



SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
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.

The whole Kidd family is upset! Alex's father, King Thor, is missing, and they suspect he has been kidnapped by Ashra, the mean ruler of the planet Paperock.

Alex speeds to Paperock to investigate, but the creatures of Paperock decide to hinder his efforts and try to keep him away from Sky Castle, Ashra's hideaway. Luckily Alex knows how to jump, punch and kick his way through the most stubborn of enemies.



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

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

BASIC CONTROLS

D-button: Move Alex left or right.
Start button: Start Game, Pause Game and Open Item Selection Screen.
A button: Jump/Jump Kick, Equip/Unequip Item.
B button: Punch/Push.
C button: Jump/Jump Kick, Equip/Unequip Item.

ADVANCED CONTROLS

- Press the D-button down and to the right or left to crawl.
- Press the D-button up in front of a doorway to pass through it.
- Press **Jump** to jump. Jump and release **Jump** to kick.
- Press **Punch** to attack enemies.
- Press **Punch** to push blocks. Certain blocks can't be moved

Sukopako Motorcycle

- Press the D-button right to speed up and left to slow down.
- Press **Jump** to jump over obstacles.

Pedicopter

- Press **Jump** continuously to rev up and take off.
- Press **Punch** to fire missiles.

Pogo Stick

- Press the D-button down for low jumps.
- Press **Jump** for high jumps.

Swimming

- Press the D-button to swim in all directions.
- Release the D-button to float to the surface.
- Press the D-button up and **Jump** near the surface to jump out of water.
- Press **Punch** to attack.

GETTING STARTED

From the Title Screen, press the Start button to display the Main Menu, and use the D-button and the Start button to select from the following:

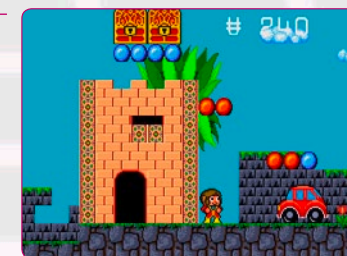
- START:** Begin a new game from the start.
- OPTIONS:** Make changes to game settings, listen to game sounds and practice your "Janken" skills.

PLAYING THE GAME

Punch, kick and leap your way past enemies in your path, and smash open treasure chests to retrieve the gold and other goodies inside.

Alex must get through all 11 rounds of the game to find his dad. He starts his search with 1, 3 or 5 lives depending on the difficulty level. If Alex gets hit by an enemy or falls on an obstacle, he loses a life. However, he will be revived as long as he has lives remaining.

At the end of each round, grab the rice cake to finish.



ITEM SELECTION SCREEN

Press the Start button during play to see the Item Selection screen. The letter E will show if the item is equipped. More than one item can be equipped at a time, and you can have more than one of any given item. The number next to the item shows how many you have.



POWER BRACELET

When you punch or jump, this throws a crescent weapon. Use this to knock out enemies from a distance.

SUKOPAKO MOTORCYCLE

Race into your enemies on this to send them flying. You'll lose the motorcycle if you hit an indestructible rock.

PEDICOPTOR

Jump into this to fly! Hold down the Jump button to take off. While flying, press the Punch button to fire missiles.

POGO STICK

Hop high on your Pogo Stick. Use this to get to enemies, obstacles and treasure chests high above you.

WIZARD'S CANE

Use this to walk through the air for a short time. You can use the Cane one time only.

CAPE

Makes you indestructible against everything except lava and suspended ceilings. You can use the Cape only once.

TOKEN

Helps you figure out what your opponent is thinking when playing Janken.

LIVES

Shows how many lives Alex has left in this game.

JANKEN HOUSE

The Janken House is where you play Janken, the game of rock-paper-scissors. To get there, stand in front of a doorway and press the D-button up. There you'll find yourself on stage with your opponent. After reading the messages, use the D-button to choose your sign, and then press the Select button to start playing. If you win, you get the item displayed. If you lose, you get bonked out and your wallet lightened.

A Big Bully at the end of a round may challenge you to an automatic game of Janken. You must win if you plan to help Alex find his dad!



JANKEN

To play, both you and your opponent make a hand sign at the same time. The three signs are paper, scissors and rock. Select rock to beat scissors, scissors to beat paper, or paper to beat rock. If both players select the same sign, it will be a draw and you will have to go again.

OPTIONS

Select from the following options:

CONTINUE Resume play from the last level you played. This option is not available if you have less than 1,000 Baums of gold.

DIFFICULTY Set to **Easy**, **Normal** or **Hard**. The difficulty setting determines how many lives Alex has at the start of the game, and how mean his enemies are.

CONTROL Change the button configuration.

SOUND TEST Choose a game sound and press the Select button to listen.

JANKEN Use this option to practice playing Janken. You may wish to accustom yourself with the rules before betting your hard earned gold.



PAPEROCK HINTS

- Pick up as much gold as you can.
- Be sure to use the items in the Item Selection screen. If you're not using an item, then put it back, or risk losing it.
- Time your punches and kicks carefully to your enemies' movements.
- There are no inaccessible places — you just need to figure out how to get to them.

Toute la famille Kidd est triste ! Le père d'Alex, King Thor, a disparu et ils pensent qu'il a été enlevé par Ashra, le méchant souverain de la planète Paperock.

Alex se précipite vers Paperock pour enquêter mais les créatures de Paperock ont décidé de freiner ses efforts et de le tenir à distance de Sky Castle, la cachette d'Ashra. Heureusement, Alex sait sauter, donner des coups de poing et de pied pour surmonter les ennemis les plus têtus.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible Windows 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 le bouton '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 dans cet ordre. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette possède moins de 8 boutons.

CONFIGURATION DU CLAVIER PAR DÉFAUT

Bouton A : Q	Bouton Y : Z
Bouton B : S	Bouton Z : E
Bouton C : D	Bouton Start : Enter.
Bouton X : A	Bouton multidirectionnel : Touches directionnelles.

COMMANDES DE BASE

Bouton multidirectionnel : Déplacer Alex vers la droite/gauche.

Bouton Start : Commencer à jouer, mettre la partie en pause, ouvrir l'inventaire.

Bouton A : Saut/coup de pied en l'air, utiliser ou non un objet.

Bouton B : Coup de poing/pousser.

Bouton C : Sauter/coup de pied en l'air, utiliser ou non un objet.

COMMANDES DÉTAILLÉES

- Pour ramper, appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le bas, tout en appuyant vers la droite ou la gauche.
- Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le haut pour passer une porte.
- Appuyer sur **Saut** pour sauter. Sauter et relâcher **Saut** pour effectuer un coup de pied.
- Appuyer sur **Coup de poing** pour attaquer les ennemis.
- Appuyer sur **Coup de poing** pour pousser des blocs. Certains blocs ne peuvent pas être déplacés.

Moto Sukopako

- Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers la droite pour accélérer et vers la gauche pour ralentir.
- Appuyer sur **Saut** pour sauter par-dessus les obstacles

Pédicoptère

- Appuyer sur **Saut** plusieurs fois pour faire tourner l'hélice et décoller.
- Appuyer sur **Coup de poing** pour tirer des missiles.

Bâton sauteur

- Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le bas pour faire un petit saut.
- Appuyer sur **Saut** pour effectuer des grands sauts.

Nager

- Appuyer sur le bouton multidirectionnel pour nager dans toutes les directions.
- Relâcher le bouton multidirectionnel pour flotter à la surface.
- Appuyer sur le bouton multidirectionnel et **Saut** près de la surface pour sauter hors de l'eau.
- Appuyer sur **Coup de poing** pour attaquer.

COMMENCER À JOUER

À partir de l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal et utilisez le bouton multidirectionnel et le bouton Start pour choisir parmi les options suivantes :

START : **(COMMENCER)** Commencer une nouvelle partie depuis le début.

OPTIONS : Modifier les paramètres du jeu, écouter les sons du jeu et s'entraîner au « Janken » (chifoumi).

COMMENCER LA PARTIE

Frappez, donnez des coups de pied, sautez au-dessus des ennemis que vous croisez et ouvrez des coffres au trésor pour y trouver de l'or et bien des surprises.

Alex doit passer les 11 niveaux du jeu pour retrouver son père. Il commence sa quête avec 1, 3 ou 5 vies, selon le niveau de difficulté. Si Alex est touché par un ennemi ou tombe sur un obstacle, il perd une vie. Cependant, la partie continuera tant qu'il lui restera des vies.

À la fin de chaque niveau, empare-toi du gâteau de riz pour le terminer.



ÉCRAN D'INVENTAIRE

Appuyez sur le bouton START pendant la partie pour voir l'écran d'inventaire. La lettre **E** sera affichée si l'objet est en cours d'utilisation. Vous pouvez utiliser plusieurs objets à la fois et posséder plusieurs objets du même type. Le nombre à côté de l'objet indique combien vous en possédez.



Choisir objet

Quitter



BRACELET DE POUVOIR

Lorsque vous donnez un coup de poing ou que vous sautez, ce bracelet lance une arme incurvée. Utilisez-le pour assommer vos ennemis à distance.



MOTO SUKOPAKO

Foncez vers vos ennemis au volant de cette moto pour les envoyer balader. Vous perdrez cette moto si vous heurtez un rocher indestructible.



PÉDICOPTÈRE

Sautez dedans pour vous envoler ! Maintenez le bouton directionnel enfoncé vers le bas pour décoller. En vol, appuyez sur le bouton **Coup de poing** pour lancer des missiles.



BÂTON DE POGO

Sautille à l'aide du bâton Pogo. Utilisez-le pour atteindre les ennemis, franchir les obstacles et parvenir aux coffres à trésors situés en hauteur.



BÂTON SAUTEUR

Sautez en hauteur grâce à ce bâton sauteur. Utilisez-le pour atteindre des ennemis, des obstacles et des coffres au trésor qui se trouvent au-dessus de vous.



BÂTON DE MAGICIEN

Utilisez-le pour marcher dans les airs pendant un laps de temps. Vous ne pouvez utiliser ce bâton qu'une seule fois.



AMULETTE

Elle vous permet de deviner ce que vos adversaires pensent lorsque vous jouez au Chifoumi.



VIES

Cette icône indique combien de vies il reste à Alex dans cette partie.

JANKEN HOUSE (MAISON CHIFOUMI)

La maison Chifoumi est l'endroit où l'on joue au Chifoumi, le jeu de pierre-feuille-ciseaux. Pour y accéder, mettez-vous devant une porte et appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut. Vous vous retrouverez sur scène, face à votre adversaire. Après avoir lu les messages, utilisez le bouton multidirectionnel pour choisir votre signe, puis appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer. Si vous l'emportez, vous gagnerez l'objet affiché. Si vous perdez, vous vous ferez expulser et votre portefeuille se videra.

Il se peut qu'un Big Bully (un boss) vous défie de faire une partie automatique de Chifoumi à la fin d'un niveau. Vous devez gagner si vous comptez aider Alex à retrouver son père !



JANKEN

Pour jouer, vous et votre adversaire devez faire un signe de la main au même moment. Les trois signes sont papier, ciseaux et pierre. Choisissez pierre pour battre ciseaux, ciseaux pour battre papier ou papier pour battre pierre. Si les deux joueurs choisissent le même signe, il y aura égalité et il faudra recommencer.

OPTIONS

Choisissez parmi les options suivantes :

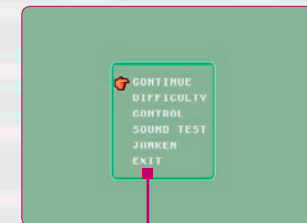
CONTINUE (CONTINUER) Reprendre la partie depuis le dernier niveau que vous avez joué. Cela n'est possible que si vous possédez 1000 Baums d'or à la fin de la partie.

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ) En mode **Easy (Facile)**, **Normal** ou **Hard (Difficile)**. Le paramètre de difficulté détermine le nombre de vies dont Alex dispose en début de partie, ainsi que la méchanceté de ses ennemis.

CONTROL (COMMANDES) Changer la configuration des boutons.

SOUND TEST (TEST AUDIO) Choisir un son du jeu et appuyer sur le bouton A pour écouter.

JANKEN (CHIFOUMI) Utilisez cette option pour vous entraîner au Chifoumi. Il vaut mieux vous habituer aux règles du jeu avant de miser votre or durement gagné.



Quitter

CONSEILS DE PAPEROCK

- Ramassez autant d'or que possible.
- N'oubliez pas d'utiliser les objets de votre inventaire. Si vous n'utilisez pas un objet, remettez-le dans l'inventaire pour éviter de le perdre.
- Calculez bien vos coups de poing et de pied selon les mouvements de vos adversaires.
- Aucun endroit n'est inaccessible. Il vous suffit de trouver le chemin.

Die gesamte Familie Kidd ist in Aufruhr! Alex' Vater, König Thor, ist verschwunden und es wird vermutet, dass er von Ashra, dem fiesen Herrscher vom Planeten Paperock, entführt wurde.

Alex macht sich sofort auf den Weg nach Paperock, um Nachforschungen anzustellen. Die Kreaturen von Paperock haben es sich jedoch in den Kopf gesetzt, ihn daran zu hindern, Sky Castle zu erreichen, wo sich Ashra versteckt hat. Zum Glück versteht es Alex, sich mit Sprüngen, Schlägen und Tritten einen Weg selbst durch die widerspenstigsten Feinde zu bahnen.



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, verfähre nach folgenden Anweisungen:

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle im Hauptmenü Optionen.
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung.
- 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

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

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Steuerkreuz: Alex nach links oder rechts bewegen.
Start-Taste: Spiel starten, Pause, Gegenstandsauswahl aufrufen.
A-Taste: Springen/Tritt im Sprung, Gegenstand aufnehmen/ablegen.
B-Taste: Schlagen/Schubsen.
C-Taste: Springen/Tritt im Sprung, Gegenstand aufnehmen/ablegen.

ERWEITERTE STEUERUNG

- Drücke das Steuerkreuz nach unten und nach links oder rechts, um zu kriechen.
- Drücke das Steuerkreuz vor einer Tür nach oben, um hindurchzugehen.
- Drücke **Springen** um zu springen. Lass **Springen** im Sprung los, um zu treten.
- Greife Feinde mit **Schlagen** an.
- Drücke **Schlagen**, um Blöcke zu verschieben. Manche Blöcke lassen sich nicht bewegen.

Sukopako-Roller

- Drücke das Steuerkreuz zum Beschleunigen nach rechts und zum Bremsen nach links.
- Drücke **Springen**, um Hindernisse zu überwinden.

Pedikopter

- Drücke wiederholt **Springen**, um abzuheben.
- Mit **Schlagen** schießt du Raketen ab.

Pogo-Stick

- Drücke das Steuerkreuz nach unten, um niedrige Sprünge zu machen.
- Für hohe Sprünge drücke **Springen**.

Schwimmen

- Steuere die Schwimmrichtung mit dem Steuerkreuz.
- Lasse das Steuerkreuz los, um zur Oberfläche aufzusteigen.
- Um aus dem Wasser zu springen, drückst du das Steuerkreuz nach oben und drückst **Springen**, sobald du der Oberfläche nahe bist.
- Greife mit **Schlagen** an.

ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen. Mit dem Steuerkreuz und der Start-Taste kannst du aus Folgendem wählen:

- START:** Beginne ein neues Spiel von Anfang an.
- OPTIONS: (Optionen)** Passe Spieleinstellungen an, hör dir Musik aus dem Spiel an oder feile an deinen Fähigkeiten im „Janken“.

SO WIRD GESPIELT

Bahne dir mit Schlagen, Treten und Springen einen Weg durch die Feinde und zerschlage Schatzkisten, um an das darin versteckte Gold oder andere nützliche Dinge zu gelangen.

Alex muss insgesamt 11 Runden überstehen, um seinen Vater zu finden. Je nach Schwierigkeitsstufe startet er die Reise mit 1, 3 oder 5 Leben. Wird Alex von einem Feind getroffen oder fällt er auf ein Hindernis, verliert er ein Leben. Solange er jedoch noch ein Leben übrig hat, geht das Spiel weiter.

Um eine Runde zu beenden, musst du dir die Reiskugel an deren Ende schnappen.



GEGENSTANDSAUSWAHL

Während des Spiels rufst du die Gegenstandsauswahl mit der Start-Taste auf. Der Buchstabe E weist darauf hin, ob ein Gegenstand ausgerüstet ist. Du kannst mehr als einen Gegenstand auf einmal ausrüsten, und auch von jedem Gegenstand mehrere Exemplare tragen. Die Zahl neben einem Gegenstand zeigt die Menge an.



KRAFTARM BAND

Bei einem Schlag oder Sprung wird eine halbmondförmige Waffe abgeschossen, die weiter weg stehende Feinde aus dem Weg schafft.



SUKOPAKO-ROLLER

Ramme Gegner, um sie durch die Luft fliegen zu lassen. Prallst du gegen einen unzerstörbaren Block, verlierst du den Roller.



PEDIKOPTER

Damit hebst du ab! Halte die Springen-Taste gedrückt, um aufzusteigen. Im Flug schießt du über die Schlagen-Taste Raketen ab.



POGO-STICK

Mit deinem Pogo-Stick erreichst du Feinde und Schatzkisten, die sonst außer Reichweite sind, oder kannst größere Hindernisse überwinden.



FLUGSTOCK

Mit diesem Stock kannst du für kurze Zeit fliegen, er steht dir jedoch nur ein Mal zur Verfügung.



UMHANG

Nichts kann dir etwas anhaben, außer Lava und herabfallende Decken. Der Umhang steht dir nur ein Mal zur Verfügung.



ZEICHEN

Hiermit errätst du die Gedanken deiner Gegner beim Janken.



LEBEN

Zeigt an, wie viele Leben Alex in diesem Spiel noch übrig hat.

JANKEN-HAUS

Janken ist auch bekannt als Schere – Stein – Papier und wird hier gespielt. Stelle dich vor die Tür und drücke das Steuerkreuz nach oben, um einzutreten. Du stehst neben deinem Gegner auf der Bühne. Nachdem du die Nachricht gelesen hast, wählst du mit dem Steuerkreuz dein Zeichen und beginnst das Spiel mit der A-Taste. Gewinnst du, erhältst du den angezeigten Gegenstand. Verlierst du dagegen, wird dein Geldbeutel etwas leichter.

Am Ende einer Runde fordert dich womöglich ein Big Bully zu einer Partie Schere – Stein – Papier heraus. Du musst gewinnen, um Alex bei der Suche nach seinem Vater zu helfen!



JANKEN

Bei diesem Spiel machen dein Gegner und du gleichzeitig eines von drei Handzeichen: Schere, Stein oder Papier. Stein schlägt Schere, Schere schlägt Papier und Papier schlägt Stein. Wählen beide Spieler das gleiche Handzeichen, gibt es einen Neuersuch.

OPTIONEN

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- CONTINUE (Weiter)** Spiele ab dem letzten gespielten Level weiter. Diese Möglichkeit fällt weg, wenn du weniger als 1.000 Baums auf dem Konto hast.
- DIFFICULTY (Schwierigkeit)** Wähle aus **Easy (leicht)**, **Normal** oder **Hard (schwer)**. Die Schwierigkeit legt fest, wie viele Leben Alex beim Spielstart hat und wie fies seine Gegner sind.
- CONTROL (Steuerung)** Verändere die Tastenbelegung.
- SOUND TEST** Wähle einen Titel und höre ihn mit der A-Taste an.
- JANKEN** Hier kannst du Schere – Stein – Papier üben. Du solltest dich mit den Regeln vertraut machen, ehe du dein sauer verdientes Gold verwettest!



ÜBERLEBENSTIPPS

- Sammel so viel Gold, wie du nur kannst.
- Setze die Gegenstände ein, die du in der Gegenstandsauswahl findest. Wenn du einen Gegenstand nicht brauchst, heb ihn dir für später auf, sonst verlierst du ihn womöglich.
- Passe deine Schläge und Tritte an die Bewegungen deiner Gegner an.
- Kein Ort ist unerreichbar – du musst nur einen Weg finden!

L'intera famiglia Kidd è sconvolta! È sparito il Re Thor, padre di Alex, e tutti credono che egli sia stato rapito da Ashra, il cattivissimo dominatore del pianeta Paperock.

Alex si dirige subito a Paperock per investigare, ma le creature del pianeta decidono di ostacolarlo e tenerlo alla larga da Sky Castle, il nascondiglio di Ashra. Ma per fortuna Alex sa come fare breccia nel più ostinato dei nemici, a suon di salti, pugni e calci.



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 al 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 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.

CONFIGURAZIONE PREDEFINITA DELLA TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

Tasto D: Muovi Alex a destra e a sinistra.
Pulsante START: Inizia partita, Pausa ed apri la schermata Item selection (Selezione oggetto).
Pulsante A: Salta/Calcio volante, Equipaggia oggetto/Lascia oggetto.
Pulsante B: Pugno/Spinta.
Pulsante C: Salta/Calcio volante, Equipaggia oggetto/Lascia oggetto.

COMANDI AVANZATI

- Per accovacciarti, premi il tasto direzionale in giù e poi a destra o sinistra.
- Per passare attraverso una porta premi il tasto direzionale in su quando ci sei davanti.
- Premi **Salto** per saltare. Salta e rilascia il pulsante per dare un calcio.
- Premi **Pugno** per attaccare i nemici.
- Premi **Pugno** per spingere i blocchi. Alcuni blocchi sono inamovibili.

Scooter Sukopako

- Premi il tasto direzionale a destra per accelerare e a sinistra per rallentare.
- Premi **Salto** per saltare gli ostacoli.

Pedicottero

- Premi **Salto** ripetutamente per aumentare i giri e decollare.
- Premi **Pugno** per sparare i missili.

Trampolino

- Premi il tasto direzionale in giù per effettuare salti bassi.
- Premi **Salto** per effettuare salti alti.

Nuotare

- Premi il tasto direzionale per nuotare in tutte le direzioni.
- Rilascia il tasto direzionale per galleggiare sulla superficie.
- Premi il tasto direzionale in su e poi **Salto** quando sei vicino alla riva per saltare fuori dall'acqua.
- Premi **Pugno** per attaccare.

PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante Start per visualizzare il menu principale, poi usa il tasto direzionale e il pulsante Start per selezionare una delle seguenti opzioni:

- START:** (**Avvio**) comincia una partita dall'inizio.
OPTIONS: (**Opzioni**) effettua dei cambiamenti alle impostazioni di gioco, ascolta i suoni contenuti nel gioco e metti alla prova le tue abilità nel "Janken" (Morra cinese).

IL GIOCO

Supera i nemici che troverai sul tuo cammino coi pugni, calci e salti, poi sfonda tutti i forzieri per impossessarti dell'oro e degli altri oggetti preziosi contenuti in essi.

Alex dovrà superare tutti gli 11 round di gioco per ritrovare suo padre. La sua ricerca comincerà con 1, 3 o 5 vite a disposizione, a seconda del livello di difficoltà prescelto. Alex perde una vita ogni volta che viene colpito da un nemico o non riesce a superare un ostacolo, ma la partita non sarà finita finché tutte le vite non si esauriscono.

Alla fine di ogni round, afferra la torta di riso per finirlo.



SCHERMATA SELEZIONE OGGETTO

Premi il pulsante Start durante il gioco per visualizzare la schermata Selezione oggetto. La lettera E identificherà gli oggetti già equipaggiati. Puoi equipaggiare più di un oggetto e puoi portare con te anche un numero più alto di oggetti uguali. Il numero accanto agli oggetti ti dice quanti di quel tipo sono già equipaggiati.



BRACCIALE DEL POTERE

Puoi utilizzarlo come arma potenziante per i tuoi calci e pugni. Usalo per eliminare nemici dalla distanza.



SCOOTER SUKOPAKO

Avventati sui nemici a bordo di questo scooter per spazzarli via. Se colpisci una roccia indistruttibile lo perderai.



PEDICOTTERO

Saltaci su per volare! Tieni premuto il pulsante Salto per decollare. Mentre sei in volo, premi il pulsante Pugno per sparare missili.



TRAMPOLINO

Salta molto in alto grazie al tuo trampolino. Usalo per raggiungere nemici, ostacoli e forzieri posizionati molto in alto.



BASTONE DEL MAGO

Usalo per camminare nell'aria per un breve lasso di tempo. Puoi usare il bastone solo una volta.



MANTELLO

Ti rende invulnerabile a tutto tranne lava e soffitti sospesi. Puoi usarlo solo una volta.



AMULETO

Ti aiuta a capire cosa sta pensando il nemico quando giochi a Janken (Morra cinese).



VITE

Ti dice quante vite sono rimaste ad Alex in questa partita.

JANKEN HOUSE

La Janken House è dove potrai giocare alla Morra cinese, il gioco di sasso, carta e forbici. Per arrivarci stai fermo davanti alla porta d'ingresso e premi il tasto direzionale in su. Subito ti troverai di fronte al tuo avversario. Dopo aver letto i messaggi, usa il tasto direzionale per scegliere il tuo segno e premi il pulsante A per cominciare il gioco. Se vinci acquisirai l'oggetto esposto, se perdi verrai cacciato fuori e il tuo portafogli si alleggerirà.

A volte, alla fine di un round, potresti trovare uno sbruffone che ti sfida ad una partita automatica di Janken. Dovrai vincere se vuoi aiutare Alex a trovare il suo papà!



JANKEN

I due avversari devono fare un segno con la mano ad ogni turno, contemporaneamente. I tre segni possibili sono carta, forbici e sasso. Il sasso batte le forbici, le forbici battono la carta, la carta batte il sasso. Se entrambi i giocatori fanno lo stesso segno in un turno la giocata sarà considerata un pareggio e si dovrà continuare.

OPZIONI

Puoi selezionare una delle seguenti opzioni:

CONTINUE (Continua) Ricomincia la partita dall'ultimo livello giocato. Quest'opzione non sarà disponibile se avrai meno di 1000 Baums d'oro.

DIFFICULTY (Difficoltà) Scegli tra **Easy (Facile)**, **Normal (Medio)** o **Hard (Difficile)**. Il livello prescelto determinerà quante vite Alex ha a disposizione all'inizio del gioco, e quanto impegnativi saranno i suoi nemici.

CONTROL (Comandi) Cambia l'impostazione dei comandi.

SOUND TEST (Test audio) Scegli un suono e premi il pulsante A per ascoltare.

JANKEN (Morra cinese) Usa quest'opzione per praticare Janken. Così potrai abituarti alla dinamica di gioco prima di giocare dei soldi.



SUGGERIMENTI PAPEROCK

- Raccogli più oro che puoi.
- Assicurati di usare gli oggetti che hai nella schermata Selezione oggetto. Se non vuoi usarli, rimettili a posto o rischierai di perderli.
- Fa' attenzione ai tempi dei tuoi pugni e calci rispetto ai movimenti degli avversari.
- Non ci sono posti inaccessibili; devi solo capire come arrivarci.

¡Menudo disgusto se ha llevado la familia Kidd! El padre de Alex, King Thor, ha desaparecido. Tienen razones para sospechar que ha sido secuestrado por Ashra, el malvado líder del planeta Paperock.

Alex va rápidamente hacia Paperock para investigar, pero se encuentra con la oposición de las criaturas de Paperock, que harán todo lo posible para complicarle la vida y para que no se acerque a Sky Castle, la guarida de Ashra. Por suerte, Alex sabe que la mejor manera de deshacerse de sus enemigos es a base de saltos, puñetazos y patadas.



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 botón 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 la opción Options del 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

Botón A: A	Botón Y: W
Botón B: S	Botón Z: E
Botón C: D	Botón Start: Enter.
Botón X: Q	Botón de dirección: flechas de dirección.

CONTROLES BÁSICOS

- Botón de dirección:** Mover a Alex a izquierda o derecha.
- Botón Start:** Empezar partida/Poner partida en pausa/Abrir la pantalla de selección de objetos.
- Botón A:** Saltar/Patada en salto, Equipar/Dejar objeto.
- Botón B:** Puñetazo/Empujar.
- Botón C:** Saltar/Patada en salto, Equipar/Dejar objeto.

CONTROLES AVANZADOS

- Pulsa el botón de dirección hacia abajo y hacia la derecha o izquierda para arrastrarte.
- Pulsa el botón de dirección hacia arriba enfrente de una puerta para pasar por ella.
- Pulsa el botón de salto para saltar. Salta y suelta el botón de salto para dar una patada.
- Pulsa el botón de puñetazo para golpear a los enemigos.
- Pulsa el botón de puñetazo para empujar bloques. Algunos bloques no se pueden mover.

Moto Sukopako

- Pulsa el botón de dirección hacia la derecha para acelerar y hacia la izquierda para frenar.
- Pulsa el botón de salto para saltar sobre los obstáculos.

Pedicóptero

- Pulsa el botón de salto repetidamente para arrancar y despegar.
- Pulsa el botón de puñetazo para disparar misiles.

Saltador

- Pulsa el botón de dirección hacia abajo para saltos pequeños.
- Pulsa el botón de salto para saltos grandes.

Nadar

- Pulsa el botón de dirección para nadar en la dirección que quieras.
- Suelta el botón de dirección para nadar hacia la superficie.
- Pulsa el botón de dirección hacia arriba y salta cerca de la superficie para saltar fuera del agua.
- Pulsa el botón de puñetazo para atacar.

INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para acceder al menú principal, y usa el botón de dirección y el botón Start para seleccionar una de las siguientes opciones:

- START:** **(inicio)** comienza una nueva partida desde el principio.
- OPTIONS:** **(opciones)** haz cambios a las opciones de juego, escucha los sonidos del mismo y pon en práctica tus habilidades con el juego de "piedra, papel o tijeras".

CÓMO JUGAR

Salta, da puñetazos y patadas para deshacerte de los enemigos que salen a tu encuentro y abre los cofres del tesoro para conseguir el oro y otros objetos valiosos que contienen en su interior.

Alex deberá pasar las 11 rondas del juego para encontrar a su padre. Comenzará su búsqueda con 1, 3 ó 5 vidas, dependiendo del nivel de dificultad. Perderá una vida si le golpea un enemigo o cae con un obstáculo, pero puede revivir si le quedan vidas.

Al final de cada ronda te espera un pastel de arroz, cógelo para terminarla.



PANTALLA DE SELECCIÓN DE OBJETOS

Pulsa el botón Start mientras juegas para acceder a la pantalla de selección de objetos. Los objetos equipados se marcarán con una "E". Puedes equipar más de un objeto a la vez, y podrás llevar varias unidades de algunos de estos objetos. El número que aparece al lado de los mismos indica cuántos llevas.



BRAZALETE DEL PODER

Lanza un arma creciente cuando das un puñetazo o una patada. Úsalo para derribar a enemigos a distancia.



LA MOTO SUKOPAKO

Atropella a tus enemigos para lanzarlos por el aire. Perderás la moto si te chocas contra una roca indestructible.



PEDICÓPTERO

¡A volar! Mantén pulsado el botón de salto para despegar. Pulsa el botón de puñetazo mientras vuelas para disparar misiles.



SALTADOR

¡Úsalo para llegar a zonas altas y alcanzar enemigos, obstáculos y cofres del tesoro que estén sobre ti!



EL BASTÓN DEL MAGO

Camina por el aire durante un tiempo. Sólo se puede usar una vez.



CAPA

Te convierte en indestructible contra todo excepto la lava y los techos suspendidos. Sólo se puede usar una vez.



AMULETO

Los amuletos ayudarán a Alex a averiguar qué piensa el oponente antes de jugar a Piedra, papel o tijeras.



VIDAS

Muestra el número de vidas que le quedan a Alex en esta partida.

CASA DE PIEDRA, PAPEL O TIJERAS

La casa de Piedra, papel o tijeras es donde se juega a este juego. Para llegar a ella, ponte enfrente de una puerta y pulsa el botón de dirección hacia arriba. Una vez dentro, te encontrarás encima del escenario con tu contrincante. Después de leer los mensajes, usa el botón de dirección para elegir tu signo y pulsa el botón A para comenzar a jugar. Si ganas conseguirás el objeto que se muestra. Si pierdes te echarán del lugar y se resentirá tu cartera.

Un Big Bully podría desafiarte al final de una ronda a una partida automática de Piedra, papel o tijeras. ¡Deberás ganar si quieres ayudar a Alex a encontrar a su padre!



JANKEN

Para jugar cada jugador deberá hacer uno de los tres signos a la vez. El signo que sea más poderoso gana. Los signos son: Papel (que envuelve a la Piedra), la Piedra (que aplasta a las Tijeras) y las Tijeras (que cortan el papel). Si ambos jugadores eligen el mismo signo habrá empate y tendréis que jugar de nuevo.

OPCIONES

Elige una de las siguientes opciones:

CONTINUE (continuar) continúa la partida anterior desde la última ronda que jugaste. Sólo estará disponible si acabas la partida con más de 1.000 Baums de oro.

DIFFICULTY (dificultad) elige entre **Easy (fácil)**, **Normal** y **Hard (difícil)**. El nivel de dificultad determina cuántas vidas tendrá Alex al principio de cada partida, y lo complicados que serán sus enemigos.

CONTROL (controles) cambia la configuración de los botones.

SOUND TEST (prueba de sonido) elige un sonido del juego y pulsa el botón A para escucharlo.

JANKEN (piedra, papel o tijeras) usa esta opción para practicar el Piedra, papel o tijeras. Es mejor aprender a jugar bien antes de jugarte el dinero que tanto te ha costado ganar.



CONSEJOS SOBRE PAPEROCK

- Consigue todo el oro que puedas.
- Asegúrate de usar los objetos de la pantalla de selección de objetos. Si no estás usando un objeto, devuélvelo o podrías perderlo.
- Coordina tus puñetazos y patadas según los movimientos del enemigo.
- No hay lugares inaccesibles. Solo tienes que averiguar cómo llegar a ellos.

The whole Kidd family is upset! Alex's father, King Thor, is missing, and they suspect he has been kidnapped by Ashra, the mean ruler of the planet Paperock.

Alex speeds to Paperock to investigate, but the creatures of Paperock decide to hinder his efforts and try to keep him away from Sky Castle, Ashra's hideaway. Luckily Alex knows how to jump, punch and kick his way through the most stubborn of enemies.



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

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

BASIC CONTROLS

D-button: Move Alex left or right.
Start button: Start Game, Pause Game and Open Item Selection Screen.
A button: Jump/Jump Kick, Equip/Unequip Item.
B button: Punch/Push.
C button: Jump/Jump Kick, Equip/Unequip Item.

ADVANCED CONTROLS

- Press the D-button down and to the right or left to crawl.
- Press the D-button up in front of a doorway to pass through it.
- Press **Jump** to jump. Jump and release **Jump** to kick.
- Press **Punch** to attack enemies.
- Press **Punch** to push blocks. Certain blocks can't be moved.

Sukopako Motorcycle

- Press the D-button right to speed up and left to slow down.
- Press **Jump** to jump over obstacles.

Pedicopter

- Press **Jump** continuously to rev up and take off.
- Press **Punch** to fire missiles.

Pogo Stick

- Press the D-button down for low jumps.
- Press **Jump** for high jumps.

Swimming

- Press the D-button to swim in all directions.
- Release the D-button to float to the surface.
- Press the D-button up and **Jump** near the surface to jump out of water.
- Press **Punch** to attack.

GETTING STARTED

From the Title Screen, press the Start button to display the Main Menu, and use the D-button and the Start button to select from the following:

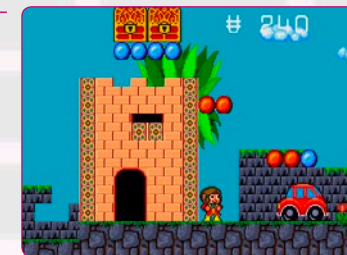
- START:** Begin a new game from the start.
- OPTIONS:** Make changes to game settings, listen to game sounds and practice your "Janken" skills.

PLAYING THE GAME

Punch, kick and leap your way past enemies in your path, and smash open treasure chests to retrieve the gold and other goodies inside.

Alex must get through all 11 rounds of the game to find his dad. He starts his search with 1, 3 or 5 lives depending on the difficulty level. If Alex gets hit by an enemy or falls on an obstacle, he loses a life. However, he will be revived as long as he has lives remaining.

At the end of each round, grab the rice cake to finish.



ITEM SELECTION SCREEN

Press the Start button during play to see the Item Selection screen. The letter E will show if the item is equipped. More than one item can be equipped at a time, and you can have more than one of any given item. The number next to the item shows how many you have.



POWER BRACELET

When you punch or jump, this throws a crescent weapon. Use this to knock out enemies from a distance.



SUKOPAKO MOTORCYCLE

Race into your enemies on this to send them flying. You'll lose the motorcycle if you hit an indestructible rock.



PEDICOPTOR

Jump into this to fly! Hold down the Jump button to take off. While flying, press the Punch button to fire missiles.



POGO STICK

Hop high on your Pogo Stick. Use this to get to enemies, obstacles and treasure chests high above you.



WIZARD'S CANE

Use this to walk through the air for a short time. You can use the Cane one time only.



CAPE

Makes you indestructible against everything except lava and suspended ceilings. You can use the Cape only once.



TOKEN

Helps you figure out what your opponent is thinking when playing Janken.



LIVES

Shows how many lives Alex has left in this game.

JANKEN HOUSE

The Janken House is where you play Janken, the game of rock-paper-scissors. To get there, stand in front of a doorway and press the D-button up. There you'll find yourself on stage with your opponent. After reading the messages, use the D-button to choose your sign, and then press the Select button to start playing. If you win, you get the item displayed. If you lose, you get bonked out and your wallet lightened.

A Big Bully at the end of a round may challenge you to an automatic game of Janken. You must win if you plan to help Alex find his dad!



JANKEN

To play, both you and your opponent make a hand sign at the same time. The three signs are paper, scissors and rock. Select rock to beat scissors, scissors to beat paper, or paper to beat rock. If both players select the same sign, it will be a draw and you will have to go again.

OPTIONS

Select from the following options:

CONTINUE Resume play from the last level you played. This option is not available if you have less than 1,000 Baums of gold.

DIFFICULTY Set to **Easy**, **Normal** or **Hard**. The difficulty setting determines how many lives Alex has at the start of the game, and how mean his enemies are.

CONTROL Change the button configuration.

SOUND TEST Choose a game sound and press the Select button to listen.

JANKEN Use this option to practice playing Janken. You may wish to accustom yourself with the rules before betting your hard earned gold.



PAPEROCK HINTS

- Pick up as much gold as you can.
- Be sure to use the items in the Item Selection screen. If you're not using an item, then put it back, or risk losing it.
- Time your punches and kicks carefully to your enemies' movements.
- There are no inaccessible places — you just need to figure out how to get to them.

CUSTOMER SUPPORT

Please check 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 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 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 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 Technica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Technica 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 Technica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: 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. Regístrate en: 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

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 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

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