



SEGA<sup>®</sup>  
MEGA DRIVE  
CLASSICS™



SEGA<sup>®</sup>  
GENESIS™  
CLASSICS

	UK ENGLISH .....	2
	FRANÇAIS .....	4
	DEUTSCH .....	6
	ITALIANO .....	8
	ESPAÑOL .....	10
	US ENGLISH.....	12

The SEGA MEGA DRIVE is known as the SEGA GENESIS in the U.S.

To take revenge against Tsarkon over his father's death, the prince must collect the eight Rings of Good hidden throughout the land.

Out-hack and out-smart Tsarkon's minions while collecting the hidden Rings until you reach the final bastion where Tsarkon waits. Defeat Tsarkon and banish evil from the world.



## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Mega Drive Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognise any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Mega Drive Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Mega Drive Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

<b>A button:</b> A	<b>Y button:</b> W
<b>B button:</b> S	<b>Z button:</b> E
<b>C button:</b> D	<b>Start button:</b> Enter.
<b>X button:</b> Q	<b>D-button:</b> Directional keys.

## BASIC CONTROLS

**D-button:** Move, Move Cursor.

**Start button:** Start Game.

**A button:** Use Magic.

**B button:** Cancel.

**C button:** Attack, Select, Command Menu.

## ADVANCED CONTROLS

**Town & Combat (3rd Person):** In Towns and during combat, use the D-button to move the character up, down, left or right. The direction you press directly corresponds to their on-screen movement.

**Wilderness & Caves (1st Person):** In the wilderness and caves, use the D-button to move the character from a first person perspective. Pressing up will move the character forwards, and down backwards. Press left or right to rotate the character on the spot.

## GETTING STARTED

Press START at the Title Screen to display the Start Menu as follows:

**START:** Start a new game.

**CONTINUE:** Resume one of up to three previously saved games.

When starting a new game, enter a name for your player of up to 6 characters using the D-button and **Select**. Press **Cancel** to delete the last character if you make a mistake.

## BASIC PLAY

As you embark on your quest, you will find yourself in three main game settings as detailed below.

### TOWNS AND VILLAGES

Here you can gather information from the locals, purchase Weapons and Items, obtain maps of the wilderness, and view events that progress the story.

### WILDERNESS AND CAVES

Make your way forwards through a 3D labyrinth to your next destination. Travel is easier with a map, but inside caves you'll also need a light to read them with. Frequently you will encounter ferocious monsters that will need to be faced in combat.

### COMBAT AREAS

When surrounded by monsters, fight them off to gain Experience and Kims (the Vermilion currency).

## COMMAND MENU

In the town and wilderness areas, press **Command Menu** to display the Command Menu. Here you can select from the following:

- Talk** Listen to what the townfolk have to say.
- Item** Use or discard items in possession.
- Str** Opens the Status Screen.
- Open** Open a treasure chest or unlocked door.
- Magic** Cast a healing spell, Ready a Book of Spells for combat, or Discard a Book.
- Equip** Put On or Remove your Weapons, Shields and Armour.
- Seek** Check the area for hidden items.
- Take** Pick up an item. The result will be displayed onscreen.



Up to eight Items, Books of Spells, Weapons, Armours, and Shields may be carried respectively. Items and Magic Books may be discarded or sold to make room for more. Weapons, Armour and Shields cannot be discarded.

## STATUS SCREEN

Select Str at the Command Menu to display the player Status Screen.



- Name** Name of character
- Condition** Best, Good, Bad (Poisoned)
- Level** Current experience Level
- EXP** Experience Point total
- Next level** EXP Experience required to advance to the next Level
- HP** Hit Points remaining
- MHP** Maximum possible Hit Points for current Level
- MP** Magic Points remaining
- MMP** Maximum possible Magic Points for current Level
- STR** Strength Factor – affected by Level and readied Weapons
- AC** Armour Class – affected by readied Armour and Shield
- INT** Intelligence – affects power of Magic Spells
- DEX** Dexterity – ability to avoid injury
- LUK** Luck – ability to avoid poisoning
- KIM** Value of money remaining

Press **Select** up to five times in succession to reveal the following additional Status Screens:

### 1. Equipment Readied

Weapon, Shield, Armour and Book of Magic equipped.

### 2. Gear (Combat)

Weapons, Shields and Armour in possession.

### 3. Gear (Magic)

Books of Magic in possession.

### 4. Gear (Item)

Items in possession.

### 5. Rings

Rings of Good in possession.

## COMBAT

While progressing through the wilderness or caves, you will find yourself face to face with many kinds of monsters. Check the 3D screen to see which type you'll be facing. Some can be defeated hand to hand (**Attack**), others will require magic (**Use Magic**).

If your HP drops significantly, it may be wise to try and escape in order to recover. Head for the left or right of the gamefield to exit the combat area.

If you're defeated in battle (your HP reaches zero) you will be revived automatically, but it will cost you half your money.



## ARCHMONSTERS

Occasionally you must defeat an Archmonster to progress the story. These are more powerful than other enemies, and will require a little more skill. Note that magic cannot be used when fighting an Archmonster.

## SHOPS

The following shops can be found at many of the towns and villages:



### Weapon Shop

Purchase or sell Weapons, Armour and Shields.



### Magic Shop

Purchase or sell a variety of Books of Magic.



### Equipment Shop

Purchase or sell a range of useful items.



### Inn

Get a good night's sleep to restore your Magic and Hit Points.



### Church

Cure poisonings and curses, and save your game progress.



Pour venger la mort de son père aux mains de Tsarkon, le prince doit ramasser les huit Anneaux du Bien cachés à travers la contrée.

Montrez-vous plus fort et plus malin que les sous-fifres de Tsarkon, tout en rassemblant les anneaux cachés jusqu'à atteindre le bastion final où se trouve Tsarkon. Vous devez vaincre Tsarkon pour bannir du monde le mal.



## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible PC peut être utilisée pour jouer aux jeux SEGA Mega Drive Classics, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 4 touches configurables. Le jeu reconnaîtra n'importe quelle manette connectée à votre PC, qui pourra ensuite être attribuée au Joueur 1 ou au Joueur 2.

Pour plus d'informations sur l'installation de la manette sur votre PC, veuillez vous référer à la documentation fournie avec la manette. Pour configurer une manette de jeu pour les jeux SEGA Mega Drive Classics, suivez les étapes suivantes :

- Lancez le jeu SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez Options depuis le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration d'entrée), sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant pour le Joueur 1 ou Joueur 2.
- Cliquez sur l'option 'Assign controller mapping' (Configuration manette).
- Suivez les indications à l'écran afin d'assigner les touches pour les boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode respectivement. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne sont pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons.

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

<b>Bouton A</b> : Q	<b>Bouton Y</b> : Z
<b>Bouton B</b> : S	<b>Bouton Z</b> : E
<b>Bouton C</b> : D	<b>Bouton Start</b> : Entrée.
<b>Bouton X</b> : A	<b>Bouton multidirectionnel</b> : Touches directionnelles.

## COMMANDES DE BASE

**Bouton multidirectionnel** : Déplacer, déplacer le curseur.

**Bouton Start** : Commencer à jouer.

**Bouton A** : Utiliser la magie.

**Bouton B** : Annuler.

**Bouton C** : Attaquer, sélectionner, menu des commandes.

## COMMANDES DÉTAILLÉES

**Villes et combat (3e personne)** : Dans les villes et durant les combats, utilisez le bouton multidirectionnel pour déplacer le personnage vers le haut, le bas, la droite ou la gauche. La direction sur laquelle vous appuyez correspond directement au mouvement du personnage à l'écran.

**Terres sauvages et Cavernes (1ère personne)** : Dans les terres sauvages et les cavernes, utilisez le bouton multidirectionnel pour déplacer le personnage dans une perspective de première personne. Appuyez vers le haut pour déplacer le personnage vers l'avant et vers le bas pour le faire reculer. Appuyez vers la gauche ou la droite pour faire tourner le personnage sur lui-même.

## COMMANDES DÉTAILLÉES

Appuyez sur START à partir de l'écran de titre pour afficher le menu de démarrage comme suit :

**START:** (COMMENCER) : Commencer une nouvelle partie.

**CONTINUE:** (CONTINUER) : Reprendre une des trois parties sauvegardées.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, saisissez le nom (six caractères maximum) de votre personnage à l'aide du bouton multidirectionnel et appuyez sur **Sélectionner**. Appuyez sur **Annuler** pour effacer une lettre, si vous le souhaitez.

## RÈGLES DU JEU

Alors que vous débutez votre quête, vous vous retrouverez dans l'une des trois zones de jeux principales, décrites ci-dessous.

### VILLES ET VILLAGES

Ici, vous pourrez obtenir des informations en interrogeant les habitants, acheter des Armes et des Objets, obtenir des cartes des terres sauvages et voir les événements qui ponctuent l'histoire du jeu.

### TERRES SAUVAGES ET CAVERNES

Frayez-vous un chemin à travers un labyrinthe en 3D jusqu'à votre prochaine destination. Il est plus facile de voyager à l'aide d'une carte, mais à l'intérieur des cavernes, vous aurez besoin de lumière pour les lire. Vous rencontrerez fréquemment des monstres féroces qui devront être vaincus au combat.

### ZONES DE COMBAT

Lorsque vous êtes entouré de monstres, combattez-les pour gagner de l'Expérience et des Kims (la monnaie de Vermilion).

## MENU DES COMMANDES

Dans les villes et les terres sauvages, appuyez sur **Menu des commandes**. Vous pourrez choisir parmi les options suivantes :

- Talk** (Parler) Écouter ce que les habitants ont à dire.
- Item** (Objet) Utiliser ou abandonner un objet en votre possession.
- Str** (Force) Ouvrir l'écran de l'état.
- Open** (Ouvrir) Ouvrir un coffre au trésor ou une porte déverrouillée.
- Magic** (Magie) Jeter un sort de guérison, préparer un livre de sort pour le combat ou se défaire d'un livre.
- Equip** (Équiper) Prendre ou retirer une arme, bouclier ou armure.
- Seek** (Rechercher) Inspecter un endroit pour trouver des objets cachés.
- Take** (Prendre) Ramasser un objet. Le résultat sera affiché à l'écran.



Vous pouvez transporter jusqu'à huit objets à la fois (livres de sorts, armes, armures et boucliers). Les objets et les livres de sort peuvent être jetés ou vendus pour faire de la place. Vous ne pouvez pas abandonner vos armes, armures et boucliers.

## ÉCRAN DE L'ÉTAT

Sélectionnez Str dans le Menu des commandes pour afficher l'Écran de l'état.

- Name** (Nom) Nom du personnage
- Condition** Best (en pleine forme), Good (bonne), Bad (mauvaise, empoisonné)
- Level** Niveau d'expérience actuel
- EXP** Total des points d'expérience
- Next level** (EXP niveau supérieur) Expérience requise pour avancer au prochain niveau
- HP** Points de vie restants
- MHP** Points de vie maximum pour le niveau actuel
- MP** Points de magie restants
- MMP** Points de magie maximum pour le niveau actuel
- STR** Facteur de force (en fonction du niveau et de l'arme utilisée)
- AC** Classe d'armure (en fonction de l'armure et du bouclier utilisés)
- INT** Intelligence (influe sur la puissance de vos sorts de magie)
- DEX** Dextérité (aptitude à éviter les blessures)
- LUK** Chance (aptitude à éviter l'empoisonnement)
- KIM** Kims (monnaie) restants



Appuyez sur **Sélectionner** jusqu'à cinq fois à la suite pour afficher les écrans d'état supplémentaires suivants :

### 1. Equipment Readied (Équipement utilisé)

Arme, bouclier, armure et livre de magie équipés.

### 2. Gear (Combat) (Équipement de combat)

Armes, boucliers and armure en votre possession.

### 3. Gear (Magic) (Équipement de magie)

Livres de magie en votre possession.

### 4. Gear (Item) (Objets)

Objets en votre possession.

### 5. Rings (Anneaux du Bien)

Anneaux du Bien en votre possession.

## COMBAT

Au fil de vos aventures dans ces terres sauvages et ces cavernes, vous serez confronté à différents types de monstres. Regardez l'écran 3D pour voir quel type de monstres vous allez affronter. Vous pourrez venir à bout de certains par un combat au corps à corps (Attaque) ; d'autres ne pourront être vaincus qu'avec l'aide de la magie (Utiliser la magie).

Si vos HP diminuent de façon considérable, il vaut mieux s'enfuir pour en regagner. Dirigez-vous vers la gauche ou la droite de la zone de jeu pour quitter la zone de combat.

Si vous tombez au combat (vos HP atteignent zéro), vous serez automatiquement ressuscité, mais cela vous coûtera la moitié de votre argent.



## ARCHIMONSTRES

Il vous faudra parfois vaincre un Archimonstre pour progresser dans l'histoire. Les Archimonstres sont plus puissants que les autres ennemis et les vaincre requiert une bonne technique. Veuillez noter que la magie ne peut pas être utilisée face à un Archimonstre.

## MAGASINS

Vous trouverez les magasins suivants dans les villes et villages :



### Weapon Shop (Armurerie)

Acheter ou vendre armes, armures et boucliers.



### Magic Shop (Magasin de Magie)

Acheter ou vendre divers livres de magie.



### Equipment Shop (Magasin d'équipement)

Acheter ou vendre divers objets précieux.



### Inn (Auberge)

Récupérez des HP et de la magie grâce à une bonne nuit de sommeil.



### Church (Église)

Guérir les empoisonnements, lever les sorts et sauvegarder votre partie.



Um sich an Tsarkon für den Tod seines Vaters zu rächen, muss der Prinz die acht Ringe des Guten finden, die im ganzen Land versteckt sind.

Sei stärker und schlauer als Tsarkons Lakaien, während du die versteckten Ringe aufsammelst und zum letzten Bollwerk gelangst, wo Tsarkon wartet. Besiege Tsarkon und verbanne das Böse aus der Welt.



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz verfügt und mindestens 4 weitere Tasten, denen Aktionen zugewiesen werden können. Das Spiel erkennt die Anzahl der mit deinem PC verbundenen Controller und diese können daraufhin Spieler 1 oder Spieler 2 zugewiesen werden.

Bitte siehe auch im mitgelieferten Handbuch des jeweiligen Controllers nach, wie man ihn an deinen PC anschließt. Um den Controller für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele zu verwenden, verfare nach folgenden Anweisungen:

- Starte SEGA Mega Drive Classics
- Wähle im Hauptmenü Optionen (Options)
- Wähle in den Eingabeeinstellungen (Input Configuration) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung (Assign controller mapping)
- Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: Die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar)

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

<b>A-Taste:</b> A	<b>Y-Taste:</b> W
<b>B-Taste:</b> S	<b>Z-Taste:</b> E
<b>C-Taste:</b> D	<b>Start-Taste:</b> Eingabe.
<b>X-Taste:</b> Q	<b>Steuerkreuz:</b> Richtungstasten.

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

**Steuerkreuz:** Bewegen, Cursor bewegen.

**Start-Taste:** Spiel starten.

**A-Taste:** Magie benutzen.

**B-Taste:** Abbrechen.

**C-Taste:** Angreifen, Auswählen, Befehlsmenü.

## ERWEITERTE STEUERUNG

**Städte und Kämpfe (3. Person):** Bewege deinen Spielcharakter in Städten und während Kampfsituationen mit dem Steuerkreuz nach oben, unten, links und rechts. Die Richtung, in die du drückst, stimmt direkt mit der Bewegung auf dem Schirm überein.

**Wildnis und Höhlen (1. Person):** Verwende hier das Steuerkreuz, um den Spielcharakter in der Ich-Perspektive zu bewegen. Drückst du das Steuerkreuz nach oben, bewegt sich dein Charakter vorwärts, und drückst du es nach unten, bewegt er sich rückwärts. Indem du das Steuerkreuz nach links und rechts drückst, dreht sich der Charakter auf der Stelle.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen:

**START:** Beginne ein neues Spiel.

**CONTINUE:** (Weiter) Setze eines von bis zu drei gespeicherten Spielen fort.

Wenn du ein neues Spiel beginnst, wähle mit dem Steuerkreuz einen Namen mit bis zu sechs Buchstaben für deinen Spielcharakter und drücke **Auswählen**. Wenn du dich vertan hast, drücke **Abbrechen**, um den letzten Buchstaben zu löschen.

## SO WIRD GESPIELT

Auf deiner Mission findest du dich in drei Haupt-Spielszenarien wieder.

### STÄDTE UND DÖRFER

Hier erhältst du Informationen von den Einwohnern, kaufst Waffen und Gegenstände, erhältst Karten der Wildnis und schaust dir Ereignisse an, die die Geschichte fortführen.

### WILDNIS UND HÖHLEN

Gehe durch ein 3D-Labyrinth, um zu deinem nächsten Ziel zu gelangen. Eine Karte erleichtert dir das Vorankommen, jedoch benötigst du in Höhlen ein Licht, um sie zu lesen. Du wirst oft auf bösartige Monster treffen, denen du dich im Kampf stellen musst.

### KAMPFBEREICHE

Wenn du von Monstern umgeben bist, musst du sie besiegen, um Erfahrung und Kim (die Vermilionische Währung) zu erhalten.

## BEFEHLSMENÜ

In Städten und der Wildnis gelangst du durch Drücken von **Befehlsmenü** ins Befehlsmenü. Hier kannst du folgendes auswählen:

- Talk** (Unterhalten) Hör dir an, was die Stadtbewohner zu sagen haben.
- Item** (Gegenstand) Benutze Gegenstände oder lege diese ab.
- Str** Öffne die Statusanzeige.
- Open** (Öffnen) Öffne eine Schatzkiste oder eine verschlossene Tür.
- Magic** (Magie) Wirke einen Heilzauber, bereite ein Buch mit Zaubersprüchen für den Kampf vor oder wirf ein Buch weg. (Ausrüsten) Lege Waffen, Schilde und Rüstung an bzw. ab.
- Equip** (Suchen) Suche einen Bereich nach versteckten Gegenständen ab.
- Seek** (Suchen) Suche einen Bereich nach versteckten Gegenständen ab.
- Take** (Aufnehmen) Nimm einen Gegenstand auf. Das Ergebnis wird am Bildschirm dargestellt.



Du kannst jeweils bis zu acht Gegenstände, Bücher mit Zaubersprüchen, Waffen, Rüstungen und Schilde tragen. Gegenstände und Zauberbücher können abgelegt oder verkauft werden, um Platz zu schaffen. Waffen, Rüstungen und Schilde sind jedoch nicht ablegbar.

## STATUSBILDSCHIRM

Wähle **STR** im Befehlsmenü, um den Statusbildschirm anzuzeigen.

- Name** Der Name deines Spielcharakters
- Condition** (Verfassung) Sehr gut, gut, schlecht (vergiftet)
- Level** (Stufe) Momentane Erfahrungsstufe
- EXP** Erfahrungspunkte insgesamt
- Next level** (EXP zum nächsten Level) Die nötige Erfahrung, um zum nächsten Level zu gelangen
- HP** Verbleibende Trefferpunkte
- MHP** Maximal mögliche Trefferpunkte für das aktuelle Level
- MP** Verbleibende Magiepunkte
- MMP** Maximal mögliche Magiepunkte für das aktuelle Level
- STR** Stärkefaktor - beeinflusst durch Level und ausgerüstete Waffen
- AC** Rüstungsklasse - beeinflusst durch ausgerüstete Rüstung und Schild
- INT** Intelligenz - beeinflusst die Kraft von Zaubersprüchen
- DEX** Geschicklichkeit - Vermeidung von Verletzungen
- LUK** Glück - Vermeidung von Vergiftung
- KIM** Verbleibendes Geld



Drücke bis zu fünf Mal in Folge **Auswählen**, um die folgenden zusätzlichen Statusbildschirme anzuzeigen:

### 1. Equipment Readied (Ausgerüstete Gegenstände)

Zeigt ausgerüstete Waffen, Schilde, Rüstungen und Zauberbücher an.

### 2. Gear (Combat) (Kampfausrüstung)

Die Waffen, Schilde und Rüstungen, die du besitzt.

### 3. Gear (Magic) (Magieausrüstung)

Die Zauberbücher, die du besitzt.

### 4. Gear (Item) (Gegenstands-ausrüstung)

Die Gegenstände, die du besitzt.

### 5. Rings (Ringe)

Die Ringe des Guten, die du besitzt.

## KAMPF

Auf deinem Weg durch Wildnis und Höhlen begegnest du vielen Monstern von Angesicht zu Angesicht. Auf dem 3D-Bildschirm kannst du sehen, um welche Art es sich handelt. Einige können im Nahkampf besiegt werden (drücke **Angreifen**), andere erfordern Magie (drücke **Magie benutzen**).

Wenn deine HP bedrohlich abnehmen, solltest du die Flucht ergreifen, um wieder zu Kräften zu kommen. Laufe zur linken oder rechten Seite des Spielfeldes, um dem Kampfgeschehen zu entfliehen.

Wenn du im Kampf besiegt wirst (deine HP sinken auf Null), wirst du automatisch wiederbelebt, allerdings kostet dich das die Hälfte deines Geldes.



## ERZMONSTER

Gelegentlich musst du ein Erzmonster besiegen, um in der Story voranzukommen. Diese sind stärker als andere Feinde und lassen sich schwieriger besiegen. Beachte, dass im Kampf gegen Erzmonster keine Magie verwendet werden kann.

## LÄDEN

In vielen Städten und Dörfern findest du die folgenden Läden:



### Weapon Shop (Waffenladen)

Kaufe oder verkaufe Waffen, Rüstung und Schilde.



### Magic Shop (Zauberladen)

Kaufe oder verkaufe eine Vielzahl von Zauberbüchern.



### Equipment Shop (Zubehörladen)

Kaufe oder verkaufe eine Reihe nützlicher Gegenstände.



### Inn (Gasthaus)

Schlaf dich hier aus, um Magie und Trefferpunkte zu regenerieren.



### Church (Kirche)

Heile hier Vergiftungen und Flüche und speichere deinen Spielfortschritt.

Per vendicare la morte di suo padre per mano di Tsarkon, il principe deve raccogliere gli otto Anelli del Bene nascosti in tutto il territorio.

Elimina tutti gli scagnozzi di Tsarkon, raccogliendo gli anelli nascosti fino a raggiungere l'ultimo bastione, dove ti aspetta Tsarkon: sconfiggilo e libera il mondo dal male.



## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile col sistema operativo e che abbia almeno un tasto direzionale e 4 pulsanti assegnabili. Il gioco rileverà automaticamente il numero di controller collegati al PC, ed essi potranno essere assegnati al Giocatore 1 o al Giocatore 2.

Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo sul PC. Per impostare il controller per i giochi SEGA Mega Drive Classics segui le seguenti istruzioni:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Dal menu principale, scegli l'opzione Options.
- Nella sezione Input Configuration, seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping".
- Sul tuo controller, premi i pulsanti che vuoi designare come A, B, C, X, Y, Z, Start (Avvio) e Mode, nell'ordine appena dato. Tieni presente che i pulsanti, X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti disponibili.

## COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

<b>Pulsante A:</b> A	<b>Pulsante Y:</b> W
<b>Pulsante B:</b> S	<b>Pulsante Z:</b> E
<b>Pulsante C:</b> D	<b>Pulsante Start:</b> Invio.
<b>Pulsante X:</b> Q	<b>Tasto D:</b> Tasti direzionali.

## COMANDI DI BASE

<b>Tasto D:</b> Movimento, Muovi cursore.
<b>Pulsante START:</b> Inizia partita.
<b>Pulsante A:</b> Usa la magia.
<b>Pulsante B:</b> Annulla.
<b>Pulsante C:</b> Attacca, Seleziona, Menu comandi.

## COMANDI AVANZATI

**Città e Combattimento (3° Persona):** in città e durante il combattimento, usa il tasto D per spostare il personaggio in su, in basso, a sinistra o a destra. La direzione premuta corrisponde direttamente al movimento sullo schermo.

**Spazi aperti e Grotte (1° Persona):** negli spazi aperti e nelle grotte, usa il tasto D per spostare il personaggio da una prospettiva in prima persona. Premendo in su sposterai in avanti il personaggio, e in giù lo farai muovere all'indietro. Premi sinistra o destra per ruotare il personaggio sul posto.

## PER INIZIARE

Premi START nella schermata del titolo per visualizzare il menu di avvio come segue:

- START:** Inizia una nuova partita.
- CONTINUE:** Riprendi una delle partite salvate in precedenza (tre è il numero massimo delle partite che puoi salvare).

Quando inizi una nuova partita, dovrai inserire un nome per il tuo giocatore composto da un massimo di 6 caratteri usando il tasto D **Seleziona**. Premi **Annulla** per cancellare l'ultimo carattere immesso, se commetti un errore.

## COME GIOCARE

Durante la tua avventura ti potresti trovare in uno dei tre scenari descritti qui di seguito.

### CITTÀ E VILLAGGI

Qui è possibile raccogliere informazioni dalla gente del posto, acquistare Armi ed Oggetti, ottenere mappe degli spazi aperti e vedere eventi che fanno progredire la storia.

### SPAZI APERTI E GROTTA

Attraversa un labirinto in 3D per raggiungere la tua prossima destinazione. Viaggiare è più facile con una mappa, ma all'interno delle grotte avrai anche bisogno di una luce per poterla leggere. Spesso incontrerai mostri feroci, che dovrai affrontare in combattimento.

### COMBAT ZONE

Quando sei circondato da mostri, sconfiggili per acquisire esperienza e Kim (la valuta di Vermillion).



## MENU COMANDI

In città e negli spazi aperti, premi **Command Menu** per visualizzare il menu dei comandi. Da qui potrai scegliere tra le seguenti opzioni:

- Talk** (parla) Ascolta quello che i cittadini hanno da dire.
- Item** (oggetto) Usa o liberati degli oggetti in tuo possesso.
- Str** (stato) Apre la Schermata di Stato.
- Open** (apri) Apri uno scrigno del tesoro o una porta chiusa.
- Magic** (magia) Lancia un incantesimo di guarigione, Prepara un Libro degli Incantesimi per il combattimento o Elimina un Libro.
- Equip** (equipaggia) Equipaggia o Rimuovi Armi, Scudi e Armature.
- Seek** (cerca) Esamina la zona per trovare oggetti nascosti.
- Take** (prendi) Raccogli un Oggetto. Il risultato sarà visualizzato sullo schermo.



Possono essere trasportati fino ad otto Oggetti per ognuna delle seguenti categorie: Libri degli Incantesimi, Armi, Armature e Scudi. Gli Oggetti ed i Libri di Magia possono essere abbandonati o venduti in modo da liberare spazio per altri. Armi, Armature e Scudi non possono essere abbandonati.

## SCHERMATA DI STATO

Seleziona **Str** nel menu dei comandi per visualizzare la Schermata di Stato.

- Name** Nome del personaggio.
- Condition** Best (ottima), Good (buona), Bad (avvelenato).
- Level** Livello d'esperienza attuale.
- EXP** Punti Esperienza totali
- Next level** Punti Esperienza necessari per passare al livello successivo.
- HP** Punti Ferita rimanenti.
- MHP** Punti Ferita massimi per il livello attuale.
- MP** Punti Magia rimanenti.
- MMP** Punti Magia massimi per il livello attuale.
- STR** Forza - influenzata dal livello e dalle Armi approntate.
- AC** Classe Armatura - influenzata dall'Armatura e dallo Scudo equipaggiati.
- INT** Intelligenza - influenza la potenza degli Incantesimi.
- DEX** Destrezza - capacità di evitare infortuni.
- LUK** Fortuna - la capacità di evitare l'avvelenamento.
- KIM** Denaro rimanente.



Premi **Selezione** fino a cinque volte di seguito per rivelare le seguenti schermate di stato aggiuntive:

### 1. Equipaggiamento approntato

Arma, Scudo, Armatura e Libri di Magia attrezzati.

### 2. Equipaggiamento (Combattimento)

Armi, Scudi ed Armature in tuo possesso.

### 3. Equipaggiamento (Magia)

Libri di Magia in tuo possesso.

### 4. Equipaggiamento (Oggetti)

Oggetti in tuo possesso.

### 5. Anelli

Anelli del Bene in tuo possesso.

## COMBATTIMENTO

Mentre attraversi gli spazi aperti o le caverne, ti troverai a dover fronteggiare molti tipi di mostri. Controlla lo schermo 3D per sapere quale tipo di mostro hai di fronte. Alcuni possono essere sconfitti con il combattimento corpo a corpo (**Attacca**), altri richiederanno l'uso della magia (**Usa la Magia**).

Se i tuoi Punti Ferita scendessero significativamente, può essere saggio cercare di fuggire per ripristinarli. Dirigiti verso il lato sinistro o destro del campo di gioco per uscire dalla zona di combattimento.

Se vieni sconfitto in battaglia (i tuoi HP raggiungono lo zero), sarai rianimato automaticamente, ma ti costerà metà del tuo denaro.



### ARCHMONSTERS (ARCIMOSTRO)

Di tanto in tanto dovrai sconfiggere un Arcimostro per procedere nella storia. Questi sono più potenti di altri nemici, e richiederanno un po' più di abilità. Ricorda che la magia non può essere utilizzata quando combatti un Arcimostro.

## NEGOZI

I seguenti negozi si possono trovare in molte delle città e dei villaggi:



### Weapon Shop (negozio d'armi)

Compra o vendi Armi, Armature e Scudi.



### Magic Shop (negozio di magia)

Compra o vendi una grande varietà di Libri di Magia.



### Equipment Shop (negozio d'equipaggiamento)

Compra o vendi una gamma di oggetti utili.



### Locanda

Fatti una bella dormita per ripristinare i Punti Magia e i Punti Ferita.



### Chiesa

Cura avvelenamenti e maledizioni, e salva i tuoi progressi di gioco.

Para vengarse por la muerte de su padre, el príncipe deberá reunir los ocho anillos del bien que se encuentran esparcidos por el mundo.

Sé más rápido y listo que los secuaces de Tsarkon en la búsqueda de los anillos y llega a la fortaleza final donde te espera Tsarkon. Acaba con él para poner fin a la maldad en el mundo.



## COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

Podrás utilizar cualquier mando compatible con PC para jugar a los juegos de SEGA Mega Drive Classics, siempre y cuando cuente con un mando de dirección y un mínimo de 4 botones que puedan ejecutar diferentes funciones. El juego reconocerá tantos mandos como tengas conectados a tu PC, y los podrás asignar al jugador 1 o al jugador 2.

Consulta la documentación que viene con el mando de juego para obtener más información acerca del proceso de instalación del mismo en tu PC. Para configurar un mando para los juegos de SEGA Mega Drive Classics, sigue los pasos que se detallan a continuación:

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options (Opciones) en el menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 ó 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón "Assign controller mapping".
- Pulsa los botones en tu mando que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode, en ese orden (ten en cuenta que los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles en tu mando si este tiene menos de 8 botones).

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

<b>Botón A:</b> W	<b>Botón Y:</b> W
<b>Botón B:</b> S	<b>Botón Z:</b> E
<b>Botón C:</b> D	<b>Botón Start:</b> Enter.
<b>Botón X:</b> Q	<b>Botón direccional:</b> flechas de dirección.

## CONTROLES BÁSICOS

<b>Botón direccional:</b> Mover, Mover cursor.
<b>Botón Start:</b> Empezar partida.
<b>Botón A:</b> Usar magia.
<b>Botón B:</b> Cancelar.
<b>Botón C:</b> Ataque, Seleccionar, Menú de órdenes.

## CONTROLES AVANZADOS

**En ciudades y en combate (3ª persona):** en las ciudades y durante el combate usa el botón direccional para mover el personaje hacia arriba, abajo a izquierda o derecha. La dirección en la que pulses se corresponde directamente con el movimiento en pantalla.

**En el bosque y en las cuevas (1ª persona):** en el bosque y en las cuevas, usa el botón direccional para mover al personaje desde la perspectiva de primera persona. Si pulsas hacia arriba el personaje se moverá hacia delante y abajo para ir hacia atrás. Pulsa a izquierda o derecha para girar al personaje en la dirección adecuada.

## INICIO

Pulsa START en la pantalla del título para mostrar el menú de inicio:

**START:** (Empezar): empezar una partida nueva.

**CONTINUE:** (Continuar): continúa la partida desde una anterior guardada (puedes guardar hasta tres).

Cuando comiences una partida nueva introduce un nombre para tu jugador de un máximo de 6 caracteres usando el botón direccional y pulsa **Seleccionar**. Pulsa **Cancelar** para borrar la última letra si cometes un error.

## CÓMO JUGAR

Cuando te embarques en la aventura te encontrarás con tres escenarios principales.

### CIUDADES Y PUEBLOS

Aquí podrás obtener información de los lugareños, comprar armas y objetos, obtener mapas del bosque y presenciar acontecimientos importantes para el desarrollo de la historia.

### BOSQUES Y CUEVAS

Avanza en un laberinto de 3 dimensiones hasta tu próximo destino. Es más fácil viajar con un mapa, pero cuando estés en las cuevas también necesitarás una luz para poder leerlos. A menudo te encontrarás con monstruos feroces a los que te tendrás que enfrentar en combate.

### ZONAS DE COMBATE

Cuando te rodeen los monstruos, lucha contra ellos para obtener experiencia y Kims (la moneda de Vermilion).



## MENÚ DE ÓRDENES

En la ciudad y en el bosque, pulsa **Menú de órdenes** para acceder al mismo. Aquí puedes seleccionar las siguientes opciones:

- Talk** (Hablar): escucha lo que te tienen que contar los lugareños.
- Item** (Objeto): usa o descarta los objetos que tienes.
- Str** (Fuerza): abres la pantalla de estado.
- Open** (Abrir): abre un cofre del tesoro o una puerta no cerrada con llave.
- Magic** (Magia): lanza un hechizo de salud, prepara un libro de hechizos para el combate o deshazte de un libro.
- Equip** (Equipar): equipa un arma o quítala. Lo mismo para escudos y armadura.
- Seek** (Buscar): busca objetos ocultos en la zona.
- Take** (Coger): coge un objeto. El resultado se mostrará en pantalla.



Cada personaje puede llevar hasta ocho objetos, libros de hechizos, armas, armaduras y escudos. Los objetos y libros de magia los puedes abandonar o venderlos para tener más espacio para otros objetos. Armas, armadura y escudos no pueden ser descartados.

## PANTALLA DE ESTADO

Selecciona Str en el menú de órdenes para acceder a la pantalla de estado.

- Name** (Nombre): nombre del personaje
- Condition** (condición): Best (excelente), Good (buena), Bad (envenenado)
- Level** (nivel): nivel de experiencia actual
- EXP** total de puntos de experiencia
- Next level** (Siguiendo nivel): la experiencia necesaria para avanzar al próximo nivel
- HP** los puntos de golpe restantes
- MHP** el máximo de puntos de golpe posibles en el nivel actual
- MP** puntos de magia restantes
- MMP** máximo de puntos de magia posibles para el nivel actual
- STR** factor de fuerza. Se ve afectado por el nivel y las armas que tienes preparadas
- AC** clase de armadura. Se ve afectada por la armadura y el escudo preparados
- INT** inteligencia. Afecta a los hechizos de magia
- DEX** destreza, la habilidad para evitar daños
- LUK** suerte, la habilidad para evitar el envenenamiento
- KIM** cantidad de dinero restante



Pulsa **Seleccionar** hasta cinco veces seguidas para mostrar las siguientes pantallas de estado adicionales:

### 1. Equipment Readied (Equipo preparado):

El arma, escudo, armadura y libro de magia equipados.

### 2. Gear (Combat) (Equipo de combate)

Las armas, los escudos y la armadura que tienes.

### 3. Gear (Magic) (Equipo de magia)

Libros de magia que tienes.

### 4. Gear (Item) (Objetos)

Objetos que tienes.

### 5. Rings (Anillos)

Anillos del bien que tienes.

## COMBATE

Mientras avanzas por el bosque o en las cuevas, te encontrarás con monstruos de muchos tipos a los que tendrás que enfrentarte. Consulta la pantalla 3D para ver el tipo de criatura con que te encontrarás. Algunas pueden ser derrotadas cuerpo a cuerpo (**Ataque**), pero para otras necesitarás usar magia (**Usar magia**).

Si los HP (puntos de golpe) disminuyen mucho, quizás sea buena idea intentar escapar para recuperarte. Sal por la izquierda o derecha del campo de batalla para salir de la zona de combate.

Si te derrotan en el campo de batalla (cuando los HP llegan a cero), resucitarás automáticamente pero te costará la mitad de tu dinero.



## ARCHIMONSTRUOS

De vez en cuando tendrás que derrotar a un archimonstruo para avanzar en la historia. Estos son más poderosos que otros enemigos y necesitarás mayor destreza. Ten en cuenta que la magia no se puede usar cuando luches contra uno de ellos.

## TIENDAS

Podrás encontrar las siguientes tiendas en muchas ciudades y pueblos:



### Weapon Shop (Tienda de armas)

Compra o vende armas, armaduras y escudos.



### Magic Shop (Tienda de magia)

Compra o vende diferentes libros de magia.



### Equipment Shop (Tienda de equipo)

Compra o vende distintos objetos útiles.



### Inn (Posada)

Descansa bien una noche y recuperarás puntos de magia y puntos de golpe.



### Church (Iglesia)

Cura las maldiciones y envenenamientos y guarda el progreso de la partida.

To take revenge against Tsarkon over his father's death, the prince must collect the eight Rings of Good hidden throughout the land.

Out-hack and out-smart Tsarkon's minions while collecting the hidden Rings until you reach the final bastion where Tsarkon waits. Defeat Tsarkon and banish evil from the world.



## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Genesis Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognize any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Genesis Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Genesis Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

<b>A button:</b> A	<b>Y button:</b> W
<b>B button:</b> S	<b>Z button:</b> E
<b>C button:</b> D	<b>Start button:</b> Enter.
<b>X button:</b> Q	<b>D-button:</b> Directional keys.

## BASIC CONTROLS

**D-button:** Move, Move Cursor.

**Start button:** Start Game.

**A button:** Use Magic.

**B button:** Cancel.

**C button:** Attack, Select, Command Menu.

## ADVANCED CONTROLS

**Town & Combat (3rd Person):** In Towns and during combat, use the D-button to move the character up, down, left or right. The direction you press directly corresponds to their on-screen movement.

**Wilderness & Caves (1st Person):** In the wilderness and caves, use the D-button to move the character from a first person perspective. Pressing up will move the character forwards, and down backwards. Press left or right to rotate the character on the spot.

## GETTING STARTED

Press START at the Title Screen to display the Start Menu as follows:

**START:** Start a new game.

**CONTINUE:** Resume one of up to three previously saved games.

When starting a new game, enter a name for your player of up to 6 characters using the D-button and **Select**. Press **Cancel** to delete the last character if you make a mistake.

## BASIC PLAY

As you embark on your quest, you will find yourself in three main game settings as detailed below.

### TOWNS AND VILLAGES

Here you can gather information from the locals, purchase Weapons and Items, obtain maps of the wilderness, and view events that progress the story.

### WILDERNESS AND CAVES

Make your way forwards through a 3D labyrinth to your next destination. Travel is easier with a map, but inside caves you'll also need a light to read them with. Frequently you will encounter ferocious monsters that will need to be faced in combat.

### COMBAT AREAS

When surrounded by monsters, fight them off to gain Experience and Kims (the Vermilion currency).

## COMMAND MENU

In the town and wilderness areas, press **Command Menu** to display the Command Menu. Here you can select from the following:

- Talk** Listen to what the townfolk have to say.
- Item** Use or discard items in possession.
- Str** Opens the Status Screen.
- Open** Open a treasure chest or unlocked door.
- Magic** Cast a healing spell, Ready a Book of Spells for combat, or Discard a Book.
- Equip** Put On or Remove your Weapons, Shields and Armor.
- Seek** Check the area for hidden items.
- Take** Pick up an item. The result will be displayed onscreen.





Up to eight Items, Books of Spells, Weapons, Armors, and Shields may be carried respectively. Items and Magic Books may be discarded or sold to make room for more. Weapons, Armor and Shields cannot be discarded.

## STATUS SCREEN

Select **Str** at the Command Menu to display the player Status Screen.



- Name** Name of character
- Condition** Best, Good, Bad (Poisoned)
- Level** Current experience Level
- EXP** Experience Point total
- Next level** EXP Experience required to advance to the next Level
- HP** Hit Points remaining
- MHP** Maximum possible Hit Points for current Level
- MP** Magic Points remaining
- MMP** Maximum possible Magic Points for current Level
- STR** Strength Factor – affected by Level and readied Weapons
- AC** Armor Class – affected by readied Armor and Shield
- INT** Intelligence – affects power of Magic Spells
- DEX** Dexterity – ability to avoid injury
- LUK** Luck – ability to avoid poisoning
- KIM** Value of money remaining

Press **Select** up to five times in succession to reveal the following additional Status Screens:

### 1. Equipment Readied

Weapon, Shield, Armor and Book of Magic equipped.

### 2. Gear (Combat)

Weapons, Shields and Armor in possession.

### 3. Gear (Magic)

Books of Magic in possession.

### 4. Gear (Item)

Items in possession.

### 5. Rings

Rings of Good in possession.

## COMBAT

While progressing through the wilderness or caves, you will find yourself face to face with many kinds of monsters. Check the 3D screen to see which type you'll be facing. Some can be defeated hand to hand (**Attack**), others will require magic (**Use Magic**).

If your HP drops significantly, it may be wise to try and escape in order to recover. Head for the left or right of the gamefield to exit the combat area.

If you're defeated in battle (your HP reaches zero) you will be revived automatically, but it will cost you half your money.



## ARCHMONSTERS

Occasionally you must defeat an Archmonster to progress the story. These are more powerful than other enemies, and will require a little more skill. Note that magic cannot be used when fighting an Archmonster.

## SHOPS

The following shops can be found at many of the towns and villages:



### Weapon Shop

Purchase or sell Weapons, Armor and Shields.



### Magic Shop

Purchase or sell a variety of Books of Magic.



### Equipment Shop

Purchase or sell a range of useful items.



### Inn

Get a good night's sleep to restore your Magic and Hit Points.



### Church

Cure poisonings and curses, and save your game progress.

## CUSTOMER SUPPORT

Please check [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support) or call **0844 991 9999** (local rate) for details of product support in your region. Register online at [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com) for exclusive news, competitions, email updates and more.

## SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez [www.sega.fr/support](http://www.sega.fr/support) ou composez le **08 20 37 61 58** (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur [www.sega.fr](http://www.sega.fr) pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

## SUPPORTO PRODOTTO

**Assistenza Tecnica Halifax:** Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>

## ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta: [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support). Regístrate en: [www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com) para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

## KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support)

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

**TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342**  
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

**SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342**  
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Für unsere Kunden aus Österreich:

**TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-444612**  
(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

**TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-737737**  
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter [support@sega.de](mailto:support@sega.de) erreichen.

\*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifsangabe am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

## EUROPEAN UNION WARRANTY

**WARRANTY:** SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

**WARRANTY LIMITATION:** This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

**WARRANTY CLAIM:** If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

**LIMITATION:** TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICIPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

## GARANTIE

**GARANTIE:** SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées cidessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

**LIMITATION DE GARANTIE :** Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

**RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE :** Si, au cours de la période de garantie, vous découvrez que le Jeu ne fonctionne pas correctement, vous devrez rapporter ce Jeu accompagné d'une copie du justificatif, de l'emballage et de la documentation d'origine et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées au détaillant auprès duquel vous avez acheté le Jeu, ou bien contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) qui vous fournira les informations nécessaires au retour du produit. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le Jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le Jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le Jeu sont votre recours exclusif.

**LIMITATIONS :** DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce Jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.

## USA WARRANTY

**LIMITED WARRANTY:** SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tempering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

**OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:**

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

Online: [help.sega.com](http://help.sega.com)

Telephone: 1-800-USA-SEGA

**LIMITATIONS ON WARRANTY:** ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to [www.sega.com](http://www.sega.com)