



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



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

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

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

Dragonia, the castle of doom, has been resurrected! But the ghouls from the castle have stolen the Holy Goblet, the source of light. Without it, the world will be trapped in darkness forever.



A courageous fellow, Trykaar, volunteers to retrieve the Holy Goblet. The people from his village wish him luck as he heads out to Dragonia. After a treacherous hike through the forest, he arrives at the gate of the towering castle. As he enters the gigantic gate, he finds himself in a labyrinth of countless chambers.

Can Trykaar survive thirty floors of mayhem and recover the Holy Goblet? His fate is in your hands! Don your armour and pick up your weapon. You'll puncture green globs, break up ice bars and make dark ninjas and deadly hellfrogs vanish with your magic. You must also evade traps and break down walls to discover shortcuts.

The village is anxiously awaiting the return of the Holy Goblet — and you!

## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

## BASIC CONTROLS

**D-button:** Move, Attack, Talk, Select Menu Items.

**Start button:** Start Game, Pause Game.

**A button:** Pick Up.

**B button:** Cancel.

**C button:** Menu.

## GETTING STARTED

At the Title Screen, press the Start button to begin the game from the village. Talk to the villagers before you embark on your journey. (You can skip the village and advance to Level One by pressing the Start button at the Title Screen; press the Start button again while the screen is scrolling to start).



## HOW TO PLAY

You first enter the labyrinth on level one. As you wander around, you will find paths that lead to other rooms. When you hit a wall or can't find a way out, face the direction in which you want to go and press **Pick Up**. You may find a secret door! In one of the chambers, you will find the steps that take you to the next level. A word of advice — do not climb those steps until you've searched all the rooms, gained all the items you need and are sure you're strong enough to continue.

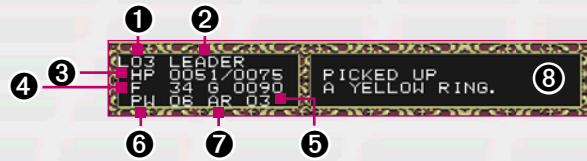


## COMBAT

In the Fatal Labyrinth, loathsome creatures lurk everywhere! In order to complete your mission, you must fight! First you must face your foe, then press and hold the D-button in the direction of your attack. Your blows won't always hit their mark and be warned, some creatures are stronger than others and put up a better fight.



## STATUS WINDOW



- L** (Level) indicates which level of the castle you have reached. There are thirty levels in all.
- Your rank is shown here. You start as Beginner. As you destroy enemies your rank goes up. When your rank increases, the maximum number of HP (Hit Points), PW (Power) and AR (Armour) you have also increases.
- HP** (Hit Points) indicates how much stamina you have. When attacked by an enemy you lose some HP. When your HP is zero, you die. The number on the left is your present HP. The number on the right is the maximum number of HP you can have. You can regain HP that you lost by walking around — hopefully you have enough food to do this.
- F** (Food) is the amount of food you have. You start with ten pieces. You need food to keep you going and you'll find it in the labyrinth. But beware: do not stuff yourself, or you'll be sorry!
- G** (Gold) indicates the amount of gold you have. The more gold you have, the more extravagant your grave will be if you die!
- PW** (Power) indicates the amount of strength you have. The more strength you have the easier it is for you to destroy enemies.
- AR** (Armour) indicates how much defensive power you have. The higher the AR number, the less damage you sustain.
- The Message window is where the game messages appear.

## USING YOUR ITEMS

You set out for the labyrinth with a knife in hand. But it won't get you very far. Once you get inside, you may collect other items (including weapons, armour and magic items). But beware! The labyrinths and the powers of different items change from game to game. To pick up items, stand on top of them and press **Pick Up**. When your list of items becomes full, a message appears telling you that you can't carry any more. In that case, you can drop any items you think are unnecessary.



When you press **Menu**, the nine different Item icons appear. Press the D-button left or right to highlight the Item icon you want. Then press **Menu** to see the Command Window and the Item List.



### WEAPONS

You may find knives, swords, spears, shurikens and axes.



### SHIELD

Protects you from enemies' attacks.



### HELMET

Protects you from enemies' attacks.



### ARMOUR

Protects you from enemies' attacks.



### CANE

You can cast magic spells that use the power of fire, ice, thunder, wind and other effects.



### POTIONS

Some can recover your HP while others can hurt you!



### MAGIC SCROLL

You can cast magic spells to confuse monsters, light up rooms, etc.



### RINGS

Some give you power and others can be thrown at enemies.



### BOW

Enables you to attack enemies from a distance and can be used consecutively. Select **EQUIP**, then **USE** to shoot it.

Press the D-button to select a Command, then press **Menu**. Select an item you want to use from the Item List using the D-button and press **Menu**. The letter **E** next to an item indicates that the item is currently being equipped/worn.

- Select **EQUIP** to use a sword, axe, bow, armour, shield or helmet.
- Select **WEAR** to wear a ring.
- Select **USE** to use a staff, potion, scroll or bow.
- Select **THROW** to throw an item at enemies. You won't be able to throw items with the letter **E** next to them.
- Select **DISCARD** to lighten your load.

**Note:** Available Commands vary with the Item Icon selected. Beware! Some items may be cursed.



## GAME OVER AND CONTINUE

When you lose all of your HP, you die. To Continue, press the Start button before the timer counts down to zero. The level from which you can Continue depends on the level on which you die. There is no limit to the number of times you can Continue.



**Dragonia, le château maudit, est de retour ! Les goules du château ont dérobé la Coupe sacrée, source de lumière. Sans celle-ci, le monde sera plongé dans les ténèbres pour l'éternité.**



Un homme vaillant du nom de Trykaar se porte volontaire pour récupérer la Coupe sacrée. Lors de son départ vers Dragonia, les habitants du village se réunirent pour lui souhaiter bonne chance. Après avoir traversé la forêt semée d'embûches, il parvient à l'entrée du château imposant. Une fois après avoir franchi le seuil de l'immense portail, il découvre un labyrinthe comprenant un réseau infini de galeries.

Trykaar réussira-t-il à récupérer la Coupe sacrée et à sortir vivant du dédale de 30 étages ? Son sort est entre vos mains. Endossez votre armure et armez-vous. Vous devrez perforer des globules verts, briser des barres de glace et faire disparaître les ninjas noirs et les crapauds monstrueux avec votre magie ! Vous devrez aussi éviter les pièges et détruire des murs pour trouver des raccourcis.

Le village a hâte de récupérer la Coupe sacrée... et de vous retrouver sain et sauf par la même occasion !

## 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

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

## COMMANDES DE BASE

**Bouton multidirectionnel** : Se déplacer, attaquer, parler, sélectionnez des articles du menu.

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

**Bouton A** : Ramasser.

**Bouton B** : Annuler.

**Bouton C** : Menu.

## COMMENCER À JOUER

À partir de l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start pour commencer la partie dans le village. Parlez aux villageois avant d'embarquer dans l'aventure. (Vous pouvez passer le village et avancer au niveau 1 en appuyant sur le bouton Start à partir de l'écran de titre. Appuyez de nouveau sur le bouton Start quand l'écran défile pour commencer).



## COMMENT JOUER

Vous entrerez d'abord dans le labyrinthe au niveau 1. En explorant, vous découvrirez des chemins qui mènent vers d'autres salles. Lorsque vous vous retrouvez dans une impasse ou que vous ne pouvez pas trouver la sortie, orientez-vous dans la direction où vous désirez aller, puis appuyez sur **Ramasser**. Vous trouverez peut-être une porte secrète ! Dans l'une des galeries, vous trouverez des escaliers qui vous mèneront au niveau suivant. Un conseil : ne prenez pas les escaliers à moins d'avoir fouillé toutes les pièces, obtenu tous les objets dont vous avez besoin et d'être assez fort pour continuer.

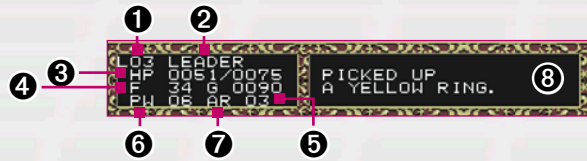


## COMBAT

Dans Fatal Labyrinth, des créatures répugnantes se tapissent dans chaque recoin ! Afin d'accomplir votre mission, vous devrez vous battre ! D'abord, faites face à votre ennemi, puis maintenez enfoncé le bouton multidirectionnel dans la direction de votre attaque. Vos coups n'atteindront pas toujours leur cible et soyez prudent car certaines créatures sont plus puissantes que d'autres et seront plus difficiles à vaincre.



## FENÊTRE DU STATUT



- L** (Niveau) indique le niveau du château que vous avez atteint. Il y a trente niveaux au total.
- Votre classement apparaît ici. Vous commencez en **Beginner** (Débutant). Plus vous éliminez d'ennemis, plus votre classement augmentera. Quand celui-ci augmente, votre nombre maximum de HP (Points de Vie), PW (Puissance) et AR (Armure) augmentera aussi.
- HP** (Points de Vie) représentent votre endurance. Lorsqu'un ennemi vous attaque, vous perdrez des HP. Quand il ne vous en reste plus, votre personnage est mort. Le nombre à gauche indique vos HP actuels. Le nombre à droite indique le maximum de HP que vous pouvez avoir. Vous pouvez regagner des HP que vous avez perdus en marchant, tant que vous avez assez de nourriture pour ce faire.
- F** (Nourriture) représente la quantité de provisions que vous possédez. Vous commencez avec 10 paquets. Vous avez besoin de nourriture pour avancer et vous en trouverez dans le labyrinthe. Mais attention : ne vous goinfréz pas, sinon vous allez le regretter !
- G** (Or) indique la quantité d'or que vous possédez. Plus vous avez d'or, plus votre pierre tombale sera grandiose lors de vos funérailles !
- PW** (Puissance) indique la force de votre personnage. Plus vous êtes puissant, plus il vous sera facile de détruire les ennemis.
- AR** (Armure) indique votre force défensive. Plus votre nombre est élevé, plus vous pourrez encaisser de dégâts.
- Les messages du jeu apparaîtront dans la fenêtre de message.

## UTILISER LES OBJETS

Vous entrez dans le labyrinthe avec un simple couteau en main. Mais vous n'irez pas bien loin avec. Une fois à l'intérieur du labyrinthe, vous pourrez ramasser d'autres objets (des armes, armures et objets magiques). Mais attention ! Les labyrinthes et les pouvoirs des objets varient à chaque partie. Pour ramasser des objets, marchez dessus et appuyez sur **Ramasser**. Quand votre liste d'objets est pleine, un message s'affichera pour vous indiquer que vous ne pouvez pas transporter d'autres objets. Dans ce cas, vous pouvez jeter les objets qui ne vous sont pas nécessaires.



Lorsque vous appuyez sur **Menu**, neuf icônes différentes apparaissent. Mettez l'icône de l'objet de votre choix en surbrillance à l'aide du bouton multidirectionnel. Puis appuyez sur **Menu** pour voir la fenêtre d'actions et la liste des objets.



### ARMES

Vous trouverez des couteaux, des épées, des lances, des shurikens et des haches.



### BOUCLIER

Il vous protège des attaques ennemies.



### CASQUE

Il vous protège des attaques ennemies.



### ARMURE

Elle vous protège des attaques ennemies.



### BÂTON

Vous pouvez lancer des sorts magiques avec le pouvoir du feu, de la glace, du tonnerre, du vent et autres.



### POTIONS

Certaines vous redonneront des HP et d'autres vous feront du mal !



### PARCHEMIN DE SORT

Vous pouvez lancer des sorts magiques pour désorienter les monstres, éclairer des pièces, etc.



### BAGUES

Certaines vous confèrent des pouvoirs, tandis que d'autres peuvent être lancées contre les ennemis.



### ARC

Il vous permet d'attaquer les ennemis à distance et peut être utilisé plusieurs fois d'affilée. Sélectionnez **EQUIP (ÉQUIPER)**, puis **USE (UTILISER)** pour tirer.

Appuyez sur le bouton multidirectionnel pour sélectionner une action, puis appuyez sur **Menu**. Sélectionnez un objet à utiliser à partir de la liste d'objets en utilisant le bouton multidirectionnel, puis appuyez sur **Menu**. La lettre **E**, située à côté d'un objet, indique que l'objet est actuellement utilisé.

- Sélectionnez **EQUIP (ÉQUIPER)** pour utiliser une épée, une hache, un arc, une armure, un bouclier ou un casque. **Remarque** : pour utiliser l'arc, sélectionnez **USE (UTILISER)** après avoir choisi EQUIP.
- Sélectionnez **WEAR (PORTER)** pour porter une bague.
- Sélectionnez **USE** pour utiliser un bâton, une potion, un parchemin ou un arc.
- Sélectionnez **THROW (LANCER)** pour lancer un objet aux ennemis. Vous ne pourrez pas lancer les objets qui portent la lettre **E**.
- Sélectionnez **DISCARD (JETER)** pour vous débarrasser de certains objets.



**Remarque** : les actions disponibles varient selon l'icône d'objet sélectionnée. Attention ! Certains objets peuvent être de mauvais augure.

## PARTIE TERMINÉE ET CONTINUER

Quand il ne vous reste plus de HP, votre personnage est mort. Pour continuer, appuyez sur le bouton Start avant que le compte-à-rebours n'arrive à zéro. Le niveau à partir duquel vous reprendrez la partie dépend du niveau dans lequel votre personnage a été terrassé. Vous pouvez continuer la partie autant de fois que vous le désirez.



Dragonica, das Schloss der Verdammnis, wurde wieder errichtet! Aber die Ghule des Schlosses haben den Heiligen Kelch, die Quelle des Lichts, gestohlen. Ohne ihn wird die Welt für immer in Dunkelheit liegen.



Ein mutiger Geselle namens Trykaar übernimmt freiwillig die Aufgabe, den Heiligen Kelch zurückzuerobern. Die Bewohner seines Dorfes wünschen ihm Glück auf seinem Weg nach Dragonica. Nach einer düsteren Reise durch den Wald kommt er schließlich an den Toren des sich vor ihm auftürmenden Schlosses an. Als er durch das gigantische Tor tritt, findet er sich in einem Labyrinth aus unzähligen Kammern wieder.

Wird Trykaar 30 Stockwerke Chaos überleben und den Heiligen Kelch erobern können? Sein Schicksal liegt in deinen Händen! Lege deine Rüstung an und wähle deine Waffen. Du wirst grünen Glibber durchstechen, Eisbarren zerbrechen und dunkle Ninja und Höllenfrösche mit Magie verschwinden lassen. Du musst außerdem Fallen ausweichen und Wände niederreißen, um Abkürzungen zu finden.

Dein Dorf bangt der Rückkehr des Heiligen Kelchs – und deiner – entgegen!

## 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

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

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

**Steuerkreuz:** Bewegen, Angreifen, Sprechen, Menüpunkte auswählen.

**Start-Taste:** Spiel starten, Pause.

**A-Taste:** Aufheben.

**B-Taste:** Abbrechen.

**C-Taste:** Menü.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelbildschirm die Start-Taste, um das Spiel vom Dorf aus zu beginnen. Sprich mit den Dorfbewohnern, bevor du dich auf die Reise machst. (Im das Dorf zu überspringen und bei Level 1 zu starten, drücke die Start-Taste auf dem Titelbildschirm und drücke sie erneut, wenn sich der Bildschirm verschiebt.)



## SO WIRD GESPIELT

Du betrittst das Labyrinth in Level 1. Während du es durchquerst entdeckst du Wege, die dich zu neuen Räumen führen. Triffst du auf eine Wand, oder findest keinen Weg heraus, drehe dich so, dass du in die Richtung schaust, in die du gehen möchtest, und drücke **Aufheben**. So findest du vielleicht eine Geheimtür! In einer der Kammern findest du die Treppe, die dich ins nächste Level bringt. Ein kleiner Hinweis – Steige die Stufen nicht hinauf, bevor du nicht alle Räume durchsucht und alle benötigten Gegenstände erhalten hast und stark genug bist, weiterzumachen.

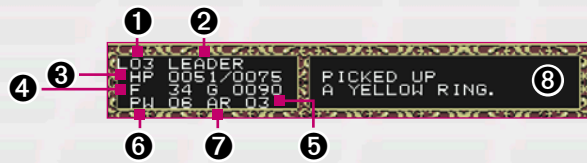


## KAMPF

Im Labyrinth lauern überall verruchte Gestalten und um deine Mission zu erfüllen, musst du kämpfen! Blicke deinen Gegner an und halte dann das Steuerkreuz in Richtung deines Angriffs gedrückt. Deine Angriffe werden nicht immer ins Schwarze treffen, und sei gewarnt, dass manche Kreaturen stärker sind als andere und sich besser zur Wehr setzen.



## STATUSFENSTER



1. **L** (Level) zeigt dir an, welches Level des Schlosses du erreicht hast. Insgesamt gibt es 30 Levels.
2. Hier wird dein Rang angezeigt. Du startest als **BEGINNER** (Anfänger). Durch das Vernichten von Feinden steigst du deinen Rang. Erhöht sich dein Rang, werden auch deine Trefferpunkte (**HP**, Hit Points), Kraft (**PW**, Power) und Rüstung (**AR**, Armour) erhöht.
3. Die **HP** geben deine Kondition an. Wirst du von einem Feind angegriffen, verlierst du Trefferpunkte. Sind deine HP null, stirbst du. Die linke Zahl gibt an, wie viele HP du gerade hast und die Zahl rechts ist die maximale Anzahl HP, die du haben kannst. Du kannst HP wiederherstellen, indem du umherläufst - wenn du ausreichend Essen dafür hast!
4. **F** (Essen) gibt die Menge von Essen an, die du bei dir hast. Du fängst mit zehn Stücken an. Du benötigst Essen, um weiterlaufen zu können und du findest es im Labyrinth. Aber Vorsicht: Futter dich nicht zu voll, oder es wird dir leidtun!
5. **G** (Gold) gibt an, wie viel Gold du hast. Je mehr Gold du hast, desto prunkvoller wird dein Grab sein, wenn du stirbst!
6. **PW** (Kraft) zeigt deine Stärke an. Je stärker du bist, desto leichter fällt es dir, Feinde zu erledigen.
7. **AR** (Rüstung) gibt deine Verteidigungsstärke an. Je höher die Zahl, desto weniger Schaden wirst du erleiden.
8. Hier erscheinen Spielnachrichten.

## GEGENSTÄNDE VERWENDEN

Du begibst dich auf den Weg zum Labyrinth mit einem Messer in der Hand, aber damit kommst du nicht besonders weit. Hast du es erst betreten, kannst du andere Gegenstände sammeln (z. B. Waffen, Rüstung und magische Gegenstände). Aber Vorsicht! Die Labyrinth und die Kräfte der einzelnen Gegenstände ändern sich von Spiel zu Spiel. Um Gegenstände aufzuheben, stelle dich auf sie und drücke **Aufheben**. Ist deine Liste von Gegenständen voll, erscheint eine Nachricht, die dir mitteilt, dass du keine Gegenstände mehr aufnehmen kannst. In diesem Fall solltest du Gegenstände, auf die du verzichten kannst, fallen lassen.



Drückst du **Menü**, erscheinen die folgenden neun Gegenstandssymbole. Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um das Gegenstandssymbol hervorzuheben, das du möchtest. Drücke dann **Menü**, um das Befehlsfenster und die Gegenstandsliste zu öffnen.



### WAFFEN

Hier kannst du Messer, Schwerter, Speere, Shuriken und Äxte finden.



### SCHILD

Schützt dich vor feindlichen Angriffen.



### HELM

Schützt dich vor feindlichen Angriffen.



### RÜSTUNG

Schützt dich vor feindlichen Angriffen.



### STAB

Damit kannst du Zaubersprüche aussprechen, die die Kraft des Feuers, Eises, Donners, Windes und andere Effekte nutzen.



### ZAUBERKRÄFTE

Manche stellen HP wieder her, während dir andere Schaden zufügen können!



### MAGISCHE SCHRIFTRÖLLE

Damit kannst du Zaubersprüche aussprechen, um Monster zu verwirren, Räume zu erleuchten, usw.



### RINGE

Manche verleihen dir Kräfte, andere können auf Feinde geworfen werden.



### BOGEN

Verhilft dir dazu, Feinde aus der Entfernung anzugreifen und kann mehrfach verwendet werden. Wähle **EQUIP** (Ausrüsten) und dann **USE** (Benutzen), um ihn abzuschließen.

Drücke das Steuerkreuz, um einen Befehl auszuwählen und drücke dann **Menü**. Wähle mit dem Steuerkreuz aus der Gegenstandsliste einen Gegenstand, den du verwenden möchtest, und drücke anschließend **Menü**. Der Buchstabe **E** neben einem Gegenstand gibt an, dass dieser gerade ausgerüstet ist.

1. Wähle **EQUIP** (Ausrüsten), um ein Schwert, eine Axt, eine Rüstung, einen Schild oder einen Helm auszurüsten.
- Hinweis:** Um den Bogen zu benutzen, wähle **USE** (Benutzen) nach **EQUIP**.
2. Wähle **WEAR** (Tragen), um einen Ring zu tragen.
3. Wähle **USE**, um einen Stab, Zauberspruch, eine Schriftrolle oder einen Bogen zu benutzen.
4. Wähle **THROW** (Werfen), um einen Gegenstand nach einem Feind zu werfen. Gegenstände, die mit einem **E** gekennzeichnet sind, kannst du nicht werfen.
5. Wähle **DISCARD** (Ablegen), um etwas abzulegen.

**Hinweis:** Die verfügbaren Befehle variieren je nach gewähltem Gegenstandssymbol. Vorsicht! Manche Gegenstände können verflucht sein.



## SPIELUNDE UND SPIELFORTSETZUNGEN

Verlierst du all deine HP, stirbst du. Um das Spiel fortzusetzen (**CONTINUE GAME**), drücke die Start-Taste, bevor der Zähler 0 erreicht. Das Level, von dem aus du neu starten kannst, hängt davon ab, in welchem Level du gestorben bist. Du kannst das Spiel beliebig oft fortsetzen.



Dragonica, il castello delle tenebre, è tornato alla luce! Ma i demoni che abitano il castello hanno rubato il Santo Calice (Holy Goblet), la fonte di luce. Senza di esso, il mondo sarà intrappolato per sempre nell'oscurità.



Un ragazzo coraggioso, Trykaar, si è offerto volontario per cercare di recuperare il Santo Calice. Mentre si dirige verso Dragonica, la gente del suo villaggio gli augura buona fortuna. Dopo aver affrontato un percorso difficile nella foresta, arriva finalmente al cancello d'ingresso dell'imponente castello. Appena oltrepassato il cancello, si rende conto di essere finito in un labirinto composto da un numero infinito di stanze...

Riuscirà il nostro eroe a superare trenta piani di caos e recuperare il Santo Calice? Il suo destino è nelle tue mani! Indossa la tua armatura e afferra la tua arma. Con la tua magia potrai infilzare demoni verdi, rompere barre di ghiaccio e far sparire ninja oscuri e rane malefiche grazie alla tua magia. Dovrai anche evitare le trappole e buttar giù dei muri per scoprire delle scorciatoie.

Il villaggio aspetta con ansia il ritorno del Sacro Calice... e il tuo!

## 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

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

## COMANDI DI BASE

**Tasto D:** Muoviti, Attacca, Parla, Seleziona nel menu.

**Pulsante START:** Inizia partita, Pausa.

**Pulsante A:** Raccogli.

**Pulsante B:** Annulla.

**Pulsante C:** Menu.

## PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante Start per cominciare il gioco dal villaggio. Prima di imbarcarti per il tuo viaggio parla agli abitanti del villaggio. (Puoi saltare la parte del villaggio e passare direttamente al Livello 1 premendo due volte il pulsante Start nella schermata del titolo).



## IL GIOCO

Il labirinto comincia dal Livello 1. Presto troverai la strada per raggiungere le altre stanze. Quando vai contro un muro o ti sembra che non ci sia altra via d'uscita, rimani nella direzione nella quale vuoi andare e premi **Raccogli**. Potresti così trovare un passaggio segreto! In una delle stanze, poi, troverai gli scalini che ti portano al livello successivo. Un suggerimento, non salire quelle scale finché non avrai esplorato tutte le stanze e raccolto tutti gli oggetti dei quali avrai bisogno, e finché non sarai abbastanza forte da poter continuare.



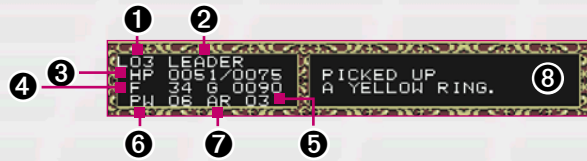
## COMBATTIMENTO

Il Fatal Labyrinth pullula di creature disgustose! Per completare la tua missione, devi combattere! Girati verso il tuo nemico, poi tieni premuto il tasto direzionale nella direzione in cui vuoi attaccare. Ma i tuoi colpi non andranno sempre a segno e ricorda che alcune creature sono più forti di altre, per cui dovrai affrontarle con più determinazione.





## FINESTRA DELLO STATUS



- L** (Livello) indica in quale livello del castello ti trovi. Ci sono in tutto 30 livelli.
- Questo è il tuo grado. Comincerai come **Beginner** (principiante), ma il tuo livello salirà dopo aver eliminato dei nemici. Quando il tuo grado sale, salirà anche il numero di HP (Hit Points – Punti salute), PW (Power – Potenza) e AR (Armour – Armatura) a tua disposizione.
- HP** (Hit Points – Punti salute) ti dice quanta energia hai. Perdi alcuni punti quando vieni attaccato da un nemico. Quando il tuo HP arriva a zero, morirai. Il numero sulla sinistra indica gli HP attuali, mentre sulla destra troverai il numero massimo di HP che puoi avere. Potrai recuperare i Punti salute che hai perso in giro... Si spera che tu abbia abbastanza cibo per farlo.
- F** (Food – Cibo) indica quanto cibo hai. Cominci con 10 pezzi, ma poi te ne servirà dell'altro per continuare, e potrai trovarlo nel labirinto. Sta' attento, non ingozzarti, o te ne pentirai!
- G** (Gold – Oro) ti dice quanto oro possiedi. Più oro hai, più stravagante sarà la tua tomba quando muori!
- PW** (Power – Potenza) indica quanta forza hai. Più sei forte più sarà facile abbattere i nemici.
- AR** (Armour – Armatura) indica l'ammontare della tua forza difensiva al momento. Più alto è questo numero, minori saranno i danni che subisci durante gli attacchi.
- La finestra dei messaggi, dove appaiono i messaggi del gioco.

## UTILIZZARE GLI OGGETTI

Entrerai nel labirinto con un coltello nelle tue mani. Ma esso non ti porterà lontano. Una volta all'interno dovrai raccogliere altri oggetti (comprese armi, armatura e oggetti magici). Ma tieni presente che il labirinto e la potenza dei diversi oggetti varia da gioco a gioco. Per raccogliere gli oggetti piazzati sopra di essi e premi **Raccogli**. Quando la lista di oggetti è completa, apparirà un messaggio che ti avvertirà del fatto che non puoi raccoglierne altri. In quel caso, potrai lasciare gli oggetti che riterrai più inutili.

Quando premi **Menu**, appariranno 9 diverse icone rappresentanti oggetti. Premi il tasto direzionale a sinistra/destra per selezionare l'icona che preferisci. Poi premi **Menu** per vedere la Finestra dei comandi (Command Window) e la Lista di oggetti (Item list).



### ARMI

Potrai trovare coltelli, spade, speroni, stelle ninja e asce.



### SCUDO

Ti protegge dagli attacchi nemici.



### ELMETTO

Ti protegge dagli attacchi nemici.



### ARMATURA

Ti protegge dagli attacchi nemici.



### BACCHETTA MAGICA

Puoi lanciare incantesimi magici che utilizzino la forza del fuoco, tuoni, vento ed altri effetti.



### POZIONI

Alcune possono farti recuperare Punti salute (HP), altre invece sono velenose!



### PERGAMENA MAGICA

Con questa potrai lanciare incantesimi per confondere mostri, illuminare stanze, ecc...



### ANELLI

Alcuni ti danno dei poteri speciali, altri possono essere lanciati contro gli avversari.



### ARCO

Ti permette di attaccare i nemici da lontano e può sparare colpi a ripetizione. Seleziona **EQUIP** (Equipaggia), quindi poi premi **USE** (Utilizza) per sparare.

Premi il tasto direzionale per selezionare un Command (Comando) poi premi **Menu**. Seleziona un oggetto che vuoi usare dalla Lista usando il tasto direzionale e premi **Menu**. La lettera **E** accanto ad un oggetto indica che esso è attualmente equipaggiato.

- Seleziona **EQUIP** (Equipaggia) per usare spade, asce, archi, armature, scudi ed elmetti.  
**Nota:** Per usare l'arco, seleziona **USE** (Utilizza) dopo aver selezionato **EQUIP**.
- Seleziona **WEAR** (Indossa) per indossare un anello.
- Seleziona **USE** (Utilizza) per usare una staffa, pozioni, pergamene e l'arco.
- Seleziona **THROW** (Lancia) per lanciare un oggetto verso i nemici. Non potrai lanciare oggetti che hanno una **E** accanto.
- Seleziona **DISCARD** (Scarta) per alleggerire il tuo carico.

**Nota:** I comandi disponibili variano a seconda dell'oggetto in questione. Stai attento perché alcuni oggetti potrebbero aver subito delle maledizioni!



## GAME OVER (FINE PARTITA) E CONTINUE (CONTINUA)

Quando perdi tutti i tuoi Punti salute (HP), morirai. Per continuare premi il pulsante Start prima che il conto alla rovescia arrivi a zero. Il livello dal quale potrai continuare dipende dal livello dove sei morto. Non c'è il limite al numero di volte che puoi continuare.



¡Dragonia, el castillo de la muerte, ha vuelto a la vida! Pero los demonios del castillo han robado el cáliz sagrado, la fuente de la luz. Sin ella, el mundo quedará sumido en la oscuridad eterna.



Un tipo muy valiente, Trykaar, se ofrece como voluntario para recuperar el cáliz sagrado. La gente de su pueblo le desea suerte y parte hacia Dragonia. Tras una peligrosa caminata por el bosque, llega a la puerta del castillo. Cuando cruza la gigantesca puerta, se da cuenta de que acaba de meterse en un laberinto con innumerables cámaras.

¿Podrá Trykaar sobrevivir a treinta niveles de caos y recuperar el cáliz sagrado? ¿Su destino está en tus manos! Ponte la armadura y elige tu arma. Tendrás que reventar masas verdes, romper bloques de hielo y hacer desaparecer a ninjas oscuros y sapos diabólicos con tu magia. También tendrás que evitar caer en las trampas y derribar paredes para encontrar atajos.

El pueblo ansía recuperar el cáliz sagrado. ¡Y volver a verte a ti, claro!

## 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

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

## CONTROLES BÁSICOS

**Botón de dirección:** Moverse/Atacar/Hablar/Seleccionar opciones del menú.

**Botón Start:** Empezar partida/Poner partida en pausa.

**Botón A:** Coger.

**Botón B:** Cancelar.

**Botón C:** Menú.

## INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para empezar la partida desde el pueblo. Habla con los lugareños antes de iniciar una aventura (puedes saltarte el pueblo y avanzar hasta Level One (nivel uno) si pulsas el botón Start en la pantalla de títulos; pulsa el botón Start mientras la pantalla está pasando para empezar).



## CÓMO JUGAR

Primero entrarás en el laberinto del nivel uno. A medida que lo vas explorando, encontrarás senderos que te conducirán a otras estancias. Cuando te topes con un muro o no encuentres una salida, sitúate en la dirección hacia la que deseas ir y pulsa el botón de **Coger**. ¡A lo mejor te encuentras una puerta secreta! En una de las cámaras, encontrarás los escalones que te llevarán hasta el siguiente nivel. Un consejo: no subas los escalones hasta haber buscado por todas las estancias, obtenido todos los consejos que necesitas y estar seguro de que tienes fuerzas suficientes como para continuar.

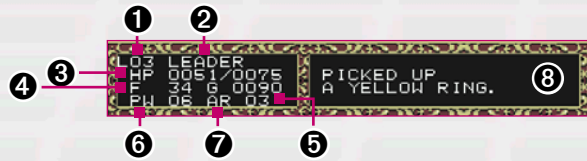


## COMBATE

¡En el Fatal Labyrinth hay terribles criaturas merodeando por todas partes! Para poder completar la misión, tendrás que luchar. Primero, ponte frente a tu enemigo y mantén pulsado el botón de dirección en la dirección hacia la que quieres atacar. Tus golpes no siempre surtirán efecto; y, no lo olvides: algunas criaturas son más poderosas que otras y lucharán mejor.



## PANTALLA DE ESTADO



- L** (nivel) indica qué nivel del castillo has alcanzado. Hay treinta niveles en total.
- Tu rango aparece aquí. Empiezas como **Beginner** (principiante). A medida que vayas destruyendo enemigos, irás subiendo de rango. Cuando esto ocurra, el número máximo de HP (puntos de salud), PW (energía) y AR (armadura) también aumentará.
- HP** (puntos de salud): te indica cuánta energía te queda. Cuando te ataque un enemigo, perderás HP. Cuando estos lleguen a cero, morirás. El número a la izquierda representa la cantidad actual de HP que tienes. El de la derecha te indica el máximo de HP que puedes llegar a tener. Puedes ganar HP que hayas perdido si caminas lo suficiente por ahí (eso, en el caso de que tengas alimentos suficientes como para poder hacerlo).
- F** (comida): representa la cantidad de comida que te queda. Empiezas con diez unidades. Uno necesita comida para poder seguir adelante y podrás encontrarla en el laberinto, pero ojo: no comas demasiado ¡o lo lamentarás!
- G** (oro): te muestra la cantidad de oro que posees. ¡Cuanto más tengas, más pomposa será tu tumba si mueres!
- PW** (energía): te indica la cantidad de fuerza que posees. Cuanta más fuerza tengas, más fácil te resultará destruir a tus enemigos.
- AR** (armadura): representa tu capacidad defensiva. Cuanto más alto el número, menos daños recibirás.
- En este recuadro verás aparecer mensajes.

## CÓMO SE USAN LOS OBJETOS

Partirás hacia el laberinto cuchillo en mano. Pero un cuchillo no te llevará muy lejos. Cuando entres en él, podrás coger otros objetos (armas, armadura y objetos mágicos incluidos). Pero, cuidado: los laberintos y las propiedades de los diferentes objetos cambian entre partidas. Para coger objetos, ponte sobre ellos y pulsa el botón de **Coger**. Cuando se llene tu lista de objetos, aparecerá un mensaje en el que se te comunicará que no puedes recoger más. En ese caso, puedes dejar los objetos que no consideres necesarios.



Cuando pulses el botón de **Menú**, aparecerán los iconos de nueve tipos de objeto diferentes. Pulsa el botón de dirección a izquierda o derecha para seleccionar el tipo de objeto que quieras. Luego pulsa el botón de **Menú** para acceder a la ventana de comandos y a la lista de objetos.



### ARMAS

Podrás encontrar cuchillos, espadas, lanzas, shurikens y hachas.



### ESCUDO

Te protege de los ataques enemigos.



### CASCO

Te protege de los ataques enemigos.



### ARMADURA

Te protege de ataques enemigos.



### VARA

Podrás crear hechizos mágicos que usan el poder del fuego, hielo, el trueno, el viento y otros efectos.



### POCIONES

Con algunas de ellas recuperarás HP, ¡y otras te perjudicarán!



### PERGAMINO MÁGICO

Te permite conjurar hechizos mágicos para aturdir a monstruos, iluminar estancias, etc.



### ANILLOS

Algunos te confieren energía y otros los podrás lanzar a tus enemigos.



### ARCO

Te permite atacar a enemigos a distancia y lo puedes usar de manera consecutiva. Selecciona **EQUIP** (equipar), y luego **USE** (usar) para empezar a disparar.

Pulsa el botón de dirección para seleccionar un comando, luego pulsa el botón de **Menú**. Selecciona un objeto que desees usar de la lista con el botón de dirección y pulsa el botón de **Menú**. La letra **E** al lado de un objeto te indica que lo tienes equipado.

- Elige **EQUIP** para usar una espada, hacha, escudo, armadura, escudo o un casco.  
**Nota:** para usar el arco, selecciona **EQUIP** y luego **USE** (usar).
- Elige **WEAR** (llevar) para ponerte un anillo.
- Elige **USE** para usar una vara, una poción, un pergamino o un arco.
- Elige **THROW** (lanzar) para lanzar un objeto al enemigo. No podrás lanzarles objetos que aparezcan marcados con la **E**.
- Selecciona **DISCARD** (descartar) para aligerar tu carga.

**Nota:** los comandos disponibles cambiarán según el icono de objeto seleccionado. ¡Cuidado! Algunos objetos pueden estar malditos.



## FIN DE PARTIDA Y CONTINUACIONES

Cuando pierdas todos tus HP, morirás. Para continuar, pulsa el botón Start antes de que la cuenta atrás llegue a cero. El nivel desde el que continuarás dependerá del nivel en que hayas muerto. No hay un límite para las veces que puedes continuar.



Dragonia, the castle of doom, has been resurrected! But the ghouls from the castle have stolen the Holy Goblet, the source of light. Without it, the world will be trapped in darkness forever.



A courageous fellow, Trykaar, volunteers to retrieve the Holy Goblet. The people from his village wish him luck as he heads out to Dragonia. After a treacherous hike through the forest, he arrives at the gate of the towering castle. As he enters the gigantic gate, he finds himself in a labyrinth of countless chambers.

Can Trykaar survive thirty floors of mayhem and recover the Holy Goblet? His fate is in your hands! Don your armor and pick up your weapon. You'll puncture green globs, break up ice bars and make dark ninjas and deadly hellfrogs vanish with your magic. You must also evade traps and break down walls to discover shortcuts.

The village is anxiously awaiting the return of the Holy Goblet — and you!

## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

## BASIC CONTROLS

**D-button:** Move, Attack, Talk, Select Menu Items.

**Start button:** Start Game, Pause Game.

**A button:** Pick Up.

**B button:** Cancel.

**C button:** Menu.

## GETTING STARTED

At the Title Screen, press the Start button to begin the game from the village. Talk to the villagers before you embark on your journey. (You can skip the village and advance to Level One by pressing the Start button at the Title Screen; press the Start button again while the screen is scrolling to start).



## HOW TO PLAY

You first enter the labyrinth on level one. As you wander around, you will find paths that lead to other rooms. When you hit a wall or can't find a way out, face the direction in which you want to go and press **Pick Up**. You may find a secret door! In one of the chambers, you will find the steps that take you to the next level. A word of advice — do not climb those steps until you've searched all the rooms, gained all the items you need and are sure you're strong enough to continue.

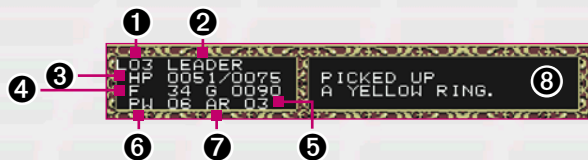


## COMBAT

In the Fatal Labyrinth, loathsome creatures lurk everywhere! In order to complete your mission, you must fight! First you must face your foe, then press and hold the D-button in the direction of your attack. Your blows won't always hit their mark and be warned, some creatures are stronger than others and put up a better fight.



## STATUS WINDOW



- L** (Level) indicates which level of the castle you have reached. There are thirty levels in all.
- Your rank is shown here. You start as Beginner. As you destroy enemies your rank goes up. When your rank increases, the maximum number of HP (Hit Points), PW (Power) and AR (Armor) you have also increases.
- HP** (Hit Points) indicates how much stamina you have. When attacked by an enemy you lose some HP. When your HP is zero, you die. The number on the left is your present HP. The number on the right is the maximum number of HP you can have. You can regain HP that you lost by walking around — hopefully you have enough food to do this.
- F** (Food) is the amount of food you have. You start with ten pieces. You need food to keep you going and you'll find it in the labyrinth. But beware: do not stuff yourself, or you'll be sorry!
- G** (Gold) indicates the amount of gold you have. The more gold you have, the more extravagant your grave will be if you die!
- PW** (Power) indicates the amount of strength you have. The more strength you have the easier it is for you to destroy enemies.
- AR** (Armor) indicates how much defensive power you have. The higher the AR number, the less damage you sustain.
- The Message window is where the game messages appear.

## USING YOUR ITEMS

You set out for the labyrinth with a knife in hand. But it won't get you very far. Once you get inside, you may collect other items (including weapons, armor and magic items). But beware! The labyrinths and the powers of different items change from game to game. To pick up items, stand on top of them and press **Pick Up**. When your list of items becomes full, a message appears telling you that you can't carry any more. In that case, you can drop any items you think are unnecessary.



When you press **Menu**, the nine different Item icons appear. Press the D-button left or right to highlight the Item icon you want. Then press **Menu** to see the Command Window and the Item List.



### WEAPONS

You may find knives, swords, spears, shurikens and axes.



### SHIELD

Protects you from enemies' attacks.



### HELMET

Protects you from enemies' attacks.



### ARMOR

Protects you from enemies' attacks.



### CANE

You can cast magic spells that use the power of fire, ice, thunder, wind and other effects.



### POTIONS

Some can recover your HP while others can hurt you!



### MAGIC SCROLL

You can cast magic spells to confuse monsters, light up rooms, etc.



### RINGS

Some give you power and others can be thrown at enemies.



### BOW

Enables you to attack enemies from a distance and can be used consecutively. Select **EQUIP**, then **USE** to shoot it.

Press the D-button to select a Command, then press **Menu**. Select an item you want to use from the Item List using the D-button and press **Menu**. The letter **E** next to an item indicates that the item is currently being equipped/worn.

- Select **EQUIP** to use a sword, axe, bow, armor, shield or helmet.
- Select **WEAR** to wear a ring.
- Select **USE** to use a staff, potion, scroll or bow.
- Select **THROW** to throw an item at enemies. You won't be able to throw items with the letter **E** next to them.
- Select **DISCARD** to lighten your load.

**Note:** Available Commands vary with the Item Icon selected. Beware! Some items may be cursed.



## GAME OVER AND CONTINUE

When you lose all of your HP, you die. To Continue, press the Start button before the timer counts down to zero. The level from which you can Continue depends on the level on which you die. There is no limit to the number of times you can Continue.



## CUSTOMER SUPPORT

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

## SUPPORT PRODUIT

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

## SUPPORTO PRODOTTO

**Assistenza 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](mailto:assistenza@halifax.it)

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

## ASISTENCIA TÉCNICA

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

## KUNDENDIENST

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

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

## EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

## GARANTIE

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

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

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

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

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

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

## USA WARRANTY

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

**OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:**

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

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

Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

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