

SEGA

Printed in Japan

672-1492-50



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



SEGA

EPILEPSY WARNING

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospiele auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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





ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA
ADVERTENCIA ANTES
DE UTILIZAR SU
SISTEMA DE JUEGO DE
VIDEO SEGA O
PERMITIR QUE SUS
HIJOS LO UTILICEN.

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

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU
BÖRJAR SPELA SEGAS
TV-SPEL ELLER INNAN
DU LÅTER DINA BARN
BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

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

Pendant l'utilisation

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

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpiolo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnatela!
- ② Non piegatela!
- ③ Evitate i colpi violenti!
- ④ Non esponetela alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiatela o colpítela!
- ⑥ Non lasciatela vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnatela con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulítela con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimettetela nella sua custodia.

- * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

- * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålbildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

- * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

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



Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega 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-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
- 2 Nicht knicken!
- 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- 4 Nicht direkt der Sonne 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 Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospieleen auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega 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 système de vidéoprojection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à vidéoprojection à grand écran. ATTENTION! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso in cui voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso in cui durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

nnan du börjar spela

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

Under spelets gång

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

Vóór gebruik

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

Tijdens gebruik

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

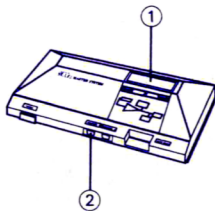
Starting Up

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

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf "ON"). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf "OFF"). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1

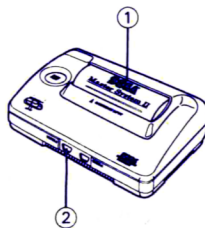
Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Consejos

- Muchas etapas poseen áreas secretas llenas de estrellas, y lugares fuera del camino principal en los que se encuentran estrellas u objetos. Busque bien estas áreas ocultas antes de pasar a la etapa siguiente — ¡no se pierda estos valiosos puntos!
- Tenga en cuenta que existen tres tipos de alpiste. El primer tipo restablecerá uno de sus anillos de energía, el segundo restablecerá hasta tres anillos, ¡pero el tercero (el alpiste con el que Wile E. Coyote tiene preparada una trampa) hará que usted pierda dos anillos!
- No pierda de vista los botones e interruptores. Cuando encuentre uno, acciónelo (utilizando el botón 2). Después vea lo que éste ha activado. Normalmente es algo útil...

Suggerimenti

- Molti livelli possiedono luoghi segreti pieni di stelle oppure luoghi sperduti con stelle o oggetti. Prendetevi del tempo per dare un'occhiata in giro prima di passare al livello successivo — non perdetevi l'occasione di raccogliere tutti questi punti premio.
- Ricordate i tre tipi di mangime che trovate. Il primo tipo di mangime ripristina uno degli anelli di energia, il secondo tipo ripristina fino a tre anelli di energia ed il terzo tipo, (mangime con trappola), causa la perdita di due anelli di energia.
- Fate attenzione a pulsanti ed interruttori. Quando ne trovate uno, beccatelo (utilizzando il pulsante 1). Cercate quindi di trovare che cosa è stato attivato. Di solito è qualcosa di utile...

Tillförlitliga tips

- Många nivåer har hemliga områden fyllda av stjärnor, och även andra avsides platser där du också kan hitta stjärnor eller föremål. Sätt av tillräckligt mycket tid för att hinna flukta omkring och leta upp dessa ställen innan du rusar vidare till nästa nivå — missa inte de där värdefulla extra bonuspoängen!
- Du kommer att hitta tre olika sorters fågelfrön. Lagg noga märke till hur de ser ut — den ena sorten ger dig tillbaka en energiring, medan den andra låter dig återfå upp till tre ringar. Den tredje sorten (den som Wile E. Coyote har experimenterat med) kommer dock att blåsa dig på två ringar!
- Håll ögonen öppna efter knappar och strömbrytare. När du hittar t. ex. en knapp, så hacka på den med näbben (med knapp 2) för att trycka ner den. Försök sedan lista ut vad just den knappen var till för. Oftast är det till din fördel — men bara oftast...

Acme's Kant en Klare Hint Boek

- In veel gebieden zijn geheime plaatsen gevuld met Sterren en plaatsen die niet op de rechte weg liggen waar je Sterren en voorwerpen kunt vinden. Zoek naar deze plaatsen voordat je door het gebied rent, laat deze kostbare bonuspunten niet liggen!
- Er zijn drie verschillende soorten vogelzaad. Het eerste soort geeft je één Energie Ring, het tweede vult maximaal drie van je Ringen en het derde (het zaad dat Wile E. Coyote neer heeft gelegd) kost je twee Ringen!
- Zoek naar knoppen en schakelaars. Als je er een ziet, moet je (met Toets 2) erop pikken om hem in te drukken. Zoek uit wat er dan gebeurd. Meestal zal het je wat helpen...

Acme's Dehydrated Instant Hintbook

- Many Stages have secret areas filled with stars, and places off the main trail that have stars or items. Take time to look around for these hidden areas before you race off to the next Stage — don't pass up those valuable bonus points!
- Make note of the three kinds of bird seed lying around. The first kind will restore one of your Energy Rings, the second will restore up to three Rings and the third (the seed that Wile E Coyote has booby-trapped) will take away two Rings!
- Keep an eye out for buttons and switches. If you find one, peck at it (using Button 2) to press it. Then try to figure out what the switch has activated. It's usually something helpful...

Hilfreiche Hinweise

- In vielen Leveln befinden sich verborgene Bereiche abseits der Landstraße, in denen Sie Sterne oder andere Artikel finden können. Nehmen Sie sich etwas Zeit und schauen Sie sich um, bevor Sie zum nächsten Level weiterrasen — lassen Sie sich diese wertvollen Bonus-Punkte nicht entgehen!
- Merken Sie sich die verschiedenen Arten von Vogelfutter, die entlang der Route zu finden sind. Bei der ersten Geschmacksrichtung erhalten Sie einen Ihrer Energie-Ringe zurück, bei der zweiten Art sogar bis zu drei Ringe, doch hüten Sie sich vor der dritten Sorte (die Wile E. Coyote vergiftet hat), denn dadurch verlieren Sie wieder zwei Ringe.
- Achten Sie auf Tasten und Schalter. Wenn Sie eines dieser Hilfsmittel finden, können Sie es meist durch Anpicken (mit Hilfe der Taste 2) einschalten. Versuchen Sie dann herauszufinden, was dadurch ausgelöst wurde. In den meisten Fällen ist es etwas, was Sie gebrauchen können...

Côté conseils

- De nombreux niveaux sont dotés de zones secrètes remplies d'étoiles ou d'endroits à côté de la route principale parsemés d'étoiles ou d'items. Prenez un peu de temps pour regarder autour de vous avant de vous précipiter au niveau suivant. Ne négligez pas ces points de bonus!
- Vous trouverez trois sortes de graines. La première vous restituera un de vos Anneaux d'Energie, la seconde vous rendra trois anneaux au maximum et la troisième (préparée par les bons soins de Wile E. Coyote) vous prendra deux Anneaux!
- Surveillez bien les boutons et interrupteurs. Si vous en trouvez un, donnez un coup de bec (avec le Bouton 2) pour l'allumer. Essayez de trouver quel interrupteur a été allumé. C'est habituellement quelque chose qui aide...

Inicio

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

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Datta spel är bara för en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

Let op: Dit is een spel voor één speler.

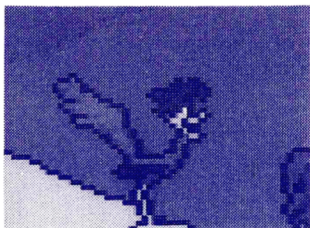
- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Out On The Road!

Meet Road Runner, a free spirit whose ideal life consists of speeding down the highways and making an occasional stop for a bird seed snack. He loves nothing better than the feeling of the wind on his face as he reaches top speed.

This is Wile E. Coyote. There's something missing in Wile E.'s life: a full stomach. Wile E. is not your everyday coyote. He prides himself on his brainpower, and uses all kinds of inventions and tricks to try and nab his favourite meal — Road Runner.

As the Road Runner, you've got to get past eight different levels of danger-filled roads, mines, and train tunnels, not to mention Wile E. Coyote's sneaky tricks! If you can make it past that sneaky coyote, there will be nothing but you and the open road. But make one false move and you're going to be on Wile E.'s dinner plate!



Der König der Landstraße

Road Runner, ein lebenslustiger und freiheitsliebender Vogel, ist mal wieder unterwegs: dem Ruf der Landstraße folgend, prescht der Dauerläufer den Highway entlang, den Wind in den Federn und immer nach ein paar nahrhaften Körnern Ausschau haltend.

Auch Wile E. Coyote ist auf der Suche nach etwas Eßbarem, denn sein Magen knurrt unüberhörbar. Wile E. ist — wie er selbst behauptet — ein überdurchschnittlich intelligenter Kojote, dessen bevorzugte Mahlzeit Road Runner heißt. Und Wile E. läßt sich tausend Tricks und Täuschungsmanöver einfallen, um sein fixes Festmahl in eine Falle zu locken.

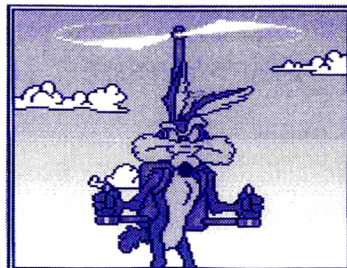
Als Road Runner müssen Sie sich durch acht verschiedene Level arbeiten, in denen es von gefährvollen Landstraßen, Minen und Tunneln nur so wimmelt — von Wile E. Coyotes listigen Tricks ganz zu schweigen! Gelingt es Ihnen, diesem mit allen Wassern gewaschenen Kojoten das Fell über die Ohren zu ziehen, winkt Ihnen wieder die Freiheit der Landstraße. Eine falsche Bewegung jedoch, und Sie finden sich auf Wile E.s Teller wieder!

En course!

Faites la connaissance de Road Runner, un oiseau libre comme l'air qui n'aime rien autant que pousser une pointe de vitesse sur les grandes routes en s'arrêtant à l'occasion pour picorer quelques graines. Il adore sentir le vent dans ses plumes quand il atteint sa vitesse maximum.

Et voici Wile E. Coyote qui a un gros problème dans l'existence: un estomac qui n'est jamais plein. Wile E. n'est pas un coyote habituel. Il se targue de son intelligence et utilise toutes sortes de ruses et de coups bas pour essayer d'attraper son repas favori - Road Runner.

En tant que Road Runner, vous devrez franchir huit niveaux de routes, de mines et de tunnels ferroviaires pleins de dangers, sans parler des tours que vous réserve Wile E. Coyote! Si vous pouvez déjouer les plans de ce coyote sournois, la route sera à vous. Mais faites un faux-pas et vous vous retrouverez dans l'assiette de Wile E.!



Si su puntuación es suficientemente alta, aparecerá la pantalla High Scores (puntuaciones más altas). Para introducir sus iniciales, realice lo siguiente: presione el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta que se visualice el primer carácter que desee introducir, y después presione el botón D hacia la derecha para pasar al espacio siguiente. Continúe hasta finalizar, y después presione el botón 1 para realizar la introducción. ¡Enhorabuena!

Se il vostro punteggio è abbastanza alto, lo schermo HIGH SCORES (punteggi più alti) appare. L'introduzione delle vostre iniziali viene eseguita nel modo seguente: utilizzate il pulsante D alto/basso per visualizzare il primo carattere che desiderate introdurre e quindi premete il pulsante D destra per passare all'introduzione successiva. Continuate così e quindi premete il pulsante 1 per eseguire l'introduzione. Congratulazioni!

Om ditt poängantal är tillräckligt högt dyker High Scores- (poängrekords-) skärmen upp. Du skriver in dina initialer enligt följande: Vicka styrtangenten D uppåt eller neråt tills du valt den första bokstaven du vill mata in, och vicka därefter styrtangenten D åt höger för att gå till nästa bokstav. Fortsätt så tills du är nöjd, och tryck därefter på knapp 1 för att mata in. Grattis!

Als jouw score hoog genoeg is, verschijnt het High Score scherm. Je kunt als volgt je initialen invoeren: Druk op OMHOOG of OMLAAG op de R-toets tot het eerste karakter dat je wilt hebben, verschijnt. Druk dan op RECHTS op de R-toets om naar het volgende karakter te gaan. Doe dat tot alle karakters er staan en druk dan op Toets 1. Gefeliciteerd!

If your score is high enough, the High Scores screen appears. Placing your initials is done as follows: Move the D-Pad UP or DOWN until the first character you want to input is displayed, then press the D-Pad RIGHT to move to the next space. Continue until you've finished, then press Button 1 to input it. Congratulations!

Der High-Score-Bildschirm (Experten-Bildschirm) erscheint, wenn Ihre Gesamtpunktzahl einen gewissen Wert überschreitet. Zum Eingeben Ihrer Initialen gehen Sie wie folgt vor: Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, bis der erste einzugebende Buchstabe erscheint; danach drücken Sie die Richtungstaste nach rechts, um zur nächsten Stelle vorzurücken. Wiederholen Sie diese Vorgänge, bis alle gewünschten Buchstaben angezeigt werden; drücken Sie danach die Taste 1, um sie einzugeben. Herzlichen Glückwunsch!

HIGH SCORES	
KEEP WEEPT!!	SQSH 0377710
LORNA.	SQ5N 0363150
SIMON.	SQ5N 0355320
T	SQ5E 0078680
THOTÄ	SQ5E 0003750
GREG.	SQ4E 0241870

Si votre score est suffisamment important, l'écran High Scores (meilleurs scores) apparaît. Pour mettre vos initiales, appuyez sur le Bouton D vers le HAUT ou le BAS jusqu'à ce que le premier caractère que vous voulez entrer soit affiché sur l'écran. Appuyez alors sur le Bouton D vers la DROITE pour passer à l'espace suivant. Procédez ainsi jusqu'à ce que vous terminiez et appuyez sur le Bouton 1 pour les entrer. Toutes nos félicitations!

¡A toda marcha!

Aquí tiene a Road Runner, un personaje libre cuya vida ideal consiste en correr caminos y hacer paradas de vez en cuando para tomarse un tentempié de alpiste. Lo que más le gusta es sentir el viento en su cara cuando alcanza la máxima velocidad.

Éste es Wile E. Coyote. Hay algo que falta en el vida de Wile E.: un estómago lleno. Wile E. no es un coyote cualquiera. Está muy orgulloso de su inteligencia, y utiliza todo tipo de inventos y trucos para tratar de hacerse con su plato favorito — Road Runner.

Como Road Runner, tendrá que atravesar ocho niveles diferentes de caminos llenos de peligros, minas, y túneles de trenes, ¡por no mencionar los viles trucos de Wile E. Coyote! Si puede esquivar al vil coyote, no quedarán nada más que usted y el camino abierto. ¡Pero dé un paso en falso y se encontrará en el plato de Wile E.!

Sulla strada

Incontrate Road Runner, uno spirito libero il cui ideale consiste nel correre nel deserto con un'occasionale spuntino di mangime. Road Runner è sempre di corsa col vento sul becco.

Questo è Wile E. Coyote. L'unica cosa che manca nella vita di Wile E. Coyote è uno stomaco pieno. Wile E. Coyote non è un coyote normale. Wile E. Coyote è molto orgoglioso della sua intelligenza ed utilizza una grande varietà di invenzioni e trucchi per catturare il suo cibo preferito: Road Runner.

Come Road Runner dovreste superare otto livelli pieni di strade pericolose, miniere e gallerie senza contare tutti i trucchi di Wile E. Coyote! Se riuscite a superare il vile coyote davanti a voi rimarrà solo la strada. Fate un solo movimento sbagliato però, e vi riotverete sul piatto di Wile E. Coyote.

Ute på vift!

Möt Road Runner, en fri själ vars livsideal består av att brassa på nerför motorvägar och då och då stanna till för ett mellanmål på fågelfrön. Det bästa han vet är att känna vinden piska mot kinderna när han drar på för fullt.

Det här är Wile E. Coyote. En viktig ingrediens fattas i Wile E.:s liv: en mätt mage. Wile E. är dock inte vilken söndagsprärievärg som helst; han är ganska nöjd med sin egen påhittighet, och använder alla möjliga sorters uppfinningar och tricks i jakten på sin favoritträtt — Road Runner.

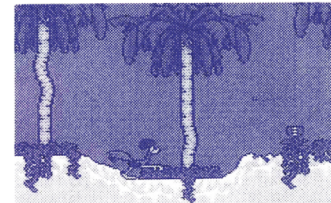
Som Road Runner måste du ta dig igenom åtta olika nivåer fyllda av farliga vägar, gruvor, tågtunnlar...och då har vi inte ens börjat prata om Wile E. Coyotes nedriga tricks! Om du kan hålla dig borta från denne illistige prärievärg, så finns det inget som står mellan dig och bästa vägen söderut. Men om du råkar trampa fel så hamnar du oundvikligen på Wile E.:s tallrik!

We Gaan de Weg Op!

Dit is Road Runner, een vrije vogel die het liefst de hele dag over de snelweg rent en af en toe een keertje stopt om wat vogelzaad te eten. Het mooiste wat hij kent is de wind in zijn gezicht als hij de topsnelheid haalt.

Dit is Wile E. Coyote. Er is iets mis met Wile E.'s leven: een volle maag. Wile E. is niet zo maar een coyote. Hij denkt dat hij slim is en gebruikt allerlei uitvindingen en trucs om zijn favoriete maaltijd te pakken te krijgen: Road Runner.

Jij bent Road Runner en moet door acht verschillende levels rennen, die gevuld zijn met gevaarlijke wegen, mijnen, treintunnels en niet te vergeten de gemene trucs van Wile E. Coyote! Als je langs deze gemene coyote kunt komen is de snelweg voor jou. Maar maak je één fout, dan lig je snel op het bord van Wile E.!



Take Control!

① Directional Button (D-Pad)

- Press LEFT or RIGHT to move Road Runner in those directions. Press and hold in either direction to speed up.
- When Road Runner is standing still, press UP or DOWN to scroll the screen in those directions (unless Road Runner is already standing at the highest or lowest point on the screen).

② Button 1

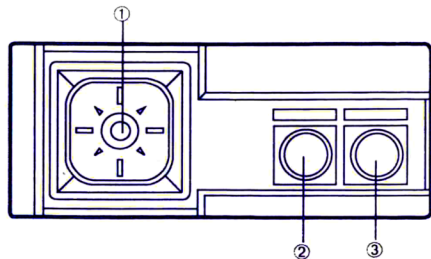
- Press to jump. Press and hold for a higher jump.

③ Button 2

- Press to eat bird seed (make sure that Road Runner is standing close enough to reach it).

Pause Button (on the Master System machine)

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



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um den Road Runner in diese Richtungen zu bewegen. Zum Beschleunigen halten Sie die Taste in der entsprechenden Position gedrückt.
- Wenn der Road Runner stillsteht, drücken Sie die Taste nach oben oder unten, um den Bildschirm zur besseren Übersicht in diese Richtungen rollen zu lassen (es sei denn, Road Runner befindet sich bereits am höchsten bzw. tiefsten Punkt auf dem Bildschirm).

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste, um den Road Runner hochspringen zu lassen. Für höhere Sprünge halten Sie die Taste gedrückt.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste, um Vogelfutter zu essen (achten Sie aber darauf, daß Road Runner nahe genug daneben steht und es auch erreichen kann).

Pausestaste (an der Master System-Konsole)

- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel zu unterbrechen; zur Wiederaufnahme drücken Sie die Taste noch einmal.

Prenez les commandes en main!

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Appuyez sur le bouton vers la GAUCHE ou la DROITE pour que Road Runner aille dans ces directions. Appuyez et maintenez le bouton vers l'une de ces directions pour accélérer.
- Lorsque Road Runner est immobile, appuyez sur le bouton vers le HAUT ou vers le BAS pour faire défiler l'écran dans ces directions (à moins que Road Runner ne se trouve déjà tout en haut ou tout en bas de l'écran).

② Bouton 1

- Appuyez dessus pour sauter. Appuyez et maintenez-le enfoncé pour sauter plus haut.

③ Bouton 2

- Appuyez dessus pour picorer des graines (soyez sûr que Road Runner est suffisamment près pour les atteindre).

Bouton de Pause (sur la console Master System)

- Appuyez dessus pour faire une pause pendant votre partie; appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

Fin del juego

Si finaliza el tiempo de Road Runner, o si pierde los cuatro anillos de energía y quedan continuaciones, aparecerá la pantalla de intento. En esta pantalla se visualizarán el nombre de la etapa actual, la puntuación hasta el momento, y el número de continuaciones que le queden. El juego se reanudará desde el punto en el que se haya parado.

Si a Road Runner no le quedan intentos, pero dispone de continuaciones, aparecerá la pantalla de continuación. Para continuar el juego, presione el botón 1 antes de que el temporizador llegue a cero. Usted podrá reanudar el juego desde el punto en el que lo dejó.

Si a Road Runner no le quedan intentos ni continuaciones, el juego finalizará. ¡Parece ser que Wile E. Coyote fue más listo de lo que se esperaba!

Game Over

Se Road Runner perde tutti e quattro gli anelli di energia oppure se il tempo scade prima di raggiungere la fine del livello e vi sono continuazioni rimanenti, appare lo schermo dei tentativi. Il nome del livello corrente, il vostro punteggio attuale ed il numero delle continuazioni rimaste vengono quindi visualizzati. Il gioco ricomincia dal punto dove esso è stato interrotto.

Se Road Runner perde tutti i tentativi ma vi sono ancora continuazioni, lo schermo delle continuazioni appare. Premete il pulsante 1 prima dello scadere del tempo per continuare il gioco. Il gioco riprende all'inizio dell'ultimo livello giocato.

Se Road Runner esaurisce tutte le continuazioni ed i tentativi, il gioco termina. Sembra proprio che Wile E. Coyote sia più in gamba di quanto previsto!

Spelets slut

Om tiden tar slut för Road Runner eller om han blir av med alla fyra energiringarna men fortfarande har möjlighet att fortsätta, så dyker försöksskärmen upp. Här visas namnet på den nuvarande nivån, ditt nuvarande poängantal, och det kvarvarande antalet möjligheter du har att fortsätta. Spelet fortsätter från den plats där det tog slut.

Om Road Runner inte längre har några försök kvar men fortfarande har fortsättningsmöjligheter, så dyker fortsättnings-skärmen upp. För att fortsätta spela, tryck på knapp 1 innan nedräkningen når noll. I det här fallet fortsätter spelet från början av den nivå du befann dig på när spelet tog slut.

Spelet är verkligen över när Road Runner varken har försök eller fortsättningsmöjligheter kvar. Det verkar allt som om Wile E. Coyote var listigare än du trodde!

Einde van het Spel

Als Road Runner geen tijd meer heeft of als hij alle Energie Ringen heeft verloren, maar hij heeft nog wel Continues over, verschijnt het Try Again scherm. Je ziet daar de naam van het huidige gebied, jouw huidige score en hoeveel Continues je nog hebt. Het spel gaat dan verder op de plaats waar je gebleven was.

Als Road Runner geen kansen, maar nog wel Continues heeft, zie je het Continue scherm. Druk, voordat de timer op nul staat, op Toets 1 om verder te spelen. Je gaat dan verder aan het begin het gebied waar je in was.

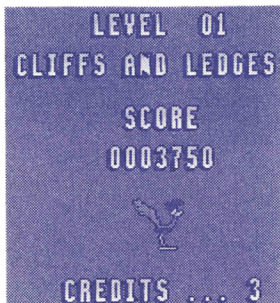
Als Road Runner geen kansen en ook geen Continues meer heeft, is het spel afgelopen. Wile E. Coyote is dus slimmer dan je gedacht had!

Game Over

If Road Runner's time runs out or if Road Runner loses all four Energy Rings and there are Tries remaining, the Try screen appears. The name of the current Stage, your current score and the number of Continues you have left are displayed. The game starts again from the point you left off.

If Road Runner doesn't have any Tries left but there are Continues remaining, the Continue screen appears. Press Button 1 before the timer reaches zero to continue the game. You start the game from the beginning of the Stage you were last in.

If Road Runner doesn't have any Tries or Continues left, the game ends. Looks like Wile E. Coyote's craftier than you expected!



Spielende

Wenn Road Runners verfügbare Zeit abgelaufen ist oder er alle vier Ringe seiner Energie-Anzeige verloren hat, jedoch noch über Versuche verfügt, erscheint ein Bildschirm, der die verbleibenden Versuche anzeigt. Ebenso werden der Name des aktuellen Levels, die erreichte Punktzahl und die Anzahl der verbleibenden Fortsetzungsmöglichkeiten angegeben. Das Spiel beginnt dann wieder an der gleichen Stelle, an der es beendet wurde.

Wenn Road Runner keine Versuche, aber noch Fortsetzungsmöglichkeiten zur Verfügung hat, erscheint ein Bildschirm mit einer Timer-Anzeige. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie Taste 1, bevor der Timer abläuft. Das Spiel beginnt nun vom Anfang des letzten gespielten Levels.

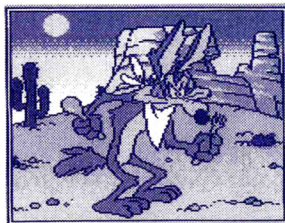
Wenn Road Runner weder Versuche noch Fortsetzungsmöglichkeiten übrig hat, ist das Spiel zu Ende. Es sieht also aus, als ob Wile E. Coyote etwas schlauer als erwartet war!

Fin de jeu

Si le temps imparti à Road Runner expire ou s'il perd ses quatre anneaux et qu'il lui reste des Continues, l'écran Try apparaît. Le nom du niveau et votre score actuels ainsi que le nombre de Continues (possibilités de continuer) qu'il vous reste sont affichés. Le jeu recommence au point où vous avez quitté.

Si Road Runner n'a plus de Tries (essais) mais conserve encore des Continues, l'écran Continue apparaît. Appuyez sur le Bouton 1 avant que le timer n'atteigne zéro pour continuer. Vous reprendrez votre partie au début du niveau dans lequel vous étiez en dernier.

Si Road Runner n'a plus de Tries ni de Continues, le jeu est terminé. Wile E. Coyote est bien plus surnois que vous le supposiez!



¡Tome el control!

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer que Road Runner se mueva en tal sentido. Manténgalo presionado en cualquier sentido para aumentar la velocidad.
- Cuando Road Runner esté parado, presiónelo hacia arriba o hacia abajo para hacer que la pantalla se desplace en tal sentido (a menos que Road Runner se encuentre en el punto más alto o más bajo de la pantalla).

② Botón 1

- Presiónelo para saltar. Manténgalo presionado para saltar a más altura.

③ Botón 2

- Presiónelo para comer alpiste (cerciórese de que Road Runner se encuentre lo suficientemente cerca como para poder tomarlo).

Botón de pausa (en el sistema Master System)

- Presiónelo para realizar una pausa en el juego; vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

Prendete controllo!

① Pulsante direzionale (Pulsante D)

- Premete il pulsante direzionale sinistra/destra per spostare Road Runner in tali direzioni. Premete e tenete premuto per accelerare.
- Quando Road Runner è fermo, premete il pulsante direzionale alto/basso per scorrere attraverso lo schermo in tali direzioni (a meno che Road Runner non si trovi già nel punto più alto o più basso dello schermo).

② Pulsante 1

- Premete questo pulsante per saltare. Premete e tenete premuto per saltare più alto.

③ Pulsante 2

- Premete questo pulsante per mangiare il mangime (accertatevi che Road Runner sia abbastanza vicino al mangime da poterlo mangiare).

Pulsante di pausa

- Premetelo per entrare nel modo di pausa e premetelo nuovamente per riprendere il gioco.

Ta kontroll!

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta Road Runner i respektive riktning. Vicka och håll nedtryckt i endera riktningen för att öka farten.
- Vicka antingen uppåt eller neråt medan Road Runner står still för att rulla skärmen i respektive riktning (såvida inte Road Runner redan står vid den högst eller lägst belägna punkten på skärmen).

② Knapp 1

- Tryck för att hoppa. Tryck och håll nedtryckt för att hoppa ännu högre.

③ Knapp 2

- Tryck för att äta fågelfrön (se till att Road Runner står tillräckligt nära för att nå fröna).

Pausknappen (på Master System-apparaten)

- Tryck för att ta en paus i spelet; tryck en gång till för att sätta igång spelet igen.

De Besturing!

① Ricting Toets (R-toets)

- Druk op LINKS of RECHTS om Road Runner in die richting te laten rennen. Blijf op een richting drukken om hem sneller te laten lopen.
- Als Road Runner stilstaat, kun je op OMHOOG of OMLAAG drukken om de rest van het veld te zien (behalve als Road Runner al op het hoogste of laagste punt staat).

② Toets 1

- Druk hierop om te springen. Houd hem ingedrukt om hoger te springen.

③ Toets 2

- Druk hierop om vogelzaad te eten (zorg ervoor dat Road Runner er bij in de buurt kan komen).

Paوزه Toets

- Druk hierop om het spel te pauzeren; druk nog een keer om verder te spelen.

Getting Started

After you turn on your Master System/Master System II, the Sega and Probe logos will appear, followed by the Language Select screen. Move the highlighter box to the language you want to use and press Button 1 to select it.

After a few moments, the *Desert Speedtrap Starring Road Runner and Wile E. Coyote* title screen appears. Press Button 1 to see the Game Select screen. Select **START** to begin game play immediately, or select **OPTIONS** to see the pre-game Options screen. Make your choice by moving the selection arrow with the D-Pad and pressing Button 1. If you don't press any buttons, a demonstration of the game begins. Press Button 1 or 2 at any time in the demonstration to return to the Title screen.



Spielbeginn

Nachdem Sie Ihr Master System/Master System II-Gerät eingeschaltet haben, erscheinen als erstes die Sega- und Probe-Logos, gefolgt vom Sprachen-Menü. Bewegen Sie die Cursor-Box auf die gewünschte Sprache; drücken Sie dann Taste 1, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Der kurz danach erscheinende Bildschirm zeigt den Titel des Spiels an: *Desert Speedtrap starring Road Runner and Wile E. Coyote*. Drücken Sie nun Taste 1, um das Hauptmenü aufzurufen. Von hier können Sie nun **START** (Spielbeginn) wählen, um sofort mit dem Spiel zu beginnen, oder durch die Wahl von **OPTIONS** (Optionen) das Optionsmenü aufrufen. Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie den Pfeil mit Hilfe der Richtungstaste neben die gewünschte Option bewegen und dann Taste 1 drücken. Wenn Sie keine der Tasten drücken, läuft eine Vorführung des Spiels ab. Um die Vorführung jederzeit abzubrechen und zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie Taste 1 oder Taste 2.

Pour commencer

Après avoir ouvert votre Master System/Master System II, les logos Sega et Probe apparaîtront suivis de l'écran de Sélection de Langue. Déplacez la boîte blanche lumineuse sur la langue choisie et appuyez sur le Bouton 1 pour la sélectionner.

Au bout de quelques instants, l'écran Titre *Desert Speedtrap Starring Road Runner et Wile E. Coyote* apparaît. Appuyez sur le Bouton 1 pour voir l'écran de Sélection de Jeu. Sélectionnez **START** pour commencer à jouer immédiatement ou **OPTIONS** pour voir l'écran Options avant démonstration. Faites votre choix en déplaçant la flèche de sélection avec le Bouton D et en appuyant sur le Bouton 1. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, un jeu de démonstration commencera. Appuyez sur le Bouton 1, le Bouton 2 ou le Bouton START à n'importe quel moment pendant la démonstration pour revenir à l'écran Titre.



Puntuación

Al final de cada etapa aparecerá la pantalla de gratificación, en la que se indicará la lista de todos los puntos de gratificación recibidos por haber pasado con éxito la etapa.

Gratificación por nivel: Le ofrecerá la puntuación por haber pasado la etapa.

Gratificación por superestrellas: Le indicará cuántas estrellas ha recopilado en la etapa y cuántos puntos vale cada una de ellas.

Gratificación por tiempo: Le indicará cuánto tiempo ha tardado en pasar la etapa, y los puntos recibidos.

Gratificación total: Le indicará todos los puntos de gratificación recibidos.

Puntuación: Su puntuación total, incluyendo los puntos recibidos por derrotar enemigos, por el número de anillos de energía restantes, y por el tiempo restante en el reloj.

Totalizzazione punti

Alla fine di ciascun livello lo schermo con i punti premio appare indicando tutti i punti premio guadagnati per tale livello.

LEVEL BONUS (punti premio livello): In questa posizione vengono visualizzati i punti premio per avere superato con successo il livello.

SUPERSTAR BONUS (punti premio superstelle): Visualizza il numero delle stelle raccolte nel livello ed i punti ottenuti per ciascuna.

TIME BONUS (punti premio tempo): Visualizza il tempo impiegato per superare il livello ed i punti premio guadagnati.

TOTAL BONUS (punti premio totali): Visualizza il totale di tutti i punti premio guadagnati.

SCORE (punteggio): Visualizza il punteggio totale inclusi i punti ottenuti per avere sconfitto i nemici, per gli anelli di energia rimasti e per il tempo rimanente.

Notan, tack!

När du väl tagit dig igenom en nivå visas bonusskärmen, där du kan se hur många bonuspoäng du får för att ha tagit dig igenom just den nivån.

Level Bonus (nivåbonus): Visar hur många poäng du får för att ta dig igenom nivån.

Superstar Bonus (superstjärnebonus): Visar hur många stjärnor du samlat på dig under nivån, samt hur många bounspoäng varje stjärna är värd.

Time Bonus (tidsbonus): Visar hur snabbt du tagit dig igenom nivån, och den bonuspoäng du får för det.

Total Bonus (total bonus): Räknar ihop alla de bonuspoäng du fått hittills.

Score (poängantal): Visar ditt totala poängantal, inklusive de poäng du fått för att meja ner motståndare, poäng du fått för återstående energiringar, och den tid som återstår på stoppuret.

Alles Wordt Opgeteld!

Aan het einde van elk gebied zie je het Bonus scherm, waarop alle bonuspunten staan die je in dat gebied hebt verdiend.

Level Bonus: Hier staat de score die je krijgt voor het afmaken van het gebied.

Superster Bonus: Hier staat hoeveel Sterren je in dat gebied hebt verzameld en hoeveel punten ze waard zijn.

Tijd Bonus: Hier staat hoe snel je door het gebied bent gekomen en de bonuspunten die je daarvoor krijgt.

Totale Bonus: Dit is het totaal van alle bonussen die je hebt gekregen.

Score: Jouw totale score, inclusief de punten die je hebt verdiend met het verslaan van vijanden, punten voor de Energie Ringen die je nog over hebt en punten voor de tijd die nog op de klok staat.

It All Adds Up!

At the end of each Stage the Bonus screen appears, listing all the bonus points you receive for making it successfully through the Stage.

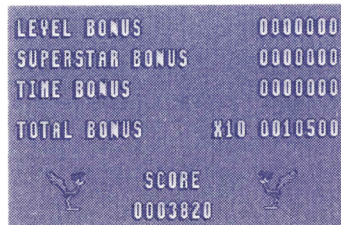
Level Bonus: This gives you the score for getting through the Stage.

Superstar Bonus: Tells you how many stars you collected in that Stage and how many bonus points each is worth.

Time Bonus: Shows how quickly you were able to make it through the Stage, and the bonus points you receive.

Total Bonus: This counts up all the bonus points you received.

Score: Your total score, including any points you received for defeating enemies, points awarded for the number of Energy Rings you have left over, and any time remaining on the clock.



Die Abrechnung

Am Ende jedes Levels erscheint der Bonus-Bildschirm, der alle Bonuspunkte anzeigt, die Sie nach dem Absolvieren des Levels erhalten.

Level Bonus: Hier wird die Punktzahl für den erfolgreichen Abschluß des Levels angezeigt.

Superstar Bonus: Zeigt die Anzahl der im jeweiligen Level gesammelten Sterne sowie die dafür erhaltene Punktzahl an.

Time Bonus: Zeigt die Zeit an, die Sie für diesen Level benötigt haben, sowie die Bonuspunkte für die Restzeit.

Total Bonus: Hier wird die Gesamtzahl aller erhaltenen Bonuspunkte angezeigt.

Score: Hier erscheint Ihre Gesamtpunktzahl, einschließlich der Bonuspunkte, die Sie für besiegte Gegner, noch vorhandene Energie-Ringe und nicht benötigte Zeit erhalten haben.

Tout s'ajoute!

A la fin de chaque niveau, l'écran Bonus apparaît vous indiquant tous les points de bonus que vous avez gagnés en réussissant votre niveau.

Level Bonus (de niveau): Vous indique votre score pour avoir réussi ce niveau.

Superstar Bonus: Vous indique le nombre d'étoiles que vous avez ramassé durant ce niveau et combien de points de bonus chacune d'elles vaut.

Time Bonus (de temps): Vous indique la rapidité à laquelle vous avez franchi ce niveau et les points que vous avez reçus en bonus.

Total Bonus: Totalise tous les points de bonus que vous avez obtenus.

Score: C'est votre score total qui comprend les points reçus pour avoir battu vos ennemis, ceux acquis pour les Anneaux d'Énergie qu'il vous reste et le temps restant au chrono.

Preparativos

Después de haber conectado la alimentación de su sistema Master System II, aparecerán los logotipos Sega y Probe, seguidos por la pantalla de selección de idioma. Mueva el cuadrilátero de resalto hasta el idioma que desee utilizar y presione el botón 1 para seleccionarlo.

Después de cierto tiempo, aparecerá la pantalla del título *Desert Speedtrap Starring Road Runner and Wile E. Coyote*. Presione el botón 1 para ver la pantalla de selección del juego. Seleccione **START** (comienzo) para iniciar inmediatamente el juego, u **OPTIONS** (opciones) para ver la pantalla Options antes de jugar. Elija su opción moviendo la flecha de selección con el botón D y presionando el botón 1. Si no presiona ningún botón, se iniciará una demostración del juego. Presione el botón 1 o 2 en cualquier momento de la demostración para volver a la pantalla del título.

Come iniziare

Dopo aver acceso il vostro Master System/Master System II, i marchi "Sega" e "Probe" appaiono seguiti dallo schermo di selezione della lingua. Portate la cornice di evidenziazione sulla lingua che desiderate utilizzare e premete il pulsante 1 per selezionarla.

Dopo alcuni secondi apparirà lo schermo col titolo *Desert Speedtrap Starring Road Runner and Wile E. Coyote*. Premete il pulsante 1 per passare allo schermo di selezione del gioco. Selezionate **START** (avvio) per iniziare direttamente il gioco oppure selezionate **OPTIONS** (opzioni) per vedere lo schermo OPTIONS. Eseguite la vostra selezione spostando la freccia col pulsante D e poi premete il pulsante 1. Se non premete alcun pulsante, una dimostrazione del gioco inizia automaticamente. Premete il pulsante 1 o il pulsante 2 in qualsiasi momento durante la dimostrazione per ritornare allo schermo del titolo.

Spelstart

När du slår på ditt Master System eller Master System II visas SEGAs och Probes varumärken, varefter språkvalsmenyn dyker upp på skärmen. Flytta selektionsramen till det språk du vill ha på menyerna, och tryck därefter på knapp 1 för att mata in ditt val.

Efter ett par ögonblick visas rubrikskärmen för *Desert Speedtrap Starring Road Runner and Wile E. Coyote*. Tryck på knapp 1 för att gå till spelvalsskärmen. Välj **START** om du vill sätta igång spelet direkt, eller välj **OPTIONS** (kontrollval) för att ta en titt på kontrollmenyn, där du kan ändra en del av spelets egenskaper innan spelet börjar. Välj genom att flytta pilen med styrtangenten D, och tryck därefter på knapp 1 för att mata in ditt val. Om du inte trycker på någon av knapparna sätts en demonstration av spelet igång istället. Tryck på antingen knapp 1 eller 2 när som helst under demonstrationen för att gå tillbaka till rubrikskärmen.

Het Spel Starten

Als je het Master System/Master System II aan zet, zie je het Sega en het Probe logo, gevolgd door het Taal Keuzeschermb. Kies met de box de taal die je wilt gebruiken en druk op Toets 1.

Na enkele ogenblikken zie je het *Desert Speedtrap Starring Road Runner and Wile E. Coyote* Titelschermb. Druk op Toets 1 om het Spel Keuzeschermb te zien. Kies daar voor **GAME START** om direct met het spel te beginnen of kies **OPTIONS** om eerst de spelinstellingen te veranderen. Maak je keuze door de pijl te bewegen met de R-toets en druk dan op Toets 1. Als je niet op een toets drukt, begint een speldemonstratie. Druk tijdens de demonstratie op Toets 1 of 2 om terug te gaan naar het Titelschermb.

Pre-Game Options

To make selections in the Options screen, place the selection arrow next to an option with the D-Pad, then press the D-Pad left or right to cycle through the choices.

Game Mode: You have a choice of **EASY**, **NORMAL** or **HARD**.

Music: If you want to play the game without the music, select **OFF**. Leave the music **ON** to hear the music during each level.

Sound FX: If you want to play the game without the sound effects, select **OFF**. Leave the sound effects **ON** to hear them while playing the game.

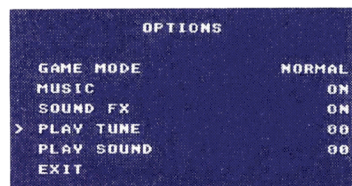
Das Optionsmenü

Um eine Einstellung zu verändern, bewegen Sie zunächst den Pfeil mit Hilfe der Richtungstaste neben die gewünschte Option; drücken Sie dann die Richtungstaste nach links oder rechts, um die verschiedenen Einstellungen zyklisch anzuzeigen.

GAME MODE (Spiel-Modus): In diesem Modus können Sie zwischen **EASY** (leicht), **NORMAL** (normal) oder **HARD** (schwierig) wählen.

MUSIC (Musik): Wenn Sie während des Spiels keine Musikuntermalung wünschen, wählen Sie **OFF** (Aus). Zum Einschalten der Musikbegleitung stellen Sie diese Option auf **ON** (Ein).

SOUND FX (Soundeffekte): Wenn Sie während des Spiels keine Soundeffekte wünschen, wählen Sie **OFF** (Aus). Zum Einschalten der Soundeffekte für die einzelnen Spielstufen stellen Sie diese Option auf **ON** (Ein).



Options avant démonstration

Pour faire des sélections à partir de l'écran Options, placez la flèche de sélection à la suite de l'option avec le Bouton D, puis appuyez sur le Bouton D vers la GAUCHE ou la DROITE pour passer d'un choix à l'autre.

Niveau Game Mode (mode de jeu): Vous avez le choix entre **EASY** (facile), **NORMAL** ou **HARD** (difficile).

Music (musique): Si vous voulez jouer sans musique, sélectionnez **OFF**. Laissez sur **ON** pour entendre l'accompagnement musical pendant votre partie.

Sound FX (effets sonores): Si vous voulez jouer sans effets sonores, sélectionnez **OFF**. Sinon, laissez sur **ON** et vous les entendrez tout au long des différents niveaux du jeu.

④ **Multiplicador de puntos:** Si logra hacerse con uno de estos multiplicadores en el momento de lleagar al final de la etapa en la que se encuentre, su puntuación se multiplicará por diez.

⑤ **Resorte:** Este objeto estacionario podrá utilizarse para impulsar a Road Runner hacia áreas demasiado altas como para poder alcanzarse saltando.

⑥ **Transporte de gratificación:** Colóquese inmediatamente detrás de este objeto y se verá transportado a una cámara secreta llena de estrellas. Tenga cuidado de no perder tiempo en la cámara, porque usted solamente tendrá cierto tiempo para recolectar estrellas antes de volver al lugar del que provino.

④ **Moltiplicazione punti:** Se riuscite a raccogliere uno di questi oggetti prima della fine del livello, il vostro punteggio viene moltiplicato per dieci.

⑤ **Molla:** Questo oggetto stazionario può essere utilizzato per portare Road Runner in posizioni che non possono essere raggiunte saltando.

⑥ **Trasporto istantaneo:** Portatevi direttamente sotto a questo oggetto per essere trasportati istantaneamente in una stanza segreta piena di stelle. Raccogliete in tutta fretta quante più stelle possibile poichè avete solo un certo tempo per raccoglierte prima di essere ritrasportati nella posizione da dove siete partiti.

④ **Tiodubblat poängantal:** Om du lyckas få tag på en sån här pryl innan du når utgången på varje nivå, så multipliceras ditt poängantal med tio.

⑤ **Stålfjäder:** Använd detta orörliga föremål för att studsas iväg Road Runner till ställen som annars vore för högt belägna för att nås med vanliga hopp.

⑥ **Bonustransport:** Stå rakt under en av dessa manicker för att förflyttas till ett hemligt rum fyllt med stjärnor. Se till att inte slösa en massa tid när du väl kommit dit, för du har bara en viss tid på dig att samla stjärnor, och sen skickas du tillbaka dit du kom ifrån.

④ **Punten Vermenigvuldiger:** Als je één van deze voorwerpen op hebt gepakt voordat je bij het einde van een gebied bent gekomen, wordt je score vermenigvuldigd met tien.

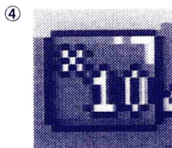
⑤ **Veer:** Dit vaste voorwerp kun je gebruiken om Road Runner de lucht in te schieten naar plaatsen waar hij anders niet naartoe zou kunnen springen.

⑥ **Bonus Transport:** Ga onder dit voorwerp staan en je wordt direct naar een geheime kamer, die helemaal gevuld is met sterren, getransporteerd. Verlies geen tijd in deze kamer, want je hebt maar een beperkte tijd om alle sterren te verzamelen voordat je weer terug getransporteerd wordt.

④ **Points Multiplier:** If you manage to collect one of these by the time you reach the end of the Stage you're in, your score will be multiplied by ten.

⑤ **Spring:** This stationary item can be used to propel Road Runner to areas too high to be reached by jumping.

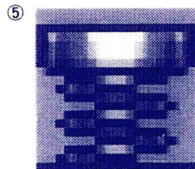
⑥ **Bonus Transport:** Stand directly beneath this item and you'll be transported to a secret chamber filled with stars. Make sure not to waste time in the chamber, because you only have a certain amount of time to collect the stars before you're transported back to where you came from.



④ **Der Multiplikator:** Sollte es Ihnen gelingen, einen dieser Artikel vor Ablauf der jeweiligen Spielstufe zu erwischen, erhöht sich Ihre Punktzahl auf das Zehnfache.

⑤ **Das Katapult:** Mit diesem stationären Hilfsmittel kann sich Road Runner zu Stellen schleudern lassen, die durch Hochspringen nicht erreicht werden können.

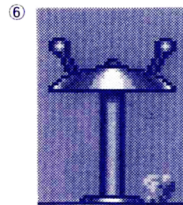
⑥ **Der Bonus-Transport:** Stellen Sie sich direkt unter diesen Artikel, und Sie werden wie von Zauberhand in eine verborgene Kammer voller Sterne transportiert. Verlieren Sie keine Zeit in diesem Raum, denn es steht Ihnen nur eine gewisse Zeitspanne zur Verfügung, um so viele Sterne wie möglich einzusammeln. Danach werden Sie wieder zu Ihrem Ausgangsort zurücktransportiert.



④ **Multiplicateur de points:** Si vous réussissez à vous approprier cet item avant la fin du niveau dans lequel vous vous trouvez, votre score sera multiplié par dix.

⑤ **Ressort:** Cet item sert à propulser Road Runner dans des zones inaccessibles en sautant.

⑥ **Transport Bonus:** Placez-vous directement sous cet item pour être transporté dans une chambre secrète remplie d'étoiles. Ne perdez pas de temps dans cette chambre car, avant de revenir à l'endroit où vous étiez, le temps pendant lequel vous pouvez ramasser vos étoiles est limité.



Opciones previas al juego

Para realizar selecciones en la pantalla Options, coloque la flecha de selección al lado de la opción utilizando el botón D, y después presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para pasar a través de las posibles elecciones.

Game Mode (modo de juego): Usted podrá seleccionar **EASY** (fácil), **NORMAL** (normal), o **HARD** (difícil).

Music (música): Si desea jugar sin música, seleccione **OFF** (ausencia de música). Deje la música en **ON** (activada) para escuchar música en cada nivel.

Sound FX (efectos acústicos): Si desea jugar sin efectos acústicos, seleccione **OFF** (ausencia de efectos acústicos). Deje los efectos acústicos en **ON** (activados) para escucharlos mientras juegue.

Opzioni per il gioco

Per eseguire le selezioni sullo schermo OPTIONS, portate la freccia di selezione a fianco di una delle opzioni utilizzando il pulsante D alto/basso e quindi utilizzate il pulsante D sinistra/destra per scorrere attraverso le varie impostazioni.

GAME MODE (modo di gioco): Potete selezionare **EASY** (facile), **NORMAL** (normale) e **HARD** (difficile).

MUSIC (musica): Se desiderate giocare senza la musica selezionate **OFF**. Selezionate l'impostazione **ON** se desiderate un accompagnamento musicale.

SOUND FX (effetti sonori): Se desiderate giocare senza gli effetti sonori selezionate **OFF**. Selezionate l'impostazione **ON** se desiderate udire gli effetti sonori durante il gioco.

Spelets olika egenskaper Spel Opties

För att välja på kontrollmenyn, använd styrtangenten D för att flytta pilen intill en av punkterna på menyn, och vicka därefter styrtangenten D åt antingen höger eller vänster för att välja mellan de olika alternativen.

Game Mode (svårighetsgrad): Du kan välja mellan **EASY** (lätt), **NORMAL** (normalsvårt), och **HARD** (svårt).

Music (musik): Om du vill spela utan att lyssna till spelets bakgrundsmusik, välj **OFF** (av). Välj **ON** (på) för att lyssna till musiken på spelets alla nivåer.

Sound FX (ljudeffekter): Om du vill spela utan att lyssna till spelets ljudeffekter, välj **OFF** (av). Välj **ON** (på) för att lyssna till ljudeffekterna på spelets alla nivåer.

Zet op het Optie scherm de pijl met de R-toets naast het onderdeel dat je wilt veranderen en druk dan op links of rechts om de verschillende instellingen te zien.

Level: Je hebt de keuze uit **EASY** (Makkelijk), **NORMAL** of **HARD** (Moeilijk).

Music: Als je het spel zonder muziek wilt spelen, moet je kiezen voor **OFF**. Laat de muziek aan (**ON**) als je tijdens de levels de muziek wilt horen.

Sound: Als je het spel zonder geluidseffecten wilt spelen, kies je voor **OFF**. Laat de geluidseffecten aan door voor **ON** te kiezen.

Play Tune: Listen to the music used in the game.

Play Sound: Listen to any of the sound effects used in the game.

Exit: After you're through selecting options and listening to the sounds, select this option and press Button 1 to return to the Title screen. Press Button 1, then select **START** and press Button 1 again to begin the game.

PLAY TUNE (Musikwiedergabe): Zur Wahl einer der im Spiel verwendeten Melodien.

PLAY SOUND (Wiedergabe der Soundeffekte): Zur Wahl eines der im Spiel verwendeten Soundeffekte.

EXIT (Beenden): Nachdem Sie alle gewünschten Einstellungen vorgenommen und sich die verschiedenen Musiktitel und Soundeffekte angehört haben, drücken Sie Taste 1, um zum Titel-Bildschirm zurückzukehren. Drücken Sie nun Taste 1 noch einmal, wählen Sie **START** und drücken Sie Taste 1 ein weiteres Mal, um mit dem Spiel zu beginnen.

Play Tune (reproduction de la musique): Pour écouter la musique du jeu.

Play Sound (reproduction des effets sonores): Pour écouter les effets sonores du jeu.

Exit (sortie): Une fois que vous avez sélectionné vos options et écouté les sons, sélectionnez cette option et appuyez sur le Bouton 1 pour revenir à l'écran Titre. Appuyez sur le Bouton 1, sélectionnez **START** et appuyez à nouveau sur le Bouton 1 pour commencer votre partie.

Objetos

A lo largo de cada etapa se encuentran esparcidos diversos objetos que podrán ayudarle a burlar a Wile E. Coyote. Algunos objetos aparecerán cuando rebote sobre un enemigo, mientras que otros simplemente estarán esperando a que pase sobre ellos. Fijese en estos objetos y no deje que se escapen entre sus plumas cuando los encuentre.

- ① **Objeto de tiempo extra:** Este objeto proporcionará 500 puntos y añadirá 30 segundos a su tiempo restante total.
- ② **Objeto de invencibilidad:** Tome este objeto para conseguir 10 segundos de invencibilidad.
- ③ **Objeto de aumento de velocidad:** ¡Este objeto le permitirá correr a velocidad superrápida — y le convertirá en invencible!

Oggetti

In tutti i livelli del gioco vi sono vari oggetti che permettono a Road Runner di guadagnare un vantaggio su Wile E. Coyote. Alcuni oggetti appaiono quando saltate sopra ad un nemico mentre altri stanno solo aspettando l'arrivo di Road Runner. Imparate a memoria tutti i vari oggetti e non fateveli scappare quando li trovate.

- ① **Tempo extra:** Questo oggetto aumenta di 30 secondi il tempo rimanente totale e vi assegna 500 punti.
- ② **Invincibilità:** Questo oggetto vi fornisce 10 secondi di invincibilità.
- ③ **Accelerazione:** Questo oggetto vi permette di correre a supervelocità e vi rende anche invincibile.

Hittegods

Du kan hitta föremål som ligger och skräpar lite överallt på varje nivå, och dessa kan hjälpa dig att finta bort Wile E. Coyote. En del av dessa mojanger dyker upp när du trampar på en fiendes skalle, medan andra bara ligger och väntar på att bli upplockade. Se till att lägga märke till dessa saker när de dyker upp, och låt dem inte rinna genom dina fjädrar.

- ① **Extra tid:** Detta föremål ger dig 500 poäng, och lägger 30 sekunder till din totala återstående tid.
- ② **Osårbarhet:** Om du lägger vantarna på detta föremål blir du plötsligt odödlig — i tio hela sekunder.
- ③ **Snabbhet:** Med detta föremål i bagaget kan du springa supersnabbt — och blir osårbar på köpet!

Voorwerpen

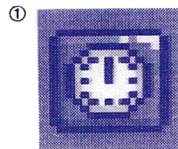
In elk gebied liggen voorwerpen die Road Runner helpen om aan de klauwen van Wile E. Coyote te ontsnappen. Sommige voorwerpen verschijnen als je op de hoofden van vijanden springt, terwijl andere voorwerpen gewoon liggen te wachten totdat Road Runner ze oppakt. Kijk goed wat de voorwerpen zijn en laat ze niet door je veren glippen als je ze tegenkomt.

- ① **Extra Tijd Voorwerp:** Dit voorwerp is 500 punten waard en geeft je 30 extra seconden om het gebied af te maken.
- ② **Onkwetsbaarheid Voorwerp:** Grijp dit voorwerp voor 10 seconden onkwetsbaarheid.
- ③ **Extra Snelheid Voorwerp:** Door dit voorwerp kun je met supersnelheid rennen en je wordt nog onkwetsbaar ook!

Items

Scattered throughout each Stage of the game are various items which can help Road Runner outwit Wile E. Coyote. Some items appear when you bounce on top of an enemy, while others are just waiting for Road Runner to come across them. Make note of these items, and don't let them slip through your feathers when you find them.

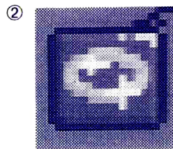
- ① **Extra Time Item:** This item counts for 500 points and adds 30 seconds to your total time remaining.
- ② **Invincibility Item:** Grab this item for 10 seconds of invincibility.
- ③ **Speed-Up Item:** This item allows you to run at super speed — and makes you invincible as well!



Hilfsmittel

Innerhalb der verschiedenen Spielstufen werden Sie gewisse Gegenstände finden, mit deren Hilfe Road Runner seinen Verfolger Wile E. Coyote überlisten kann. Einige dieser Hilfen werden sichtbar, wenn der Road Runner auf einen Gegner springt, während andere Gegenstände nur aufgehoben werden müssen. Behalten Sie diese Artikel im Gedächtnis; greifen Sie zu, und lassen Sie sie nicht aus den Krallen fallen.

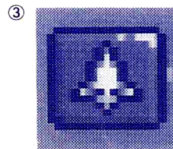
- ① **Die Extra-Zeit:** Dieser Artikel gibt Ihnen 500 Bonuspunkte, und erhöht außerdem die verfügbare Gesamtzeit um 30 Sekunden.
- ② **Der Schutzschild:** Wenn Sie diesen Artikel aufheben, sind Sie 10 Sekunden lang unverletzbar.
- ③ **Der Nachbrenner:** Mit diesem Artikel können Sie Ihre Laufgeschwindigkeit dramatisch erhöhen — und zudem sind Sie unverletzbar!



Items

Divers items sont répartis dans chaque niveau du jeu pour aider Road Runner à déjouer les plans de Wile E. Coyote. Des items apparaîtront lorsque vous bondirez sur un ennemi tandis que d'autres se trouvent sur le chemin de Road Runner. Repérez-les et ne les laissez pas s'échapper de vos plumes lorsque vous les trouvez.

- ① **Item de prolongation de temps:** Cet item compte pour 500 points et ajoute 30 secondes au temps qu'il vous reste.
- ② **Item d'invincibilité:** Cet item vous rend invincible pendant 10 secondes.
- ③ **Item d'accélération:** Cet item vous permet de vous déplacer à une super vitesse et vous rend également invincible.



Play Tune (reproducción de música): Para escuchar la música utilizada durante el juego.

Play Sound (reproducción de efectos acústicos): Para escuchar los efectos acústicos utilizados en el juego.

Exit (abandono): Después de haber seleccionado las opciones y de haber escuchado los efectos acústicos, seleccione esta opción y presione el botón 1 para volver a la pantalla del título. Presione el botón 1, después seleccione **START** y vuelva a presionar el botón 1 para comenzar el juego.

PLAY TUNE (riproduzione musica): Per ascoltare la musica utilizzata durante il gioco.

PLAY SOUND (riproduzione suoni): Per ascoltare gli effetti sonori utilizzati durante il gioco.

EXIT (uscita): Quando avete terminato la selezione delle opzioni e l'ascolto dei suoni, selezionate questa opzione e premete il pulsante 1 per ritornare allo schermo del titolo. Premete il pulsante 1, selezionate **START** e quindi premete nuovamente il pulsante 1 per iniziare il gioco.

Play Tune (uppspelning av musik): Lyssna till musiken på spelets alla nivåer.

Play Sound (uppspelning av ljud effekter): Lyssna till ljudeffekterna på spelets alla nivåer.

Exit (avsluta): När du har valt färdigt bland alternativen och lyssnat på de olika ljuden, välj detta alternativ och tryck på knapp 1 för att gå tillbaka till rubrikskärmen. Tryck därefter på knapp 1 igen, välj **START**, och tryck en gång till på knapp 1 för att sätta igång spelet.

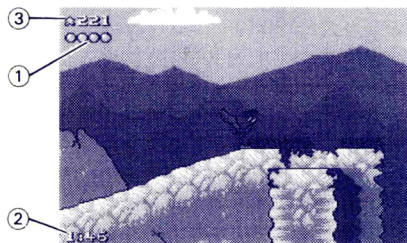
Play Tune: Luister naar de muziekjes van het spel.

Play Sound: Luister naar de geluidseffecten van het spel.

Exit: Als je de instellingen gekozen hebt en naar de geluiden hebt geluisterd, moet je deze optie kiezen en op Toets 1 drukken om naar het Titelscherm te gaan. Druk weer op Toets 1, kies dan **GAME START** en druk nog een keer op Toets 1 om het spel te starten.

Road Running

- ① **Energy Meter:** Road Runner starts off each Stage with four Energy Rings. Every time Road Runner is injured he loses one (or sometimes more) of his Rings. If he loses all four of his Energy Rings, he loses a Try. Road Runner's energy can be restored by eating bird seed that is found in various places throughout the game.
- ② **Time Remaining:** When the time runs out, Road Runner loses a Try. Obtain extra time by picking up Stars that can be found in the game.
- ③ **Stars Collected:** Scattered throughout the levels are flashing Stars. Each star you collect adds time to your total time remaining, so never pass up a chance to grab stars.
- ④ **Tries Left:** This shows you how many Tries Road Runner has left to complete the Stage.
- ⑤ **Continue:** This shows how many Continues Road Runner has left.

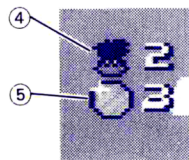


Auf der Landstraße

- ① **Energie-Anzeige:** Der Road Runner beginnt jede Spielstufe mit vier Energie-Ringen. Jedesmal, wenn Road Runner Federn läßt, verliert er einen (manchmal sogar mehr als einen) seiner Ringe. Wenn alle Energie-Ringe aufgebraucht sind, verliert er einen seiner Versuche. Die Anzahl der Ringe kann wiederhergestellt werden, wenn Road Runner unterwegs Vogelfutter zu sich nimmt, das er während des Spiels an verschiedenen Stellen finden kann.
- ② **Verbleibende Zeit:** Wenn die angezeigte Zeit abgelaufen ist, verliert Road Runner einen seiner Versuche. Durch Einsammeln von Sternen, die im Laufe des Spiels gefunden werden können, läßt sich die Zeit verlängern.
- ③ **Eingesammelte Sterne:** Im Verlauf von allen Spielstufen können blinkende Sterne eingesammelt werden; für jeden aufgelesenen Stern wird Ihre verfügbare Gesamtzeit verlängert. Es empfiehlt sich daher, möglichst viele Sterne einzusammeln.
- ④ **Restliche Versuche:** Hier wird die Anzahl der restlichen Versuche angezeigt, die Road Runner bis zum Abschluß der jeweiligen Stufe noch zur Verfügung stehen.
- ⑤ **Fortsetzungsmöglichkeiten:** Hier wird die Anzahl der noch verbleibenden Fortsetzungsmöglichkeiten angezeigt.

Sur la Route

- ① **Le Compteur d'Énergie:** Road Runner commence chaque niveau avec quatre Anneaux d'Énergie. Chaque fois que Road Runner est blessé, il perd un (ou parfois plusieurs) de ses anneaux. Quand il a perdu ses quatre anneaux, il perd un Try (essai). Road Runner peut retrouver de l'énergie en mangeant des graines qui se trouvent à divers endroits dans le jeu.
- ② **Temps restant:** Lorsque le temps imparti est écoulé, Road Runner perd un Try. Obtenez une prolongation de temps en ramassant des étoiles qui apparaîtront dans le jeu.
- ③ **Étoiles:** Des étoiles clignotantes sont réparties dans les différents niveaux. Chaque étoile acquise prolonge le temps qui vous reste, aussi ne ratez pas une chance de ramasser des étoiles.
- ④ **Tries restants:** Indique le nombre de tentatives dont Road Runner dispose pour finir son niveau.
- ⑤ **Continue:** Indique le nombre de possibilités de continuer dont Road Runner bénéficie encore.



Corriendo caminos

- ① **Medidor de energía:** Road Runner comenzará cada etapa con cuatro anillos de energía. Cada vez que Road Runner sufra una herida, perderá uno de los anillos de energía. Cuando se quede sin sus cuatro anillos de energía, perderá un intento. La energía de Road Runner puede restablecerse comiendo alpiste, que se encuentra en diversos lugares a lo largo del juego.
- ② **Tiempo restante:** Cuando finalice el tiempo, Road Runner perderá un intento. Para obtener tiempo extra tome las estrellas que pueda encontrar durante el juego.
- ③ **Estrellas recolectadas:** A lo largo de los niveles están esparcidas estrellas parpadeantes. Cada estrella que tome aumentará su tiempo restante total, motivo por el que no deberá dejar pasar ninguna oportunidad de tomar tales estrellas.
- ④ **Intentos restantes:** Aquí se mostrarán cuántos intentos le quedan a Road Runner para completar la etapa.
- ⑤ **Continuación:** Aquí se mostrarán cuántas continuaciones le quedan a Road Runner.

Sulla strada

- ① **Anelli energia:** Road Runner inizia il gioco in ciascun livello con quattro anelli di energia. Ogni volta che Road Runner viene ferito, uno (o più) degli anelli scompaiono. Quando tutti e quattro gli anelli sono stati perduti, Road Runner perde un tentativo. L'energia di Road Runner può essere ripristinata mangiando il mangime che è possibile trovare in vari luoghi durante il gioco.
- ② **Tempo rimanente:** Quando il tempo scade, Road Runner perde un tentativo. Guadagnate tempo extra raccogliendo tutte le stelle che potete trovare durante il gioco.
- ③ **Stelle raccolte:** In tutti i livelli è possibile trovare delle stelle lampeggianti. Ciascuna stella raccolta aggiunge 2 secondi al tempo totale rimanente; non perdetevi alcuna occasione per raccogliere stelle.
- ④ **Tentativi rimasti:** Questa posizione vi indica quanti tentativi sono rimasti a Road Runner per completare il livello.
- ⑤ **Continuazioni rimaste:** Questa posizione vi indica quante continuazioni sono rimaste a Road Runner.

Fortlöpning

- ① **Energimätare:** Road Runner påbörjar varje nivå med fyra energiringar. Varje gång Road Runner får en smäll förlorar han en (eller ibland fler) av sina ringar. Om han blir av med alla sina energiringar förlorar han ett av sina försök. Du kan återställa Road Runners energi genom att äta fågelgrön, som du kan hitta här och var under spelets gång.
- ② **Återstående tid:** När tiden tar slut förlorar Road Runner ett av sina försök. Du får en liten förlängning varje gång du plockar upp stjärnor, som ligger utspridda här och där.
- ③ **Ihopsamlade stjärnor:** Blinkande stjärnor ligger kringströdda lite var som helst på alla nivåer. Varje stjärna du snappar upp lägger lite grann till din totala återstående tid, så missa inga tillfällen att roffa åt dig stjärnor.
- ④ **Återstående försök:** Denna mätare visar hur många försök Road Runner har på sig att avsluta nivån.
- ⑤ **Fortsättningsmöjligheter:** Denna mätare visar hur många möjligheter Road Runner har kvar att fortsätta spelet.

Road Running

- ① **Energie Meter:** Road Runner begint elk gebied met vier Energie Ringen. Elke keer als Road Runner geraakt wordt, verliest hij één (of meer) van zijn Ringen. Als hij alle vier zijn Energie Ringen heeft verloren, verliest hij een kans. Je kunt Road Runners Energie herstellen door het vogelzaad te eten dat je op sommige plaatsen in het spel kunt vinden.
- ② **Overgebleven Tijd:** Als de tijd op is, verliest Road Runner een kans. Verdien extra tijd door de Sterren op te pakken die je in het spel kunt vinden.
- ③ **Verzamelde Sterren:** In elk gebied kom je knipperende Sterren tegen. Elke Ster die je oppakt, geeft je wat extra tijd om dat gebied af te maken. Pak dus alle Sterren die je kunt pakken.
- ④ **Overgebleven Kansen:** Hier staat hoeveel kansen Road Runner nog heeft om het gebied af te maken.
- ⑤ **Continue:** Hier staat hoeveel Continues Road Runner nog heeft.