakte van de disc moet niet worden aangeraakt, bevuild of bekraast.

Zorg ervoor dat de compact disc niet in direct zonlicht, vlak bij een verwarmingselement of een andere warmtebron wordt geplaatst.

Zorg ervoor dat de compact disc altijd veilig wordt opgeborgen in het beschermdoosje.

CDS Richting Behandeln **Deutsch**

Eine CD niemals biegen. Die Oberflächen nicht beschmieren, zerkratzen oder berühren.

Die CD niemals der prallen Sonne, einem Heizkörper oder einer sonstigen starken Wärmequelle aussetzen.

Die CD stets in der Schutzhülle aufbewahren.

Manejo de tu Disco Compacto **Español**

Evitar flexionar el disco compacto. No tocar, manchar o rayar su superficie.

No exponer el disco compacto a la luz solar directa o cerca de un radiador o fuente de calor.

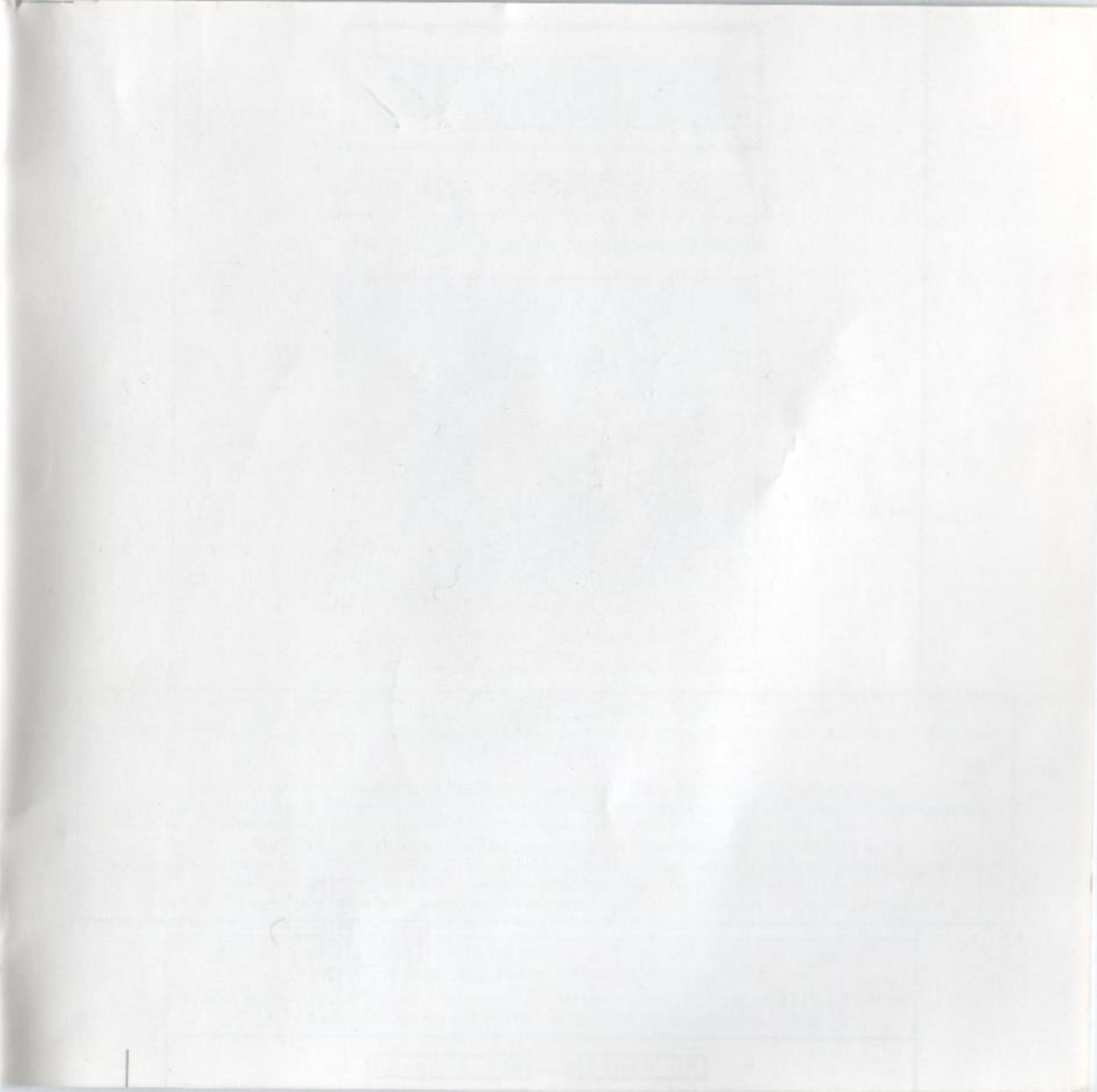
Para mejor seguridad guardar siempre el disco compacto en su estuche protector.

Cura del compact disc **Italiano**

Evitare di piegare il compact disc. Non toccare, sporcare o graffiare la superficie del disco.

Non lasciare il compact disc esposto alla luce solare diretta o nei pressi di termostiferi o di altre fonti di calore.

Riporre sempre il compact disc nella sua custodia protettiva dopo l'uso.



SEGA™ PC

SONIC CD



Sega is a registered trademark of SEGA ENTERPRISES, LTD. Microsoft and Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a registered trademark of Creative Labs, Inc.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Veröffentlichung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. La riproduzione non autorizzata o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otilåten utnyttjning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtegeveren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

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.

MK 85015 680-6026-50