

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.

Join the adventures of *Flicky*™, a fun-loving, little blue bird who drives cats everywhere crazy!

As a heroic bird, find all of the missing Chirps and guide them to the “Exit” where they’ll be safe from those mischievous felines and other ferocious domesticated animals in the house.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

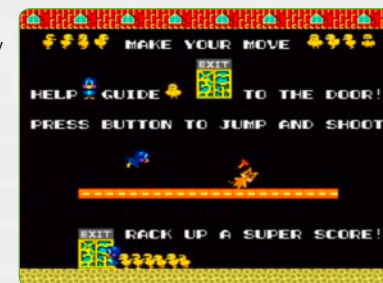
D-button: Move Flicky.
Start button: Start Game, Pause Game.
A button: Jump, Throw Items (Shoot).
B button: Jump, Throw Items (Shoot).
C button: Jump, Throw Items (Shoot).

GETTING STARTED

The Title Screen will appear after the SEGA® logo is displayed. Press the Start Button at the Title Screen to bring up the summary of the game. Press the Start Button once more to start the game from the first round.

BASIC RULES

The objective of the game is to lead all the Chirps, who will follow you once you touch them, safely to reach one of the “Exit” doors. You must do all of this while avoiding the mischievous animals who will be chasing you and the Chirps. If you are caught by Tiger the Cat or Iggy the Lizard, you will lose one try. You will start from the same level in the same state where you left off. When Tiger and Iggy touch the Chirps that are following you, they will be left behind, forcing you to pick them up again. The game is over if the animals stop you in your final try.



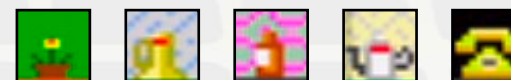
Tiger the Cat



Iggy the Lizard

ITEMS

The best way to secure a path is by eliminating your adversaries by throwing items you can pick up in the level. These items may be anything, from telephones and flowerpots to cups and bottles. To hurl an item at Tiger or Iggy, first pick up an item, face the direction of your foe, then press **Jump/Shoot**.



If you are lucky, you will find diamonds that are worth Bonus Points. Note that the diamonds are small, so watch for them as you play.

GAME SCREEN

Current Score

High Score

Player 1 Score

Remaining Tries



SCORING

If Flicky brings just one of the Chirps to the door at a time, each one is worth 100 points. If you're savvy enough to grab a group of Chirps, the point value increases as shown in the right chart.

For example, take four Chirps to the Exit and a total of 1,000 points is added to your score (100 + 200 + 300 + 400 = 1,000).

1st Chirp.....	100 points
2nd Chirp.....	200 points
3rd Chirp.....	300 points
4th Chirp.....	400 points
5th Chirp.....	500 points
6th Chirp.....	1,000 points
7th Chirp.....	2,000 points
8th Chirp.....	5,000 points

TIME BONUS

A Time Bonus is added to your score if you clear a level in under a minute. You will receive a bonus as shown in the right chart.

0 to 19 seconds.....	20,000 points
20 to 29 seconds.....	10,000 points
30 to 39 seconds.....	5,000 points
40 to 49 seconds.....	3,000 points
50 to 59 seconds.....	1,000 points

BONUS ROUND

In the Bonus Round, two Tigers will be using see-saws to launch the Chirps skyward. You must move from left to right and catch as many descending Chirps as you can with the net. Each catch is worth 250 points, and an additional 10,000 point bonus is earned by saving every one of the Chirps.



FLICKY FACTS

The Flicky birds are frequently featured in the Sonic the Hedgehog games. The most obvious one is *Sonic 3D Blast*™ (subtitled Flickies' Island in Europe), where the birds are scattered on an island and must be rescued in order for Sonic to advance to the next area. The Flickies that Sonic rescues will also similarly follow Sonic around until he reaches a portal, where the Flickies are safely evacuated.

In *Sonic Adventure*™, there are Flicky species featured in quests for both Amy Rose and E-102 Gamma.

Joignez-vous aux aventures de Flicky™, un petit oiseau bleu marrant qui rend tous les chats fous !

Incarnez cet oiseau héroïque, trouvez tous les Chirps disparus et guidez-les vers la sortie (Exit), où ils seront en sécurité, à l'abri des félins malicieux et autres animaux domestiques de la maison.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

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

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

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

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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 : Déplacer Flicky.

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

Bouton A : Sauter, lancer des objets (Tirer).

Bouton B : Sauter, lancer des objets (Tirer).

Bouton C : Sauter, lancer des objets (Tirer).

DÉMARRAGE

L'écran de titre apparaîtra après l'affichage du logo SEGA®. Appuyez sur le bouton Start à partir de l'écran titre pour afficher le sommaire du jeu. Appuyez sur le bouton Start une nouvelle fois pour commencer la partie à partir de la première étape.

RÈGLES DE BASE

Le but du jeu est de mener les Chirps en sécurité vers une des sorties (Exit). Ces derniers vous suivront une fois que vous les aurez touchés. Vous devrez faire cela en évitant les animaux malicieux qui vous pourchasseront, vous et les Chirps. Si vous vous faites attraper par Tiger le chat ou par Iggy le lézard, vous perdrez une vie. Vous reprendrez la partie à partir du même niveau et dans le même état. Lorsque Tiger le chat, et Iggy le lézard touchent les Chirps qui vous suivent, ces derniers seront perdus, ce qui vous poussera à les ramasser une nouvelle fois. La partie se termine si les animaux vous arrêtent alors qu'il ne vous reste plus de vie.



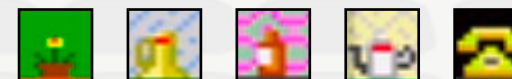
Tiger le chat



Iggy le lézard

OBJETS

Le meilleur moyen de se frayer un chemin est d'éliminer vos adversaires en lançant les objets que vous trouverez dans le niveau. Il peut s'agir de téléphones, de pots de fleurs, de tasses ou des bouteilles. Pour jeter un objet sur Tiger ou Iggy, il vous suffit de ramasser un objet, de vous tourner vers votre adversaire et d'appuyer sur Sauter/Tirer.



Avec un peu de chance, vous trouverez des diamants qui vous rapporteront des points bonus. Veuillez noter que les diamants sont petits, alors faites attention à ne pas les rater pendant que vous jouez.

ÉCRAN DE JEU

Score actuel

Meilleur score

Tentatives restantes

Niveau actuel



MARQUER DES POINTS

Si Flicky amène un Chirps à la porte à la fois, chaque Chirps rapportera 100 points. Si vous êtes futé et que vous escortez tout un groupe de Chirps, vous gagnerez plus de points, comme indiqué dans le tableau à droite. Par exemple, si vous amenez quatre Chirps à la sortie, et vous remporterez un total de 1 000 points (100 + 200 + 300 + 400 = 1 000).

- 1er Chirp.... 100 points
- 2e Chirp..... 200 points
- 3e Chirp..... 300 points
- 4e Chirp..... 400 points
- 5e Chirp..... 500 points
- 6e Chirp..... 1 000 points
- 7e Chirp..... 2 000 points
- 8e Chirp..... 5 000 points

BONUS DE TEMPS

Un temps bonus sera ajouté à votre score si vous terminez un niveau en moins d'une minute. Vous recevrez un bonus comme indiqué dans le tableau à droite.

- 0 à 19 secondes20 000 points
- 20 à 29 secondes ...10 000 points
- 30 à 39 secondes ...5 000 points
- 40 à 49 secondes ...3 000 points
- 50 à 59 secondes ...1 000 points

ÉTAPE BONUS

Dans l'étape bonus, deux Tigers utiliseront une balançoire pour envoyer des Chirps dans les airs. Vous devez vous déplacer de gauche à droite pour attraper autant de Chirps que possible dans votre filet. Chaque Chirp attrapé rapporte 250 points et vous obtiendrez un bonus de 10 000 points si vous sauvez tous les Chirps.



HISTOIRE DE FLICKY

Les oiseaux Flicky apparaissent souvent dans les jeux Sonic the Hedgehog. Le plus connu est Sonic 3D Flickies' Island™, où les oiseaux sont éparpillés sur une île et doivent être sauvés afin que Sonic puisse passer à la zone suivante. Les Flickies que Sonic sauvera le suivront jusqu'à ce que Sonic atteigne un portail, par lequel les Flickies seront évacués. Dans Sonic Adventure™, différentes espèces de Flickies apparaissent dans les quêtes d'Amy Rose et de E-102 Gamma.

Folge den Abenteuern von Flicky™, einem spaßigen, kleinen blauen Vogel, der die Katzen der Welt verrückt macht!

Finde als heldenhafter Vogel alle fehlenden Chirps und führe sie zum Ausgang (EXIT), wo sie vor den Katzen und anderen bössartigen Haustieren in Sicherheit sind.



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

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

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: Flicky bewegen.

Start-Taste: Spiel starten, Pause.

A-Taste: Springen, Gegenstände werfen (Schießen)

B-Taste: Springen, Gegenstände werfen (Schießen)

C-Taste: Springen, Gegenstände werfen (Schießen)

ERSTE SCHRITTE

Nachdem das SEGA®-Logo angezeigt wurde, erscheint der Titelschirm. Drücke dort die Start-Taste, um eine Übersicht des Spiels aufzurufen. Drücke die Start-Taste erneut, um das Spiel ab der ersten Runde zu starten.

GRUNDREGELN

Ziel des Spieles ist es, alle Chirps, die dir nach Berührung folgen, sicher zu einer der Ausgangstüren (EXIT) zu führen. Dabei musst du die bössartigen Tiere vermeiden, die dich und die Chirps jagen. Wirst du von Tiger The Cat oder Iggy The Lizard geschnappt, verlierst du einen Versuch. Du setzt das Spiel im gleichen Level, in dem du den Versuch verloren hast, fort. Berühren Tiger oder Iggy die Chirps, die dir folgen, bleiben sie zurück, und du musst sie erneut aufsammeln. Schnappen dich die Tiere in deinem letzten Versuch, ist das Spiel vorbei.



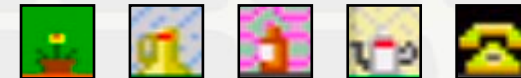
Tiger The Cat



Iggy The Lizard

GEGENSTÄNDE

Am besten sicherst du dir einen Weg, indem du deine Gegner mit Gegenständen bewirfst, die du im Level aufsammeln kannst. Diese Gegenstände können alles sein, vom Telefon oder Blumentopf bis hin zu Tassen oder Flaschen. Um etwas auf deinen Gegner zu werfen, blicke in seine Richtung und drücke Springen/Schießen.



Wenn du Glück hast, findest du sogar Diamanten, die dir Bonuspunkte geben. Beachte, dass die Diamanten sehr klein sind, also halte nach ihnen Ausschau.

SPIELBILDSCHIRM

Derzeitige Punktzahl

Höchstpunktzahl

Verbleibende Versuche

Aktuelles Level



PUNKTE

Bringt Flicky jeden Chirp einzeln zum Ausgang, ist jeder von ihnen 100 Punkte wert. Bist du jedoch clever genug gleich mehrere Chirps mitzunehmen, erhöht sich die Punktzahl wie in der Aufstellung rechts angegeben. Bringst du zum Beispiel vier Chirps zum Ausgang, erhältst du 1.000 Punkte (100 + 200 + 300 + 400 = 1.000).

1. Chirp..... 100 Punkte
2. Chirp..... 200 Punkte
3. Chirp..... 300 Punkte
4. Chirp..... 400 Punkte
5. Chirp..... 500 Punkte
6. Chirp..... 1.000 Punkte
7. Chirp..... 2.000 Punkte
8. Chirp..... 5.000 Punkte

ZEITBONUS

Schließt du ein Level in unter einer Minute ab, erhältst du einen Zeitbonus. Siehe auch in der Aufstellung rechts.

- 0 bis 19 Sekunden...20.000 Punkte
- 20 bis 29 Sekunden...10.000 Punkte
- 30 bis 39 Sekunden...5.000 Punkte
- 40 bis 49 Sekunden...3.000 Punkte
- 50 bis 59 Sekunden...1.000 Punkte

BONUSRUNDEN

In den Bonusrunden, benutzen zwei Tiger Wippen, um die Chirps in die Luft zu befördern. Du musst dich nach rechts und links bewegen und mit einem Netz so viele herabfallende Chirps wie möglich auffangen. Für jeden Fang erhältst du 250 Punkte, und zusätzliche 10.000 Punkte verdienst du dir, wenn du alle Chirps gefangen hast.



FLICKY-FAKTEN

Die Flicky-Vögel erscheinen hin und wieder in Sonic The Hedgehog-Spielen. Wie in Sonic 3D Blast™ (in Europa mit Flickies' Island untertitelt), wo die Vögel auf einer Insel verstreut sind und von Sonic gerettet werden müssen, um ins nächste Gebiet zu kommen. Die von Sonic geretteten Flickies folgen Sonic ganz ähnlich hinterher, bis er ein Portal erreicht, durch das die Flickies evakuiert werden können. In Sonic Adventure™ erscheinen Flickies in Aufgaben für Amy Rose und E-102 Gamma.

Unisciti alle avventure di Flicky™, un divertente uccellino azzurro che fa impazzire i gatti di tutto il mondo!

Trova tutti i Chirp mancanti e guidali all'uscita ("Exit"), dove saranno al sicuro da questi felini e da altri animali domestici in casa.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

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

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

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

- Tasto D:** Muovi Flicky.
- Pulsante START:** Inizia partita, metti in pausa.
- Pulsante A:** Salta/Lancia oggetti (Spara).
- Pulsante B:** Salta/Lancia oggetti (Spara).
- Pulsante C:** Salta/Lancia oggetti (Spara).

PER INIZIARE

Dopo il logo SEGA ©, apparirà la schermata del titolo. Premi il pulsante Start nella schermata del titolo per aprire il sommario del gioco. Premi il pulsante Start ancora una volta per iniziare il primo round della partita.

REGOLE DI BASE

L'obiettivo del gioco è quello di portare al sicuro tutti i Chirp, che ti seguiranno quando li tocchi, raggiungendo un'uscita ("Exit"). Dovrai fare tutto questo evitando gli animali che daranno la caccia a te e ai Chirp. Se ti prendessero Tiger the Cat o Iggy the Lizard, perderai un tentativo. Partirai dallo stesso livello, nello stesso stato in cui la partita è stata interrotta. Se Tiger e Iggy toccano i tuoi Chirp, questi smetteranno di seguirti e dovrai tornare a prenderli. La partita finisce se gli animali ti fermano durante il tuo ultimo tentativo.



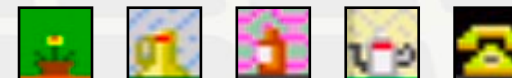
Tiger the Cat



Iggy the Lizard

OGGETTI

Il modo migliore per sgombrarti la strada è eliminare gli avversari lanciando oggetti che puoi raccogliere nel livello. Questi oggetti possono essere qualsiasi cosa, da telefoni a coppe, vasi o bottiglie. Per lanciare un oggetto a Tiger o Iggy, raccoglilo, rivolgiti nella loro direzione, poi premi Salta / Spara.



Se sei fortunato, troverai dei diamanti, che valgono punti bonus. Ricorda che i diamanti sono piccoli, quindi tieni gli occhi aperti mentre giochi.

SCHERMATA DI GIOCO

Punteggio attuale

Punteggio record

Vite rimanenti

Livello attuale



PUNTEGGIO

Se Flicky porta all'uscita un solo Chirp alla volta, ognuno vale 100 punti. Se sei abbastanza esperto da afferrare un gruppo di Chirp, il valore aumenta, come mostrato nel grafico a destra.

Per esempio, porta quattro Chirp fino all'uscita ed otterrai un totale di 1.000 punti (100 + 200 + 300 + 400 = 1.000).

- 1° Chirp 100 punti
- 2° Chirp 200 punti
- 3° Chirp 300 punti
- 4° Chirp 400 punti
- 5° Chirp 500 punti
- 6° Chirp 1.000 punti
- 7° Chirp 2.000 punti
- 8° Chirp 5.000 punti

BONUS DI TEMPO

Se completi un livello in meno di un minuto, sarà aggiunto al tuo punteggio un bonus di tempo, come mostrato nel grafico a destra.

- Da 0 a 19 secondi.....20.000 punti
- Da 20 a 29 secondi.....10.000 punti
- Da 30 a 39 secondi.....5.000 punti
- Da 40 a 49 secondi.....3.000 punti
- Da 50 a 59 secondi.....1.000 punti

BONUS ROUND

Nel bonus round, due Tiger utilizzeranno delle altalene per lanciare i Chirp verso l'alto. Dovrai spostarti a sinistra e destra e prendere il maggior numero di Chirp possibile con la rete. Ogni Chirp catturato vale 250 punti, e guadagnerai un ulteriore bonus di 10.000 punti salvando tutti i Chirp.



INFO SUI FLICKY

Gli uccelli Flicky sono spesso presenti nei giochi Sonic The Hedgehog. In Sonic 3D Blast™ (sottotitolato in Europa Flickies' Island) gli uccelli sono sparsi su un'isola e devono essere salvati affinché Sonic possa passare alla zona successiva. Anche i Flicky che Sonic salva lo seguono fino a raggiungere un portale, dal quale vengono evacuati.

In Sonic Adventure™, ci sono specie di Flicky sia per Amy Rose che per E-102 Gamma.

¡Entra en las aventuras de Flicky™, un pajarillo azul muy divertido que vuelve locos a los gatos!

Este pajarillo es un héroe: busca a todos los Chirps perdidos y guíales hasta la salida (EXIT). De este modo les pondrás a salvo de los traviesos felinos y otras fieras domesticadas que viven en la casa.



COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

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

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

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: Mover a Flicky.
Botón Start: Empezar partida/Poner partida en pausa.
Botón A: Salto/Lanzar objetos (disparar).
Botón B: Salto/Lanzar objetos (disparar).

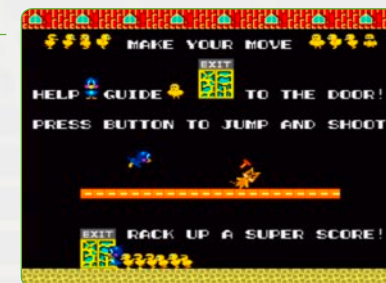
Botón C: Salto/Lanzar objetos (disparar).

INICIO

Tras el logo de SEGA® accederás a la pantalla del título. Pulsa el botón Start para acceder a un resumen del juego. Vuélvelo a pulsar para empezar a jugar desde la primera ronda.

REGLAS BÁSICAS

El objetivo del juego es guiar a todos los Chirps, que te seguirán una vez les toques, hasta hacerles pasar por las puertas "Exit" (salida) para ponerlos a salvo, al mismo tiempo que te zafas de peligrosos animales que irán a por los Chirps y a por ti. Si te pillan Tiger the Cat o Iggy the Lizard, perderás un intento. Volverás a empezar en el mismo nivel en el que lo dejaste. Cuando Tiger o Iggy toquen a los Chirps que te siguen, estos se quedarán rezagados, por lo que tendrás que volver a por ellos. Si los animales que te acechan consiguen detenerte cuando solo te quede un intento, se acabará la partida.



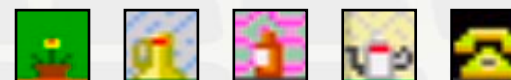
Tiger the Cat



Iggy the Lizard

OBJETOS

La mejor manera de asegurar que no te bloquean el paso es acabar con tus adversarios. Para ello, lánzales cosas que cojas en el nivel. Ya sean teléfonos, floreros, tazas o botellas. Para lanzar un objeto a Tiger o a Iggy, coge primero el objeto, luego mira en la dirección de tu adversario y pulsa Salto/Disparar.



Si tienes suerte, encontrarás diamantes por los que conseguirás puntos bonus. Recuerda que los diamantes son pequeños, así que estate atento mientras juegas.

PANTALLA DE JUEGO

Puntuación actual

Puntuación máxima

Intentos restantes

Nivel actual



PUNTUACIÓN

Si Flicky solamente lleva a un Chirp hasta la puerta cada vez, ganarás 100 puntos. Pero si eres lo suficientemente rápido y consigues hacerte con un grupo de Chirps, la puntuación que consigas aumentará tal y como se indica en la tabla de la derecha. Por ejemplo, lleva a cuatro Chirps hasta la salida y ganarás 1.000 puntos (100 + 200 + 300 + 400 = 1.000).

1er Chirp.....	100 puntos
2º Chirp	200 puntos
3er Chirp.....	300 puntos
4º Chirp	400 puntos
5 º Chirp	500 puntos
6 º Chirp	1.000 puntos
7 º Chirp	2.000 puntos
8 º Chirp	5.000 puntos

BONUS POR TIEMPO

Obtendrás una bonificación por tiempo que se añadirá a tu puntuación si superas un nivel en menos de un minuto. Recibirás una bonificación tal y como se indica en la tabla de la derecha.

De 0 a 19 segundos....	20.000 puntos
De 20 a 29 segundos..	10.000 puntos
De 30 a 39 segundos..	5.000 puntos
De 40 a 49 segundos..	3.000 puntos
De 50 a 59 segundos..	1.000 puntos

RONDA DE BONIFICACIÓN

En la ronda de bonificación, dos Tigers usarán balancines para lanzar Chirps hacia el cielo. Deberás moverte a izquierda y derecha para coger a todos los Chips que caigan que te sea posible con la red que tienes. Cada vez que consigas meter un Chirp en la red, ganarás 250 puntos. Si salvas a todos los Chirps, recibirás una puntuación extra de 10.000 puntos.



COSAS A SABER SOBRE LOS FLICKY

Los pajarillos Flicky aparecen con frecuencia en los juegos de Sonic The Hedgehog; donde más aparecen es en Sonic 3D Blast™ (titulado Flickies' Island en Europa). En este juego, los pájaros están dispersados por una isla y hay que rescatarlos para que Sonic pueda avanzar a la zona siguiente. Los Flickies liberados por Sonic seguirán al erizo azul hasta que este llegue a un portal, donde los Flickies son evacuados y puestos a salvo.

En Sonic Adventure™, hay Flickies que aparecen en las aventuras de Amy Rose y E-102 Gamma.

Join the adventures of *Flicky*™, a fun-loving, little blue bird who drives cats everywhere crazy!

As a heroic bird, find all of the missing Chirps and guide them to the “Exit” where they’ll be safe from those mischievous felines and other ferocious domesticated animals in the house.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

- D-button:** Move Flicky.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Jump, Throw Items (Shoot).
- B button:** Jump, Throw Items (Shoot).
- C button:** Jump, Throw Items (Shoot).

GETTING STARTED

The Title Screen will appear after the SEGA® logo is displayed. Press the Start Button at the Title Screen to bring up the summary of the game. Press the Start Button once more to start the game from the first round.

BASIC RULES

The objective of the game is to lead all the Chirps, who will follow you once you touch them, safely to reach one of the “Exit” doors. You must do all of this while avoiding the mischievous animals who will be chasing you and the Chirps. If you are caught by Tiger the Cat or Iggy the Lizard, you will lose one try. You will start from the same level in the same state where you left off. When Tiger and Iggy touch the Chirps that are following you, they will be left behind, forcing you to pick them up again. The game is over if the animals stop you in your final try.



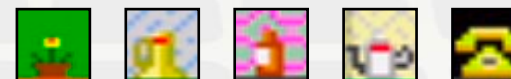
Tiger the Cat



Iggy the Lizard

ITEMS

The best way to secure a path is by eliminating your adversaries by throwing items you can pick up in the level. These items may be anything from telephones, flowerpots, cups or bottles. To hurl an item at Tiger or Iggy, first pick up an item, face the direction of your foe, then press **Jump/Shoot**.



If you are lucky, you will find diamonds that are worth Bonus Points. Note that the diamonds are small, so watch for them as you play.

GAME SCREEN

Current Score

High Score

Player 1 Score

Remaining Tries



SCORING

If Flicky brings just one of the Chirps to the door at a time, each one is worth 100 points. If you're savvy enough to grab a group of Chirps, the point value increases as shown in the right chart.

For example, take four Chirps to the Exit and a total of 1,000 points is added to your score (100 + 200 + 300 + 400 = 1,000).

1st Chirp.....	100 points
2nd Chirp.....	200 points
3rd Chirp.....	300 points
4th Chirp.....	400 points
5th Chirp.....	500 points
6th Chirp.....	1,000 points
7th Chirp.....	2,000 points
8th Chirp.....	5,000 points

TIME BONUS

A Time Bonus is added to your score if you clear a level in under a minute. You will receive a bonus as shown in the right chart.

0 to 19 seconds.....	20,000 points
20 to 29 seconds.....	10,000 points
30 to 39 seconds.....	5,000 points
40 to 49 seconds.....	3,000 points
50 to 59 seconds.....	1,000 points

BONUS ROUND

In the Bonus Round, two Tigers will be using see-saws to launch the Chirps skyward. You must move from left to right and catch as many descending Chirps as you can with the net. Each catch is worth 250 points, and an additional 10,000 point bonus is earned by saving every one of the Chirps.



FLICKY FACTS

The Flicky birds are frequently featured in the Sonic the Hedgehog games. The most obvious one is *Sonic 3D Blast*™ (subtitled Flickies' Island in Europe), where the birds are scattered on an island and must be rescued in order for Sonic to advance to the next area. The Flickies that Sonic rescues will also similarly follow Sonic around until he reaches a portal, where the Flickies are safely evacuated.

In *Sonic Adventure*™, there are Flicky species featured in quests for both Amy Rose and E-102 Gamma.

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

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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

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

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf www.sega-europe.com/support

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter support@sega.de erreichen.

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

EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

GARANTIE

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

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

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

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU INCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FOND 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