

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.

Life was an adventure for Ecco, the young dolphin. The ocean seemed endless with rolling breakers to race through!

At high speed Ecco could burst through the waves leaping through the air – almost flying!

Until one day, all of that changed. A freak whirlpool of air and water tore the life from Ecco's home leaving Ecco all alone. Now he must fight to stay alive, while traversing the vast ocean in search of clues that will help him save his family and return them to the bay.



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: Swim in All Directions, Move Cursor.

Start button: Start game, Pause game.

A button: Sonar, Delete.

B button: Dash, Insert.

C button: Accelerate, Insert.

ADVANCED CONTROLS

- Swim in all directions using the D-button. Press **Dash** while swimming for a short-range, high speed attack. Press **Accelerate** repeatedly and then hold while swimming to build up speed.
- Press **Sonar** to call out to other singers, or initiate conversation.
- Press and hold **Sonar** until the song returns to reveal a map of important undersea features.
- Swim towards the surface and press **Accelerate** when Ecco jumps for an impressive spin jump!

GETTING STARTED

Following the SEGA® logo and the various gameplay demos, press the Start button to display the Title Screen and again to begin the game.

The game begins in a submerged cavern. Swim to the right to begin Ecco's quest from the very beginning, or left to start mid-journey.

USING PASSWORDS

Each ocean level has a name and a password which are displayed when you start the level. To continue from that level, enter the password at the Password screen as follows:

Use the D-button to select a letter and **Insert** to add it to the password at the bottom of the screen. Select the left or right arrows to highlight a previously entered letter, and then select a new letter to replace it, or Delete to remove it. Press the Start button when finished.



SURVIVING THE SEAS

Health

Breath



HEALTH METER

When roaming the open seas, many things can and will hurt you. When this happens you will lose strength. If your Health runs out, you'll sink to the ocean depths and you'll have to start the level over.

To stay Healthy:

- Charge into a school of small fish for food.
- Find healing clams known as the Shelled Ones. Figure out how to get and use their energizing gifts.

BREATH METER

You need to breathe to live. You can dive into the deepest parts of the ocean, and into the darkest waters, but you must always be close to air. Without it, your breath ebb wears away. If you run out of breath, your questing ends and you must start the level over.

You can breathe in two ways:

- Leap out of the water, either into the open air, or into an air pocket in a rocky submerged cavern. Doing this will regain you full breath immediately.
- Push your nose above water, especially in tight submerged pockets where you can't jump. Breath will recover gradually. Try to regain your full breath, but be wary of other dangers that may force you to react quickly.

SINGING

Use your dolphin songs to survive and thrive on your long journey. Sing to the sea life, to other singers, to shells, to Glyphs, and to anything you don't understand. Listen to your songs – they all have different meanings.

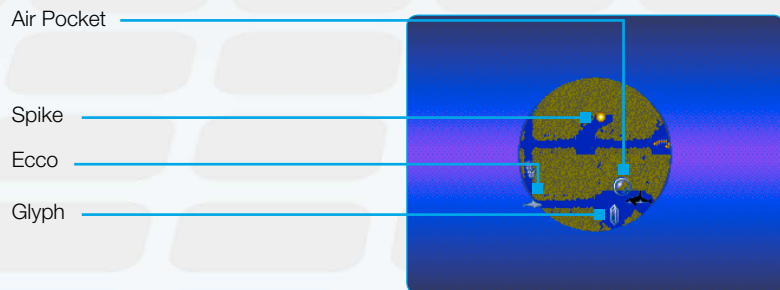
Songs are powerful. They can:

- Call to other singers, who will respond with songs of their own. You may get clues, pleas for help or important directions.
- Ward off the deadly Hungry Ones and other enemies.
- Get new songs, special powers and information from Glyphs scattered throughout the mazes of the sea.



MAPPING WITH SONGS

Songs that echo back to you bring long-range information. this is called "echolocation." When you hold down **Sonar**, your song reverberates through the currents and caverns, returning to you with a map of your surroundings.



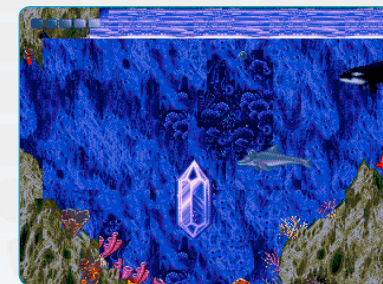
Ecco's map shows you:

- Your position and passages through the rocky walls.
- Prowling enemies and dangerous objects (orange circles).
- Glyphs and other interesting objects.
- Healing clams and air pockets (bubbles).
- Barriers and movable rocks and shells (orange blocks).

GLYPHS

Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. The secrets they hold are as old and timeless as the sea itself. Figure out how to gain their powers and knowledge by singing or charging, or just by swimming near them.

Some Glyphs give you messages. Others impart new songs you'll need to continue the journey. Barrier Glyphs push you away and you must discover how to move them. Power Glyphs can bestow invincibility, or fill up your Health and Breath Meters.



BARRIERS AND CURRENTS

Rocks, shells and island barriers will block your progress. You may be caught in overpowering currents that are too swift to swim through.

For every obstacle, there's a solution. It may be in a message or waiting in a Glyph. Search for movable rocks, free-floating shells and unusual sea life. Then figure out how to use them. Try charging to break barriers or fight through currents. And remember, the shortest route is not always under water.



Ecco is a bottlenose dolphin, whose family (or species) is remarkable for being almost totally unafraid of humans. They readily approach ships and boats, and are wonderful to watch at play. They are graceful and agile, rising in turns to "blow," and they seldom if ever rudely jostle each other for position.

Bottlenoses group in small social units of about five dolphins or less. While feeding, each dolphin follows its own track, rising up in the water two or three times a minute. Occasionally before diving, dolphins will "lobtail," loudly flapping their flukes on the water's surface. Usually they dive for less than a minute, but underwater stays have been clocked at as long as 10 minutes.

La vie se résumait à une aventure pour Ecco, le jeune dauphin. Faisant la course dans le roulement des vagues, l'océan lui semblait infini !

À grande vitesse, Ecco pouvait se projeter hors des vagues et sauter dans les airs : il volait presque !

Puis un jour, tout changea. Un tourbillon d'air et d'eau anéantit la vie dans la mer natale d'Ecco, le laissant seul au monde. Il doit maintenant se battre pour survivre et traverser les océans à la recherche d'indices qui l'aideront à sauver sa famille et les faire revenir dans la baie.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible avec 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 Player 1 (Joueur 1) ou le Player 2 (Joueur 2).
- Cliquez sur le bouton 'Assign controller mapping' (Attribuer la fonction des commandes).
- Appuyez sur les boutons de votre manette que vous voulez attribuer aux boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode dans cet ordre (note: les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons).

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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

COMMANDES DE BASE

Bouton multidirectionnel : Nager dans toutes les directions, déplacer le curseur.

Bouton Start : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.

Bouton A : Sonar, supprimer.

Bouton B : Charger, insérer.

Bouton C : Accélérer, insérer.

COMMANDES DÉTAILLÉES

- Nagez dans toutes les directions en utilisant le bouton multidirectionnel. Appuyez sur **Charger** en nageant pour effectuer une attaque rapide à courte portée. Appuyez sur **Accélérer** plusieurs fois puis maintenez cette commande enfoncée tout en nageant, pour gagner de la vitesse.
- Appuyez sur **Sonar** pour appeler un interlocuteur ou lancer une conversation.
- Maintenez **Sonar** enfoncé jusqu'à ce que le chant revienne vers vous pour révéler une carte des fonds sous-marins.
- Nagez vers la surface puis appuyez sur **Accélérer** et Ecco effectuera un saut périlleux impressionnant.

DÉMARRAGE

Après le logo SEGA® et les démos de jeux, appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran de titre et commencer la partie.

La partie commence dans une grotte engloutie. Nagez vers la droite pour commencer le quête d'Ecco depuis le début ou vers la gauche pour commencer à mi-chemin.



UTILISATION DE MOTS DE PASSE

Chaque niveau d'océan a un nom et un mot de passe, qui s'affichent au début du niveau. Pour reprendre la partie à partir de ce niveau, saisissez le mot de passe sur l'écran de mot de passe de la façon suivante :

Utilisez le bouton multidirectionnel pour sélectionner une lettre, puis sélectionnez Insert (Insérer) pour l'ajouter au mot de passe en bas de l'écran. Sélectionnez les flèches gauche ou droite pour mettre en surbrillance une lettre déjà insérée et sélectionnez une nouvelle lettre pour la remplacer, ou appuyez sur Supprimer pour l'effacer. Appuyez sur le bouton Start lorsque vous avez terminé.

SURVIVRE DANS LES MERS

Santé

Respiration



JAUGE DE SANTÉ

Au cours de votre quête dans les océans, beaucoup de choses seront susceptibles de vous faire du mal. Si votre jauge de santé s'épuise, vous coulerez dans les profondeurs de l'océan et vous devrez recommencer entièrement le niveau.

Pour conserver sa santé :

- Faites une charge sur un banc de petits poissons pour vous nourrir.
- Trouvez des coquillages guérisseurs appelés Shelled Ones (Coquilles). À vous de découvrir comment trouver et utiliser leurs propriétés énergétiques.

JAUGE DE RESPIRATION

Vous avez besoin d'air pour vivre. Vous pouvez plonger au plus profond de l'océan et dans les eaux sombres, mais vous devez toujours être à proximité d'une source d'air. Sans cela, votre flot de respiration s'épuise. Si vous venez à manquer d'air, votre quête prendra fin et vous devrez recommencer le niveau depuis le début.

Vous pouvez respirer de deux façons :

- Sautez hors de l'eau, à l'air libre ou dans une poche d'air dans une grotte engloutie. Vous pourrez ainsi remplir immédiatement votre jauge de respiration.
- Mettez le nez hors de l'eau lorsque vous vous trouvez dans une petite poche d'air submergée où vous ne pouvez pas sauter. Votre jauge se remplira progressivement. Faites votre possible pour reprendre entièrement votre souffle, mais gardez à l'esprit que certains dangers vous forceront à réagir rapidement.

CHANTER

Utilisez vos chants de dauphin pour survivre et progresser dans votre long voyage. Chantez pour la faune marine, pour communiquer avec les autres, pour les coquillages, les glyphes et pour comprendre des énigmes. Écoutez bien vos chants car ils ont tous des significations différentes.

Grâce aux chants vous pouvez :

- Appeler d'autres interlocuteurs, qui vous répondront avec leurs propres chants. Vous pouvez recevoir des indices, des appels au secours ou des indications importantes.
- Repousse les dangereux affamés et autres ennemis.
- Obtenir de nouveaux chants, des pouvoirs spéciaux et des informations sur les glyphes éparpillés aux quatre coins de l'océan.



DÉVOILER DES CARTES

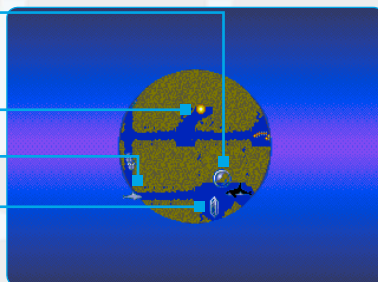
Les chants qui résonnent vous apportent des informations de longue portée : ce phénomène s'appelle l'«écholocation». Quand vous maintenez Sonar enfoncé, votre chant résonne à travers les courants et les grottes et vous fournit une carte des alentours.

Poche d'air

Pointe

Ecco

Glyphe



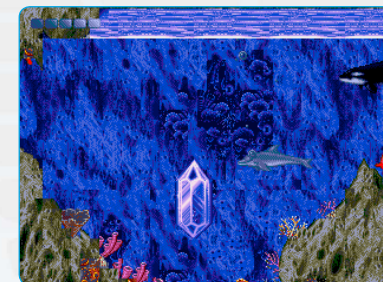
La carte d'Ecco vous montre :

- Votre position et les passages à travers les rochers.
- Les ennemis qui rôdent et les objets dangereux (cercles orange).
- Les glyphes et autres objets dignes d'intérêt.
- Les coquillages guérisseurs et les poches d'air (bulles).
- Les barrages, rochers et coquillages amovibles (blocs orange).

GLYPHES

Les glyphes sont des cristaux mystérieux, éparés dans les profondeurs de l'océan. Ils recèlent des secrets aussi vieux et éternels que la mer elle-même. À vous de découvrir comment utiliser leurs pouvoirs et leur savoir avec votre sonar, en faisant une charge ou simplement en nageant vers eux.

Certains glyphes vous transmettent des messages. D'autres vous procureront de nouveaux chants dont vous aurez besoin pour continuer l'aventure. Les glyphes de barrage vous repoussent et vous devrez trouver un moyen de les déplacer. Les glyphes de pouvoir vous rendent invincible et peuvent remplir vos jauges de santé et de respiration.



BARRAGES ET COURANTS

Les rochers, les coquillages et les îlots bloqueront votre progression. Vous pouvez être emporté par des courants très forts, dont vous ne pourrez pas sortir.

Il y a une solution à chaque obstacle, qu'elle se trouve dans un message ou dans un glyphe. Cherchez les rochers amovibles, les coquillages flottants et la faune inhabituelle, puis découvrez comment les utiliser. Essayez de charger pour casser des barrages ou échapper aux courants. Et n'oubliez pas que le chemin le plus court n'est pas toujours sous-marin.



Ecco fait partie des grands dauphins. Cette espèce ne craint pas l'homme. Les grands dauphins n'hésitent pas à s'approcher des bateaux. C'est formidable de les voir jouer. Ils sont gracieux et agiles, venant tour à tour à la surface pour "souffler", sans se bousculer.

Les grands dauphins vivent en petits groupes de 5 individus maximum. Lorsqu'ils se nourrissent, chaque dauphin suit sa propre piste, revenant à la surface deux ou trois fois par minute. Parfois, avant de plonger, les dauphins frappent la surface de l'eau avec leurs nageoires. Ils plongent en général durant une minute, mais il est arrivé que certains individus restent sous l'eau jusqu'à 10 minutes.

Für den jungen Delphin Ecco war das Leben ein großes Abenteuer. Der Ozean schien endlos und aufregend mit großen Wellen, die man durchbrechen kann!

Mit Höchstgeschwindigkeit durch Wellen in die Luft springen ist beinahe wie Fliegen!

Doch dann kam der Tag, an dem sich alles änderte. Ein Wirbelsturm auf Luft und Wasser zerstörte alles Leben um Eccos Zuhause, und Ecco blieb ganz allein zurück. Nun muss er sich durch den gesamten Ozean kämpfen, um seine Familie zu finden und nach Hause zu holen.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classic-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 "Options" aus dem Hauptmenü.
- Wähle in "Input Configuration" (Eingabeeinstellungen) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf den "Assign controller mapping"-Knopf
- Drücke die Knöpfe deines Controllers in genau der Reihenfolge, in welcher du die Knöpfe A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest (Hinweis: X, Y, Z und Mode-Knöpfe sind nicht verfügbar, sollte der Controller weniger als 8 Knöpfe haben).

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: Schwimmen, Zeiger bewegen.

Start-Taste: Spiel starten, Pause.

A-Taste: Sonar, Löschen.

B-Taste: Preschen, Einfügen.

C-Taste: Beschleunigen, Einfügen.

ERWEITERTE STEUERUNG

- Schwimme mit dem Steuerkreuz in eine beliebige Richtung. Drücke **Preschen** für einen Kurzstrecken-Highspeed-Angriff. Drücke wiederholt **Beschleunigen** und halte die Taste dann gedrückt, um an Geschwindigkeit zuzulegen.
- Drücke **Sonar**, um nach anderen zu rufen oder mit ihnen zu sprechen.
- Halte **Sonar** gedrückt, bis das Signal zurückkommt und so ein Bild der Umgebung abgibt.
- Schwimme zur Wasseroberfläche und drücke während Eccos Sprung **Beschleunigen**, für einen beeindruckenden Wirbelsprung!

ERSTE SCHRITTE

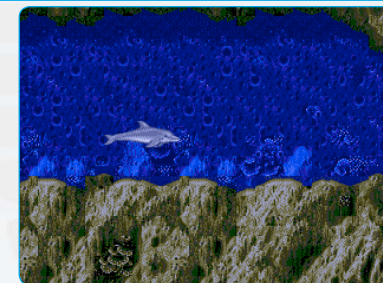
Drücke nach dem SEGA®-Logo und verschiedenen Spielausschnitten die Start-Taste, um den Titelschirm anzuzeigen und das Spiel zu starten.

Das Spiel beginnt in einer Unterwasserhöhle. Schwimme nach rechts, um das Spiel am Anfang zu starten, oder nach links, um im späteren Teil des Spiels einzusteigen.

PASSWÖRTER VERWENDEN

Jedes Level hat einen Namen und ein Passwort, die zu Beginn des Levels angezeigt werden. Um das Spiel von einem Level aus fortzusetzen, gib das Passwort auf dem Passwortbildschirm wie folgt ein:

Benutze das Steuerkreuz um einen Buchstaben auszuwählen und **Einfügen**, um es dem Passwort am unteren Bildschirmrand zuzufügen. Nutze die Pfeile nach links oder rechts und 'Einfügen', um einen zuvor eingegebenen Buchstaben zu markieren und wähle dann einen anderen Buchstaben, um ihn zu ersetzen, oder 'Löschen', um ihn zu entfernen. Drücke anschließend die Start-Taste.



DAS MEER ÜBERLEBEN

Gesundheit

Luft

GESUNDHEITSANZEIGE

Beim Durchstreifen der offenen See können und werden dich viele Dinge verletzen, wobei du an Kraft verlierst. Wenn die Gesundheitsanzeige leer ist, sinkst du zum Grund des Meeres und du musst das Level erneut starten.

So bleibst du gesund:

- Schwimme durch einen Schwarm kleiner Fische, um Futter zu suchen.
- Finde Muscheln, die heilende Kräfte haben. Finde heraus, wie du ihre Kräfte nutzen kannst.



LUFTANZEIGE

Um am Leben zu bleiben, musst du atmen. Du kannst zu den tiefsten und dunkelsten Stellen des Ozeans tauchen, aber du solltest immer in der Nähe von Luft bleiben. Ohne sie nimmst die Luftanzeige ab und wenn sie leer ist, musst du das Level erneut starten.

Du kannst auf zwei Arten Luft holen:

- Du kannst die Luftanzeige komplett füllen, indem du an die Oberfläche oder in einer Lufttasche in einer Unterwasserhöhle springst.
- Ist der Platz in einer Höhle nicht ausreichend, um zu springen, halte deine Nase aus dem Wasser. Die Luftanzeige füllt sich nun nach und nach. Versuche, sie vollständig zu füllen, aber pass auf Gefahren um dich herum auf und sei bereit, schnell zu reagieren.

GESANG

Benutze den Gesang der Delphine für eine erfolgreiche Reise. Singe andere Meereskreaturen und -sänger, Muscheln, Glyphen und alles Unbekannte an. All deine Gesänge sind unterschiedlich und haben eine andere Bedeutung.

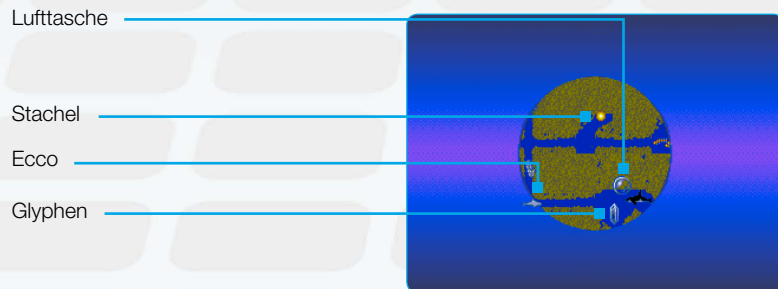
Gesänge sind nützlich. Sie können:

- andere Sänger rufen, die mit eigenen Gesängen antworten. So kannst du Hinweise, Hilferufe oder Richtungsanweisungen erhalten.
- die Tödlichen Hungrigen und andere Feinde abwehren.
- dir neue Gesänge beibringen, besondere Kräfte verleihen oder Informationen von den in den Labyrinthen des Meeres verstreuten Glyphen entziffern.



ORIENTIERUNG DURCH GESÄNGE

Gesänge geben durch ihr Echo Informationen, auch "Echolotung" genannt. Hältst du **Sonar** gedrückt, durchdringen deine Gesänge Strömungen und Höhlen und geben dir ein Bild deiner Umgebung.



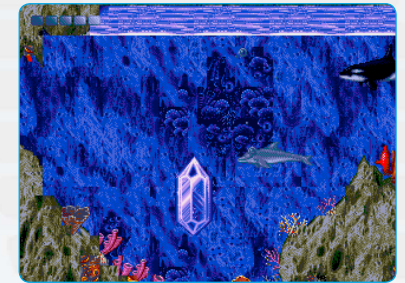
Eccos Karte zeigt dir:

- Deine Position und Wege durch die steinigen Wände.
- Herumstreunende Feinde und gefährliche Gegenstände (orangene Kreise).
- Glyphen und andere interessante Gegenstände.
- Heilende Muscheln und Lufttaschen (Blasen).
- Barrieren und bewegliche Steine oder Muscheln (orangene Blöcke).

GLYPHEN

Glyphen sind mysteriöse Kristalle, die in den Tiefen des Ozeans verstreut sind. Die Geheimnisse, die sie verbergen sind so alt wie das Meer selbst. Finde heraus, wie du ihre Kräfte und ihr Wissen durch Singen, Heranpreschen oder einfaches Vorbeischwimmen nutzen kannst.

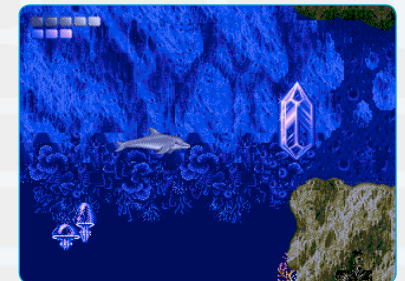
Manche Glyphen enthalten Nachrichten. Andere bringen dir neue Gesänge bei, die du für den weiteren Spielverlauf benötigst. Barriere-Glyphen stoßen dich ab und du musst herausfinden, wie du sie bewegst. Kraft-Glyphen können dich unbesiegbar machen oder deine Gesundheits- oder Atemanzeige wieder auffüllen.



BARRIEREN UND STRÖMUNGEN

Felsen, Muscheln und Inselbarrieren werden sich dir in den Weg stellen. Du kannst dich auch in mächtigen Strömungen, denen du nicht mehr entkommen kannst, verfangen.

Für jedes Hindernis gibt es auch eine Lösung. Sie kann in einer Nachricht sein oder versteckt in einem Glyphen. Suche nach beweglichen Blöcken, freischwebenden Muscheln und anderen ungewöhnlichen Gegenständen und nutze sie. Versuche, aus Strömungen heraus- oder durch Barrieren hindurchzupreschen. Bedenke, manchmal ist der kürzeste Weg nicht der durch das Wasser.



Ecco ist ein Großer Tümmler, dessen Familie (oder Spezies) dafür bekannt ist, dass sie keine Angst vor dem Menschen haben. Sie nähern sich ohne weiteres Schiffen und Booten und es ist herrlich, sie beim Spielen zu beobachten. Sie sind anmutig und wendig, steigen in Drehungen auf, um zu "blasen" und kämpfen nur sehr selten um eine Rangfolge.

Tümmler leben in kleinen Schulen von fünf oder weniger Delphinen. Während der Fütterung hat jeder sein eigenes Vorgehen und taucht zwei- bis dreimal aus dem Wasser auf. Vor dem Tauchen schlagen sie manchmal laut mit der Fluke auf der Wasseroberfläche auf. Gewöhnlich tauchen sie nicht länger als eine Minute, aber es wurden auch schon Tauchzeiten von 10 Minuten gemessen.

La vita era un'avventura continua per il giovane delfino Ecco. L'oceano non aveva confini con le sue grandi onde da cavalcare!

A tutta velocità, Ecco tagliava le onde spiccando salti incredibili!

Finché un giorno, tutto cambiò. Un improvviso mulinello di aria e acqua si abbatté sulla casa di Ecco, lasciandolo solo. Ora deve lottare per sopravvivere e attraversare le vaste profondità oceaniche alla ricerca di indizi che lo aiutino a salvare la sua famiglia e fare ritorno alla sua amata baia.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile con Windows 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 Options (Opzioni).
- 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" (Assegna schema comandi controller).
- Premi i pulsanti del controller che vuoi assegnare ai pulsanti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode nell'ordine elencato (ricorda che i pulsanti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti).

COMANDI PREDEFINITI 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: Freccie direzionali

COMANDI DI BASE

Tasto D: Nuota in tutte le direzioni, muovi il cursore.

Pulsante START: Inizia partita, Pausa.

Pulsante A: Sonar, cancella.

Pulsante B: Scatta, immetti.

Pulsante C: Accelera, immetti.

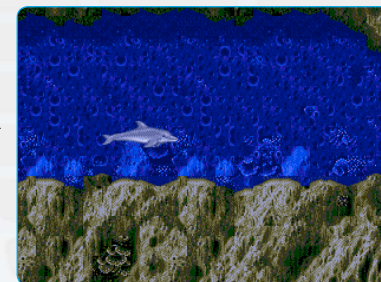
COMANDI AVANZATI

- Nuota in tutte le direzioni usando il tasto direzionale. Premi **Scatto** mentre stai nuotando per un attacco rapido a breve raggio. Premi **Accelera** ripetutamente e tienilo premuto mentre nuoti per accumulare velocità.
- Premi **Sonar** per richiamare altri animali cantanti o iniziare una conversazione.
- Tieni premuto **Sonar** finché la canzone non farà apparire una mappa delle profondità marine.
- Nuota verso la superficie e premi **Accelera** quando Ecco spicca un salto per eseguire un salto avvitato!

PER COMINCIARE

Dopo il logo SEGA® e i filmati introduttivi del gioco, premi il pulsante Start per far apparire la schermata del titolo e iniziare a giocare.

La partita ha inizio in una caverna sottomarina. Nuota verso destra per iniziare la missione dall'inizio o verso sinistra per iniziare a metà viaggio.



PASSWORD

Ogni livello oceanico dispone di un nome e una password visualizzate all'inizio del livello. Per continuare da quel livello, immetti la password nella schermata Password nel seguente modo:

Usa il tasto D per selezionare una lettera e premi **Insert** per aggiungerla alla password nella parte inferiore dello schermo. Seleziona le frecce sinistra/destra per evidenziare una lettera già immessa e seleziona la nuova lettera che sostituirà quella evidenziata o premi **Cancella** per rimuoverla. Premi il pulsante Start quando hai finito.

SOPRAVVIVERE ALLE PROFONDITÀ OCEANICHE

Salute

Aria



INDICATORE SALUTE

Quando esplori l'oceano vai incontro a numerosi pericoli che possono ferirti. Se vieni ferito in qualche modo, perderai forza. Se esaurirai del tutto la salute a tua disposizione, precipiterai in fondo all'oceano e dovrai ricominciare il livello da capo.

Per tenerti in salute:

- Carica un banco di pesci e cibati;
- Cerca le conchiglie guaritrici; scopri come impossessarti dei loro tesori energizzanti e sfruttarli a tuo vantaggio.

INDICATORE ARIA

Come tutti i mammiferi, Ecco deve respirare per sopravvivere. Puoi raggiungere le profondità oceaniche e spingerti fino a raggiungere i mari più profondi, ma ricordati che le tue riserve di aria sono limitate e si consumano lentamente. Se rimani senz'aria, la missione avrà fine e dovrai ricominciare il livello da capo.

Puoi respirare in due modi:

- Salta fuori dall'acqua, sia che ti trovi in mare aperto o dentro una sacca d'aria in una caverna rocciosa sommersa. Così facendo ripristinerai totalmente il livello d'aria del tuo indicatore.
- Tira il tuo naso fuori dall'acqua, specialmente se ti trovi in caverne sommerse dov'è impossibile saltare. Il livello d'aria si ripristinerà gradualmente. Cerca di immagazzinare più aria che puoi, ma stai in guardia contro i pericoli che ti potrebbero costringere a reagire rapidamente.

CANTARE

Canta le tue canzoni di delfino per sopravvivere e progredire nella storia. Cantale alle altre creature marine, agli altri animali cantanti, alle conchiglie, ai Glifi e canta quando ci sono cose che non capisci. Ascolta le tue canzoni: ognuna ha un significato diverso.

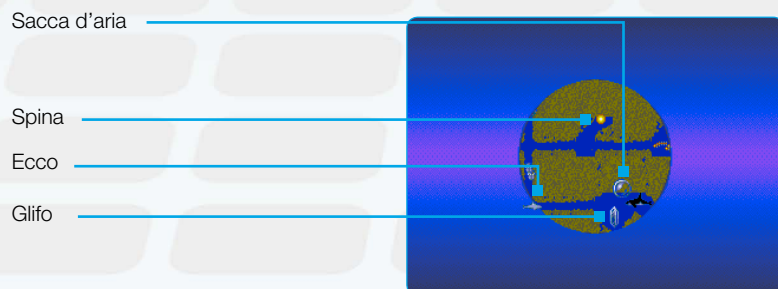
Le canzoni sono molto potenti. Possono:

- Richiamare altri animali cantanti che rispondono al tuo richiamo con le loro canzoni. Potresti ottenere indizi o chiedere aiuto o direzioni;
- Respingi i letali Affamati e gli altri nemici;
- Ottieni nuove canzoni, poteri speciali e informazioni dai Glifi sparsi nelle profondità oceaniche.



CREA UNA MAPPA CON LE CANZONI

L'eco delle canzoni porta con sé informazioni lontane. Quest'abilità prende il nome di "ecolocalizzazione". Tenendo premuto **Sonar**, il tuo canto viaggerà attraverso correnti e caverne per poi tornare da te con la mappa della zona circostante.



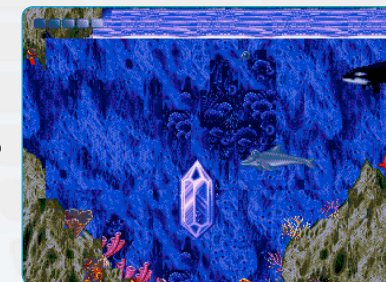
La mappa di Ecco ti mostra:

- La tua posizione e i passaggi attraverso le pareti rocciose;
- Nemici e oggetti pericolosi (cerchi arancioni);
- Glifi e altri oggetti interessanti;
- Conchiglie guaritrici e sacche d'aria (bolle).
- Barriere, rocce mobili e conchiglie (blocchi arancioni).

GLIFI

I Glifi sono dei misteriosi cristalli seminati nelle profondità dell'oceano. I segreti che custodiscono provengono dalla notte dei tempi. Scopri come impossessarti dei loro poteri e sapere cantando, caricandoli o nuotandoci vicino.

Alcuni Glifi ti forniranno utilissime informazioni, altri ti insegneranno nuove canzoni che ti serviranno per continuare il tuo viaggio. I Glifi barriera ti bloccano la via e dovrai scoprire come spostarli. I Glifi energetici ti rendono invincibile o ripristinano i tuoi indicatori di salute e aria.



BARRIERE E CORRENTI

Rocce, conchiglie e isole barriere bloccheranno la tua strada. Oltre a queste, potresti venir bloccato da correnti tanto forti da impedirti di superarle a nuoto.

Per ogni ostacolo c'è una soluzione. Può trovarsi in un messaggio o in un Glifo. Cerca delle rocce che possono essere spostate, delle conchiglie libere o una creatura marina insolita, quindi cerca di scoprire come usarla. Prova a caricare le barriere per romperle o cerca di resistere alla corrente. E ricorda: la via più breve non è sempre sott'acqua.



Ecco è un delfino tursiope, o a naso di bottiglia, la cui specie è particolarmente nota per non aver paura dell'uomo. Si avvicinano a navi e barche ed è uno spettacolo ammirarli mentre giocano. Sono eleganti, agili e saltano verticalmente completamente fuori dall'acqua.

Questi mammiferi nuotano in piccoli gruppi composti generalmente da un massimo di 5 individui. Quando si nutrono, ciascun delfino segue il proprio percorso, emergendo in superficie due o tre volte al minuto. Alcune volte, prima di immergersi, i delfini danno un energico colpo di coda sulla superficie dell'acqua. Di solito rimangono immersi per meno di un minuto, ma si sono registrati casi in cui sono rimasti immersi per più di 10 minuti.

Para Ecco, el joven delfín, la vida era una aventura y el océano un lugar de infinitos rompientes con los que jugar.

A toda velocidad, Ecco atravesaba las olas y daba saltos en el aire hasta casi volar.

Pero, un día, todo eso cambió. Un torbellino extrañísimo de aire y agua se llevó todo lo que nuestro amigo delfín consideraba su “hogar”, dejándole solo. Ahora deberá luchar para mantenerse con vida y cruzar el vasto océano para intentar averiguar cómo salvar a su familia y traerlos de vuelta a la bahía.



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 direccional y un mínimo de cuatro 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 en el menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 y 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón Assign controller mapping.
- Pulsa en tu mando los botones que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode, en ese orden (nota: los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles si tu mando tiene menos de ocho 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 direccional: flechas de dirección.

CONTROLES BÁSICOS

Botón direccional: Nadar en todas direcciones, Mover cursor.

Botón Start: Empezar partida, Poner partida en pausa.

Botón A: Sónar, Borrar.

Botón B: Esprintar, Introducir.

Botón C: Acelerar, Introducir.

CONTROLES AVANZADOS

- Nadar en todas direcciones con el botón direccional. Pulsa **Esprintar** mientras nadas para realizar un ataque a gran velocidad pero de corto alcance. Pulsa **Acelerar** varias veces y luego mantenlo pulsado mientras nadas para pillar velocidad.
- Pulsa **Sónar** para contactar con otros animales cantores o iniciar una conversación.
- Pulsa y mantén **Sónar** hasta que vuelva la frecuencia hasta ti y te muestre un mapa de las principales características submarinas.
- ¡Nada hacia la superficie y pulsa **Acelerar** cuando Ecco salte para ejecutar un impresionante salto mortal!

INICIO

Después del logo de SEGA® y algunas demos del juego, pulsa el botón Start para acceder a la pantalla de títulos. Hazlo una vez más para dar comienzo al juego.

El juego empieza en una caverna submarina. Nada hacia la derecha para que Ecco comience su aventura desde el principio, o hacia la izquierda para que la partida comience a mitad de la misma.



CONTRASEÑAS

Cada nivel oceánico tiene un nombre y una contraseña que podrás ver al empezar ese nivel. Si deseas continuar desde ese mismo nivel, introduce la contraseña en la pantalla de contraseñas tal y como aquí te explicamos:

Usa el botón direccional para seleccionar una letra y elige **Insert** (introducir) para colocar dicha letra en la contraseña de la parte inferior de la pantalla. Usa las flechas izquierda o derecha para seleccionar una letra que hayas introducido previamente y elige una nueva letra con la que reemplazar a la anteriormente seleccionada; selecciona Delete (Borrar) para eliminar la letra. Pulsa el botón Start cuando hayas terminado.

SOBREVIVIR EN LOS MARES

Salud

Aire



INDICADOR DE SALUD

Cuando uno surca los mares se expone a muchos peligros y daños. Si sufres daños, perderás fuerza. Si te quedas sin salud, te hundirás en el océano y tendrás que volver a empezar el nivel de nuevo.

Si quieres mantenerte saludable:

- Lánzate contra un banco de pecillos para conseguir alimento.
- Busca almejas curativas (Shelled Ones). Averigua cómo conseguir sus tesoros energizantes y usarlos para tu provecho.

INDICADOR DE AIRE

Tienes que respirar para vivir. Puedes sumergirte en las profundidades del océano, hasta en las aguas más oscuras, pero siempre tendrás que encontrar aire cerca de ti. Si no tienes oxígeno cerca, te irás quedando sin aire y, si esto ocurre, tu aventura llegará a su fin y tendrás que reiniciar el nivel.

Puedes respirar de dos maneras:

- Salta fuera del agua, ya sea en mar abierto, o dentro de una bolsa de aire, en alguna caverna sumergida. Cuando hagas esto, recuperarás todo tu aire inmediatamente.
- Saca el hocico del agua; especialmente si estás en una cueva estrecha y sumergida, donde saltar es casi o del todo imposible. De este modo recuperarás aire gradualmente. Intenta recoger todo el aire que puedas hasta llenarte por completo sin dejar de estar atento a peligros que quizá requieran que reacciones con rapidez.

CANTAR

Usa tus canciones de delfín para sobrevivir y progresar en tu aventura. Cántales a otros animales marinos, a las almejas, los glifos y canta cuando haya algo que no entiendas. Escucha tus cantos, pues todos tienen diferentes significados.

Los cantos son un arma poderosa. Con ellos podrás:

- Llamar a otros cantores, que te responderán con sus propias canciones. A lo mejor te brindan pistas, te hacen peticiones de ayuda o te informan sobre importantes direcciones.
- Ojito con los Hambrientos y otros enemigos.
- Consigue nuevas canciones, poderes especiales e información de los glifos, que se encuentran esparcidos a lo largo y ancho de los mares.



TRAZA MAPAS CANTANDO

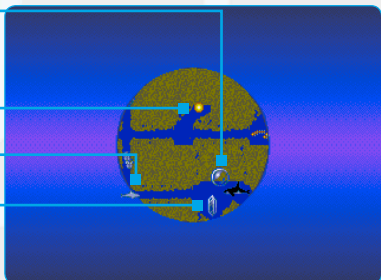
Los cantos que vuelven a ti, te traen información de largo alcance; es lo que se conoce como "ecolocalización". Cuando mantengas pulsado el **Sónar**, tu canto reverberará por las corrientes y cavernas, hasta volver de nuevo a ti, creando un mapa de la zona que te rodea.

Bolsa de aire

Pincho

Ecco

Glifo



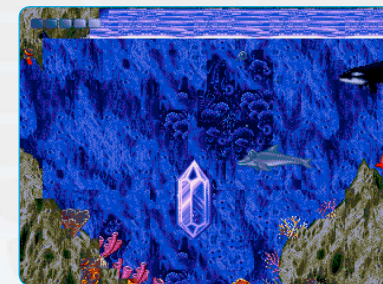
El mapa trazado por Ecco te mostrará:

- Cuál es tu posición y los pasadizos a través de muros rocosos.
- Los enemigos que anden pululando y los objetos peligrosos (círculos naranjas).
- Glifos y otros objetos interesantes.
- Almejas curativas y bolsas de aire (burbujas).
- Barreras y rocas que puedas mover; conchas (bloques naranjas).

GLIFOS

Los glifos son unos misteriosos cristales que podrás encontrar en las profundidades oceánicas. Encierran secretos muy antiguos del mismo mar. Averigua cómo conseguir su poder cantando o embistiéndolos, o quizás solamente nadando cerca de ellos.

Algunos glifos contienen mensajes. Otros te ofrecerán nuevas canciones que necesitarás para poder proseguir tu camino. Con respecto a los glifos que te bloquean el paso, tendrás que aprender a moverlos. Los glifos que te otorgan poderes especiales, pueden hacerte invencible o restaurar tus indicadores de salud y de aire.



CORRIENTES Y OBSTÁCULOS

Habrás rocas, conchas e islas barrera que te impedirán el paso. Igualmente, te verás arrastrado por poderosas corrientes, demasiado rápidas para poder atravesarlas a nado.

Cada obstáculo tiene su solución. Quizá esta la encuentres en un mensaje o en un glifo. Busca rocas que puedas mover, conchas sueltas o vida marina poco frecuente y averigua cómo usarlas. Intenta embestir contra los obstáculos o abrirte paso entre las corrientes. Y recuerda: la ruta más corta no siempre es por debajo del agua.



Ecco es un delfín del tipo hocico de botella, y estos delfines no se asustan de los humanos. No tardan en acercarse a los barcos y es maravilloso verles jugar. Son elegantes, ágiles y les encanta saltar por encima del agua de forma ordenada.

Este tipo de cetáceo nada en pequeños grupos, de un máximo de cinco individuos. Cuando se están alimentando, cada uno de ellos sigue su propio camino sin molestar a los otros, emergiendo a la superficie unas dos o tres veces por minuto. En ocasiones, antes de volver a sumergirse, darán un coletazo en la superficie del mar. Normalmente se sumergen durante algo menos de un minuto, aunque hay casos registrados de inmersiones de hasta 10 minutos.

Life was an adventure for Ecco, the young dolphin. The ocean seemed endless with rolling breakers to race through!

At high speed Ecco could burst through the waves leaping through the air – almost flying!

Until one day, all of that changed. A freak whirlpool of air and water tore the life from Ecco's home leaving Ecco all alone. Now he must fight to stay alive, while traversing the vast ocean in search of clues that will help him save his family and return them to the bay.



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: Swim in All Directions, Move Cursor.

Start button: Start game, Pause game.

A button: Sonar, Delete.

B button: Dash, Insert.

C button: Accelerate, Insert.

ADVANCED CONTROLS

- Swim in all directions using the D-button. Press **Dash** while swimming for a short-range, high speed attack. Press **Accelerate** repeatedly and then hold while swimming to build up speed.
- Press **Sonar** to call out to other singers, or initiate conversation.
- Press and hold **Sonar** until the song returns to reveal a map of important undersea features.
- Swim towards the surface and press **Accelerate** when Ecco jumps for an impressive spin jump!

GETTING STARTED

Following the SEGA® logo and the various gameplay demos, press the Start button to display the Title Screen and again to begin the game.

The game begins in a submerged cavern. Swim to the right to begin Ecco's quest from the very beginning, or left to start mid-journey.

USING PASSWORDS

Each ocean level has a name and a password which are displayed when you start the level. To continue from that level, enter the password at the Password screen as follows:

Use the D-button to select a letter and **Insert** to add it to the password at the bottom of the screen. Select the left or right arrows to highlight a previously entered letter, and then select a new letter to replace it, or Delete to remove it. Press the Start button when finished.



SURVIVING THE SEAS

Health

Breath



HEALTH METER

When roaming the open seas, many things can and will hurt you. When this happens you will lose strength. If your Health runs out, you'll sink to the ocean depths and you'll have to start the level over.

To stay Healthy:

- Charge into a school of small fish for food.
- Find healing clams known as the Shelled Ones. Figure out how to get and use their energizing gifts.

BREATH METER

You need to breathe to live. You can dive into the deepest parts of the ocean, and into the darkest waters, but you must always be close to air. Without it, your breath ebb wears away. If you run out of breath, your questing ends and you must start the level over.

You can breathe in two ways:

- Leap out of the water, either into the open air, or into an air pocket in a rocky submerged cavern. Doing this will regain you full breath immediately.
- Push your nose above water, especially in tight submerged pockets where you can't jump. Breath will recover gradually. Try to regain your full breath, but be wary of other dangers that may force you to react quickly.

SINGING

Use your dolphin songs to survive and thrive on your long journey. Sing to the sea life, to other singers, to shells, to Glyphs, and to anything you don't understand. Listen to your songs – they all have different meanings.

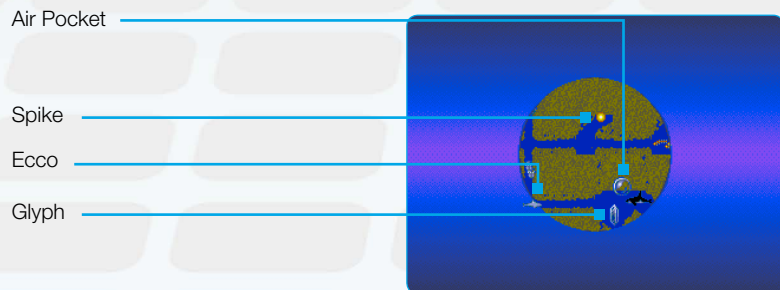
Songs are powerful. They can:

- Call to other singers, who will respond with songs of their own. You may get clues, pleas for help or important directions.
- Ward off the deadly Hungry Ones and other enemies.
- Get new songs, special powers and information from Glyphs scattered throughout the mazes of the sea.



MAPPING WITH SONGS

Songs that echo back to you bring long-range information. this is called "echolocation." When you hold down **Sonar**, your song reverberates through the currents and caverns, returning to you with a map of your surroundings.



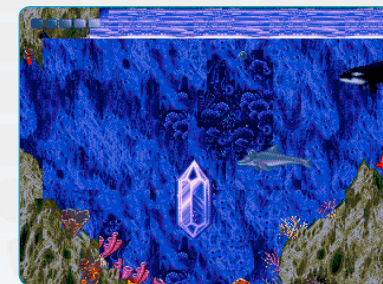
Ecco's map shows you:

- Your position and passages through the rocky walls.
- Prowling enemies and dangerous objects (orange circles).
- Glyphs and other interesting objects.
- Healing clams and air pockets (bubbles).
- Barriers and movable rocks and shells (orange blocks).

GLYPHS

Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. The secrets they hold are as old and timeless as the sea itself. Figure out how to gain their powers and knowledge by singing or charging, or just by swimming near them.

Some Glyphs give you messages. Others impart new songs you'll need to continue the journey. Barrier Glyphs push you away and you must discover how to move them. Power Glyphs can bestow invincibility, or fill up your Health and Breath Meters.



BARRIERS AND CURRENTS

Rocks, shells and island barriers will block your progress. You may be caught in overpowering currents that are too swift to swim through.

For every obstacle, there's a solution. It may be in a message or waiting in a Glyph. Search for movable rocks, free-floating shells and unusual sea life. Then figure out how to use them. Try charging to break barriers or fight through currents. And remember, the shortest route is not always under water.



Ecco is a bottlenose dolphin, whose family (or species) is remarkable for being almost totally unafraid of humans. They readily approach ships and boats, and are wonderful to watch at play. They are graceful and agile, rising in turns to "blow," and they seldom if ever rudely jostle each other for position.

Bottlenoses group in small social units of about five dolphins or less. While feeding, each dolphin follows its own track, rising up in the water two or three times a minute. Occasionally before diving, dolphins will "lobtail," loudly flapping their flukes on the water's surface. Usually they dive for less than a minute, but underwater stays have been clocked at as long as 10 minutes.

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 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

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 Tarifrangfolge 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