



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.

## The battle-simulation game has gone haywire!

All contestants inside the system are trapped and frozen on the battlefields, and the androids are reprogrammed to become hi-tech killing machines! It's up to three brave fighters to rescue hostages, and to destroy the central computer of the system, the Brain.



## 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

<b>D-button:</b> Move, Make Selection.
<b>Start button:</b> Start game, Pause game.
<b>A button:</b> Alternate Shot.
<b>B button:</b> Primary Shot.
<b>C button:</b> Alternate Shot.

## GETTING STARTED

When the Title Screen is displayed, press the Start button to display the Main Menu.

### MODE SELECT

From the Main Menu, select one of the following:

- **1 PLAY START:** Play alone
- **2 PLAY START:** Play with two players.
- **OPTIONS:** Change game settings.

**Note:** Player 2 may join in any time between Rounds 1 and 4, as long as the Continue credits remain.



## HOW TO PLAY

The game consists of several rounds, divided into 10 stages.

There are two ways to clear the stage. One is to wipe out all enemy androids on the playfield. All player characters will be usable in the next stage. The other way is to lead all player characters safely out the EXIT before the time expires. If the time expires, all characters that have not exited, including the one currently in use, will be lost. Only the characters safely out of the EXIT will be available for the next stage. The game will be over if you lose all player characters. If you have credits left, press the Start button to continue. Note that the game cannot be continued if you have reached Round 5, regardless of the credits remaining.

**Note:** Except for the **HARD** setting for the game level, you will start (or continue) with three characters: James, Siren and Tonga.



## GAME SCREEN

Current Round & Stage

Time Remaining

Enemies Remaining

Current Player 1 Character

Player 1 Character Remaining

Player 1 Character Exited

Player 1 Score



**Note:** The information for Player 2 is displayed at the right side of the screen.

## WEAPONS

Each player character has a normal weapon for the primary shots (which can be shot in eight directions) and a Special Weapon for alternate shots.

The left icon under the character face indicates the kind of Special Weapon. The right icon indicates the description (H = High places; L = Low places; M = Magic). The white arrow(s) on the right icon indicates the direction you can attack with the Special Weapon. This character, for example, throws grenades that can attack high places, forward (towards the top of the screen) only.



### HINT

If the character's Special Weapon can only be shot forward (to the top of the screen), that does not mean that the character is disadvantageous. He/she can move sideways or retreat, and still can shoot forward, which is in fact very useful in many situations. Also, the picture of the character indicates which hand he/she uses each weapon. The effectiveness of the normal weapon and running speed also vary with the character. It's very important to make the right selection according to the situation.

## ABOUT HOSTAGES

There are two types of hostages in the game.



If your character is hit by an enemy shot, or makes contact with an enemy android, the character will be frozen in place and remain there as a hostage until either he/she is saved or the next character becomes a hostage. In the latter case, the previous hostage will be lost.

Some stages have hostage(s) from the start of the stage. These remain even when your character is shot and becomes a hostage.

To save a hostage, touch and guide him/her out of the EXIT. You can only guide one at a time. When saved, the hostages will then become usable in the next stage.

Remember, the hostage will be lost if you defeat all enemy androids before guiding him/her out the EXIT.

Beware! Most of the 10th stage of the rounds do not have EXIT. Any character that is shot here will be lost.



## CHARACTERS



### James

- Rifle
- Rifle (F)



### Giorgio

- Rifle
- Rifle (L/R)



### Siren

- Pistol
- Grenade



### Hunter

- Arrow
- Arching Arrow



### Tonga

- Spear
- Arching Spear



### Goldie

- Pistol
- Grenade



### Mad Dog

- Pistol
- Spread Missiles



### Dinga

- Spear
- Arching Spear



### Sylvia

- Pistol
- Boomerang



### Raymond

- Pistol
- Surface-to-Air Missile



### Klaus

- Pistol
- Flamethrower



### Erik

- Arrow
- Arching Arrow



### Billy Ray

- Pistol
- Laser Cannon



### Diamond

- Magic Missile
- Water Spout



### Pierre

- Submachine Gun
- Submachine Gun (F)



### Akeem

- Magic Missile
- Fireballs



### Red

- Submachine Gun
- Submachine Gun (L/R)



### Ninja

- Magic Missile
- Orbiting Balls of Light



### Rachel

- Pistol
- Boomerang



### Arn

- Magic Missile
- Mini-Tornado

In the character list, the Primary Weapon is listed on the top and the alternate one on the bottom. Some characters use the same weapon as primary and alternate shot. For these characters, the direction(s) to shoot for alternate shots will be limited for special purposes. L/R indicates that the character fires both left and right of the screen simultaneously.

## OPTIONS

In the Options Screen, use the D-button up or down to select an option, left or right to change the setting.

### LEVEL

Set game difficulty to EASY, NORMAL or HARD. Note that EASY has eight Continue credits shared by both players; NORMAL has four Continues; and HARD has none. Also, EASY has no Round 4. HARD starts with all 20 characters available, but no hostages on the field.

### SOUND TEST

Listen to the music and sound effects used in the game. Press button A, B or C to play.

Either press the Start button or select EXIT to return to the Title Screen.

## Le jeu de simulation de combat s'est détraqué !

Tous les participants sont emprisonnés dans le système et paralysés sur le champ de bataille et les androïdes sont devenus des machines à tuer ultrasophistiquées ! Trois vaillants guerriers doivent à présent sauver les otages et détruire l'unité centrale du système, Brain.



## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

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

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

- Lancez le jeu SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez Options depuis le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration d'entrée), sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant pour le Player 1 (Joueur 1) ou le Player 2 (Joueur 2).
- Cliquez sur le bouton 'Assign controller mapping' (Attribuer la fonction des commandes).
- Appuyez sur les boutons de votre manette que vous voulez attribuer aux boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode dans cet ordre (note: les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponible si votre manette a moins de 8 boutons).

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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

## COMMANDES DE BASE

<b>Bouton multidirectionnel</b> : Se déplacer, sélectionner.
<b>Bouton Start</b> : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.
<b>Bouton A</b> : Tir secondaire.
<b>Bouton B</b> : Primary Shot.
<b>Bouton C</b> : Tir secondaire.

## DÉMARRAGE

Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu principal.

### MODE SELECT (SÉLECTION DU MODE)

À partir du menu principal, sélectionnez l'une des options suivantes :

- **1 PLAY START (JEU 1 JOUEUR)** : Jouer seul.
- **2 PLAY START (JEU 2 JOUEURS)** : Jouer à deux joueurs.
- **OPTIONS** : Modifier les paramètres de jeu.



**Remarque** : le Joueur 2 peut rejoindre la partie à tout moment entre les Rounds 1 à 4, tant qu'il reste des crédits.

## COMMENT JOUER

Le jeu comprend plusieurs Rounds qui sont divisés en 10 étapes.

Il y a deux façons de terminer un niveau. La première est d'exterminer tous les androïdes ennemis de l'aire de jeu. Tous les personnages pourront alors être utilisés à l'étape suivante. L'autre façon est d'amener tous les joueurs vers la sortie (EXIT) avant la fin du temps imparti. Si le temps est écoulé, tous les joueurs qui n'auront pas passé la sortie seront perdus, y compris le personnage utilisé. Seuls les personnages ayant passé la sortie (EXIT) seront disponibles à l'étape suivante. La partie sera terminée lorsque vous perdrez tous les personnages. S'il vous reste des crédits, appuyez sur le bouton Start pour continuer. Vous ne pourrez pas continuer la partie lorsque vous atteignez le Round 5, peu importe les crédits qu'il vous reste.



**Remarque** : excepté avec l'option **HARD (DIFFICILE)** du niveau de difficulté, vous commencerez (ou continuerez) la partie avec trois personnages : James, Siren et Tonga.

## ÉCRAN DE JEU

- Round et étape actuels
- Temps restant
- Ennemis restants
- Personnage utilisé par le Joueur 1
- Personnages restants du Joueur 1
- Personnages sortis du Joueur 1
- Score du Joueur 1

**Remarque** : les informations du Joueur 2 sont affichées à droite de l'écran.

## ARMES

Chaque personnage joueur possède une arme normale pour les tirs principaux (pouvant être tirés dans huit directions différentes) et une arme spéciale pour les tirs secondaires.



L'icône de gauche sous la tête du personnage indique le type de l'arme spéciale. L'icône de droite indique la description (H=endroits en hauteur ; L=endroits bas ; M=magie). Les flèches blanches sur l'icône de droite indiquent la direction dans laquelle vous pouvez attaquer avec l'arme spéciale. Par exemple, ce personnage lance des grenades qui peuvent seulement atteindre des endroits en hauteur ou en avant (vers le haut de l'écran).

## ASTUCE

Même si l'arme spéciale du personnage ne peut tirer que vers l'avant (vers le haut de l'écran), cela ne veut pas forcément dire que le personnage est désavantagé. Il/elle peut se déplacer sur les côtés ou se replier tout en tirant vers l'avant, ce qui est en fait très utile dans diverses situations. D'ailleurs, l'image du personnage indique quelle main il/elle utilise pour chaque arme. L'efficacité de l'arme normale et la vitesse de course varient selon le personnage. Il va de soi qu'il est important de sélectionner le bon personnage selon la situation.

## OTAGES

Il existe deux types d'otages dans le jeu.



Si votre personnage est touché par le tir d'un ennemi ou qu'il touche un androïde, le personnage sera paralysé et restera là en tant qu'otage. Jusqu'à ce qu'il/elle soit sauvé(e) ou que le personnage suivant devienne otage à son tour ; auquel cas, l'otage précédent sera perdu.

Certaines étapes contiennent des otages dès le début. Ceux-ci resteront tels quels même si votre personnage est touché et pris en otage à son tour.

Pour sauver un otage, il faut le toucher puis le guider vers la sortie. Vous ne pouvez en accompagner qu'un à la fois. Une fois secourus, les otages seront disponibles lors de l'étape suivante.

N'oubliez pas que vous perdrez l'otage si vous éliminez tous les ennemis androïdes avant de le guider vers la sortie.

Attention ! Dans la plupart des cas, la dixième étape ne possède aucune sortie. Tout personnage qui se fera blesser sera perdu.



## PERSONNAGES



### James

- Fusil
- Fusil (Avant)



### Giorgio

- Fusil
- Fusil (G/D)



### Siren

- Pistolet
- Grenade



### Hunter

- Flèche
- Flèche courbée



### Tonga

- Lance
- Lance courbée



### Goldie

- Pistolet
- Grenade



### Mad Dog

- Pistolet
- Missiles à dispersion



### Dinga

- Lance
- Lance courbée



### Sylvia

- Pistolet
- Boomerang



### Raymond

- Pistolet
- Missile Sol-Air



### Klaus

- Pistolet
- Lance-flammes



### Erik

- Flèche
- Flèche courbée



### Billy Ray

- Pistolet
- Canon laser



### Diamond

- Missile magique
- Trombe marine



### Pierre

- Pistolet-mitrailleur
- Pistolet-mitrailleur (Avant)



### Akeem

- Missile magique
- Boules de feu



### Red

- Pistolet-mitrailleur
- Pistolet-mitrailleur (G/D)



### Ninja

- Missile magique
- Boules de lumières volantes



### Rachel

- Pistolet
- Boomerang



### Arn

- Missile magique
- Mini-Tornado

Dans la liste de personnages, l'arme principale se trouve en haut et l'arme secondaire en bas. Certains personnages utilisent la même arme en tant qu'arme principale et secondaire. Pour ces personnages-là, la direction des tirs secondaires sera limitée pour des conditions spécifiques. G/D indique que le personnage peut tirer simultanément vers la droite et la gauche de l'écran.

## OPTIONS

À partir de l'écran des options, appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une option et vers la gauche ou la droite pour modifier le paramètre.

**LEVEL (NIVEAU)** Régler la difficulté du jeu sur EASY (FACILE), NORMAL ou HARD (DIFFICILE). Le mode facile comprend huit crédits à partager entre les deux joueurs. Le mode normal en a quatre et le mode difficile, aucun. De même, le mode facile n'a pas de Round 4. Le mode difficile commence avec les 20 personnages disponibles, mais il n'y aura aucun otage sur le terrain de combat.

**SOUND TEST (TEST AUDIO)** Écouter la musique et les effets sonores du jeu. Appuyez sur A, B ou C pour jouer.

Appuyer soit sur le bouton Start ou sélectionner EXIT (QUITTER) pour revenir à l'écran de titre.

## Der Kampfsimulator spielt verrückt!

Alle Teilnehmer sind im System gefangen und stehen wie angewurzelt auf den Schlachtfeldern. Und die Androiden des Spiels wurden zu mörderischen Hightech-Maschinen umprogrammiert! Nun liegt es an drei tapferen Soldaten, die Geiseln zu befreien und den zentralen Systemcomputer, Brain, zu zerstören.



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

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

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

<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, Auswahl treffen.

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

**A-Taste:** Spezialwaffe.

**B-Taste:** Normale Waffe.

**C-Taste:** Spezialwaffe.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke im Titelbildschirm die Start-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

### MODUSAUSWAHL

Wähle im Hauptmenü zwischen:

- **1 PLAY START (Start mit 1 Spieler):** Spiele allein.
- **2 PLAY START (Start 2 Spielern):** Spiele zu zweit.
- **OPTIONS (Optionen):** Passe die Spieleinstellungen an.

**Hinweis:** Spieler 2 kann zwischen Runde 1 und 4 jederzeit beitreten, solange noch Continues vorhanden sind.



## SO WIRD GESPIELT

Das Spiel besteht aus mehreren Runden, die in 10 Level aufgeteilt sind.

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Level abzuschließen. Die eine besteht darin, alle feindlichen Androiden auf dem Spielfeld zu vernichten. In diesem Fall sind alle Spielfiguren auch im nächsten Level einsatzbereit. Die zweite Möglichkeit erfordert die geschickte Evakuierung aller Spielfiguren durch den Ausgang (EXIT), bevor die Zeit abläuft. Bist du jedoch zu langsam, verlierst du alle Figuren (einschließlich der aktuell verwendeten), die nicht rechtzeitig durch den Ausgang geschleust werden konnten. Nur diejenigen Charaktere, die sicher durch den Ausgang (EXIT) gebracht wurden, stehen fürs nächste Level zur Verfügung. Hast du alle Spielfiguren verloren, ist das Spiel vorbei. Besitzt du noch Credits, kannst du weiterspielen, indem du die Start-Taste drückst. Ab Runde 5 kann das Spiel jedoch nicht mehr fortgesetzt werden, selbst wenn du noch Credits hast.



**Hinweis:** Mit Ausnahme der Schwierigkeitsstufe **HARD** (Schwer) wird das Spiel mit drei Charakteren begonnen bzw. fortgesetzt: James, Siren und Tonga.

## SPIELBILDSCHIRM

Aktuelle Runde & Level

Verbleibende Zeit

Verbleibende Feinde

Aktueller Charakter von Spieler 1

Verbleibender Charakter von Spieler 1

Durchgeschleuster Charakter von Spieler 1

Punkte von Spieler 1



**Hinweis:** Die Informationen für Spieler 2 wird auf der rechten Bildschirmseite angezeigt.

## WAFFEN

Jede Spielfigur verfügt über eine normale Waffe, die in 8 Richtungen abgefeuert werden kann, und eine Spezialwaffe.

Das linke Symbol unterhalb des Spielergesichts stellt den Typ der Spezialwaffe dar, das rechte eine Beschreibung (H=Hohe Plätze; L=Niedrige Plätze; M=Magie). Die weißen Pfeile auf dem rechten Symbol zeigen die Richtung, in der mit der Spezialwaffe angegriffen wird.

Dieser Charakter beispielsweise wirft Granaten, mit denen höhergelegene Stellen angegriffen werden können, nur vorwärts (zum oberen Bildschirmrand).



## TIPP

Spielcharaktere, deren Spezialwaffe nur vorwärts (zum oberen Bildschirmrand) abgefeuert werden kann, sind nicht automatisch weniger nützlich. Sie können sich seitwärts bewegen bzw. zurückziehen und weiterhin nach vorn schießen, was in vielen Situationen praktisch ist. Am Bild des Charakters siehst du auch, in welcher Hand er die jeweilige Waffe hält. Die Wirksamkeit einer normalen Waffe sowie die Laufgeschwindigkeit hängen ganz von der jeweiligen Spielfigur ab. Es ist wichtig, in jeder Situation die passende Auswahl zu treffen.

## GEISELN

Es gibt zweierlei Arten von Geiseln im Spiel.



Wenn deine Figur durch gegnerisches Feuer getroffen wurde oder mit dem feindlichen Androiden in Kontakt gelangt ist, erstickt sie auf der Stelle und bleibt dort so lange als Geisel stehen, bis sie entweder befreit wird oder die nächste Figur als Geisel genommen wird. Im zweiten Fall ist die vorherige Geisel verloren.

In manchen Levels befinden sich gleich zu Beginn Geiseln. Diese bleiben auch dann bestehen, wenn deine Figur angeschossen und selbst zur Geisel wird.

Um eine Geisel zu befreien, berühre sie und geleite sie zum Ausgang (EXIT). Du kannst immer nur eine gleichzeitig hinausführen. Jede gerettete Geisel kann dann im nächsten Level benutzt werden.

Beachte, dass Geiseln, die du vor der Vernichtung aller feindlichen Androiden noch nicht zum Ausgang geführt hast, verloren sind.

Achtung! In Level 10 der meisten Runden gibt es keinen Ausgang (EXIT). Spielcharaktere, die hier getroffen werden, sind verloren.



## CHARAKTERE



### James

- Gewehr
- Gewehr (vorwärts)



### Giorgio

- Gewehr
- Gewehr (L/R)



### Siren

- Pistole
- Granate



### Hunter

- Pfeil
- Gewölbter Pfeil



### Tonga

- Speer
- Gewölbter Speer



### Goldie

- Pistole
- Granate



### Mad Dog

- Pistole
- Streuraketen



### Dinga

- Speer
- Gewölbter Speer



### Sylvia

- Pistole
- Bumerang



### Raymond

- Pistole
- Boden-Luft-Rakete



### Klaus

- Pistole
- Flammenwerfer



### Erik

- Pfeil
- Gewölbter Pfeil



### Billy Ray

- Pistole
- Laserkanone



### Diamond

- Magische Rakete
- Wasserhose



### Pierre

- Maschinenpistole
- Maschinenpistole (vorwärts)



### Akeem

- Magische Rakete
- Feuerbälle



### Red

- Maschinenpistole
- Maschinenpistole (L/R)



### Ninja

- Magische Rakete
- Kreisende Lichtkugeln



### Rachel

- Pistole
- Bumerang



### Arn

- Magische Rakete
- Mini-Tornado

In der Charakterliste steht die normale Waffe oben und die Spezialwaffe unten. Bei manchen Charakteren sind beide Waffen identisch, doch die Schussrichtung für die Spezialwaffe ist jeweils festgelegt. L/R bedeutet, dass der Charakter seine Waffe gleichzeitig zur linken und rechten Bildschirmseite abfeuert.

## OPTIONEN

Drücke das Steuerkreuz im Optionsbildschirm nach oben oder unten, um eine Option auszuwählen, und nach links und rechts, um die Einstellung anzupassen.

**LEVEL (Schwierigkeit)** Stelle die Schwierigkeit auf EASY (Leicht), NORMAL oder HARD (Schwer) ein. Beachte, dass sich die beiden Spieler bei EASY acht Continues teilen, bei NORMAL vier Continues und bei HARD keines. In der Stufe EASY gibt es außerdem keine Runde 4. Zu Beginn der Stufe HARD sind alle 20 Charaktere verfügbar, es befinden sich jedoch keine Geiseln im Spielfeld.

**SOUND TEST (Soundtest)** Hör dir Musik und Soundeffekte aus dem Spiel an. Drücke zur Wiedergabe die A-, B- oder C-Taste.

Drücke entweder die Start-Taste oder wähle EXIT (Verlassen), um zum Titelschirm zurückzukehren.

## Il gioco di simulazione di combattimento è impazzito!

Tutti i partecipanti al sistema sono intrappolati e bloccati sul campo di battaglia, e gli androidi sono stati riprogrammati per diventare delle macchine da guerra tecnologicamente avanzate! Tocca a tre impavidi giocatori salvare gli ostaggi e distruggere il computer centrale, la Mente.



## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

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

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Dal menu principale, scegli Options (Opzioni).
- Nella sezione Input Configuration, seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping" (Assegna schema comandi controller).
- Premi i pulsanti del controller che vuoi assegnare ai pulsanti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode nell'ordine elencato (ricorda che i pulsanti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti).

## COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

<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> Freccie direzionali

## COMANDI DI BASE

<b>Tasto D:</b> Muoviti, effettua selezione.
<b>Pulsante START:</b> Inizia partita, Pausa.
<b>Pulsante A:</b> Fuoco secondario.
<b>Pulsante B:</b> Fuoco primario.
<b>Pulsante C:</b> Fuoco secondario.

## PER COMINCIARE

Dalla schermata del titolo, premi il pulsante Start per visualizzare il menu principale.

### SELEZIONE MODALITÀ

Dal menu principale, seleziona una delle seguenti opzioni:

- **1 PLAY START:** inizia una partita per giocatore singolo.
- **2 PLAY START:** inizia una partita per due giocatori.
- **OPTIONS:** cambia le impostazioni del gioco.



**Nota:** il secondo giocatore può prendere parte in qualsiasi momento nei round 1-4, sempre che ci siano crediti disponibili.

## COME GIOCARE

Il gioco è diviso da diversi round, ognuno composto da 10 fasi.

Completa la fase in due modi: sbarazzati di tutti gli androidi nemici (così facendo tutti i personaggi saranno disponibili nella prossima fase) oppure conduci all'uscita, sani e salvi, tutti i personaggi prima dello scadere del tempo. Se il tempo scade, tutti i personaggi che non sono stati portati in salvo e quello che stai attualmente usando, andranno perduti. Solo i personaggi portati in salvo saranno disponibili nella fase successiva. La partita avrà fine se perdi tutti i personaggi. Se hai dei crediti a disposizione, premi il pulsante Start per continuare. Ricorda che se hai raggiunto il round 5 non puoi più continuare a giocare, anche se hai crediti a disposizione.



**Nota:** ad eccezione del livello **HARD** (difficile), comincerai (o continuerai) a giocare con tre personaggi: James, Siren e Tonga.

## SCHEMATA DI GIOCO

- Round e Fase attuale
- Tempo rimanente
- Nemici rimanenti
- Personaggio attuale G1
- Personaggio G1 rimanente
- Personaggio G1 in salvo
- Punteggio G1

**Nota:** le informazioni relative a G2 sono visualizzate a destra della schermata.



## ARMI

Ciascun personaggio dispone di un'arma normale principale (puoi far fuoco in 8 direzioni) e un'arma speciale secondaria.

L'icona a sinistra posizionata sotto la faccia del personaggio indica il tipo di arma speciale. L'icona a destra indica la descrizione (H= luoghi in alto, L= luoghi in basso, M=magia). La freccia bianca a destra dell'icona indica la direzione verso cui puoi attaccare con la tua arma speciale. Questo personaggio, ad esempio, è in grado di lanciare granate che possono colpire solo gli obiettivi che si trovano in un posto in alto e in avanti (verso la parte superiore dello schermo).



## SUGGERIMENTO

Se l'arma speciale del personaggio può solo far fuoco in avanti (verso la parte superiore dello schermo), questo non rappresenta uno svantaggio per il personaggio. Egli potrà sempre muoversi lateralmente o battere in ritirata e sparare in avanti, il che risulta molto utile in diverse situazioni. La figura del personaggio, inoltre, indica con quale mano impugna l'arma. L'efficacia dell'arma normale e la velocità di corsa dipendono dal personaggio. È molto importante effettuare la giusta scelta a seconda della situazione.

## GLI OSTAGGI

Ci sono due diversi tipi di ostaggi in questo gioco.



Se il tuo personaggio viene colpito da un colpo nemico o entra in contatto con un androide nemico, il personaggio verrà bloccato sul posto e rimarrà lì come ostaggio finché non sarà tratto in salvo o finché un altro personaggio verrà fatto ostaggio. In quest'ultimo caso, l'ostaggio precedente verrà perso.

All'inizio di alcune fasi sono già presenti degli ostaggi che non spariscono, anche se il tuo personaggio viene colpito e fatto ostaggio.

Per salvare un ostaggio, toccalo e conducilo verso l'uscita (EXIT). Puoi guidare un solo ostaggio alla volta. Quando l'avrai tratto in salvo, esso sarà disponibile nella fase successiva.

Ricorda, l'ostaggio andrà perduto se sconfiggi tutti gli androidi nemici prima di trarlo in salvo.

Fai attenzione! Quasi tutte le fasi 10 non hanno un'uscita! Tutti i personaggi che verranno colpiti andranno perduti.



## PERSONAGGI



### James

- Fucile
- Fucile (avanti)



### Giorgio

- Fucile
- Fucile (S/D)



### Siren

- Pistola
- Granata



### Hunter

- Freccia
- Freccia curva



### Tonga

- Lancia
- Lancia curva



### Goldie

- Pistola
- Granata



### Mad Dog

- Pistola
- Missili a grappolo



### Dinga

- Lancia
- Lancia curva



### Sylvia

- Pistola
- Boomerang



### Raymond

- Pistola
- Missile terra-aria



### Klaus

- Pistola
- Lanciafiamme



### Erik

- Freccia
- Freccia curva



### Billy Ray

- Pistola
- Cannone laser



### Diamond

- Freccia magico
- Zampillo d'acqua



### Pierre

- Mitra
- Mitra (avanti)



### Akeem

- Missile magico
- Palle infuocate



### Red

- Mitra
- Mitra (S/D)



### Ninja

- Missile magico
- Palle di luce orbitanti



### Rachel

- Pistola
- Boomerang



### Arn

- Missile magico
- Mini-Tornado

Nella lista dei personaggi, l'arma principale è indicata in alto e quella secondaria in basso. Alcuni personaggi usano la stessa arma come arma principale e secondaria. Per questi personaggi, la direzione di sparo dell'arma secondaria sarà limitata a casi speciali. S/D indicano che il personaggio può sparare contemporaneamente verso sinistra e destra.

## OPZIONI

Nella schermata delle opzioni, usa il tasto D su/giù per selezionare un'opzione, sinistra/destra per cambiare l'impostazione.

**LEVEL (livello)** Scegli la difficoltà del gioco tra EASY (facile), NORMAL (normale) o HARD (difficile).

Selezionando EASY avrai a disposizione 8 crediti in totale per i due giocatori, con NORMAL avrai 4 crediti, mentre HARD non prevede alcun credito. Inoltre, il livello EASY contiene 4 round. Il livello HARD inizia con tutti e 20 i personaggi a disposizione, ma senza alcun ostaggio.

**SOUND TEST (prova audio)** Premi il pulsante A, B o C per riprodurre i brani musicali e gli effetti sonori del gioco.

Premi il pulsante Start o seleziona EXIT (esci) per tornare alla schermata del titolo.

## ¡El juego de simulación de combate se ha vuelto loco!

¡Todos los participantes dentro del sistema están atrapados, se han quedado paralizados en el campo de batalla y los androides han sido reprogramados para convertirse en máquinas de matar de alta tecnología! Tres valientes héroes tendrán que rescatar a los rehenes y destruir el ordenador central del sistema, the Brain.



## COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

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

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

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

## CONTROLES BÁSICOS

- Botón direccional:** Mover, Realizar selección.
- Botón Start:** Empezar partida, Poner partida en pausa.
- Botón A:** Disparo secundario.
- Botón B:** Disparo principal.
- Botón C:** Disparo secundario.

## INICIO

Cuando estés en la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para acceder al menú principal.

### MODE SELECT (SELECCIÓN DE MODO)

En el menú principal, elige una de entre las siguientes opciones:

- **1 PLAY START (PARTIDA PARA UN JUGADOR):** juega solo.
- **2 START (PARTIDA PARA DOS JUGADORES):** juega con otro jugador.
- **OPTIONS (OPCIONES):** cambia las opciones del juego.



**Nota:** el jugador 2 puede unirse en cualquier punto entre las Rounds (rondas) 1 y 4, siempre que queden créditos para continuar.

## CÓMO JUGAR

El juego consta de varias rondas, divididas en 10 fases.

Hay dos maneras de superar una fase: una consiste en acabar con todos los androides enemigos del campo de juego. Todos los personajes que el jugador puede llevar estarán disponibles en la siguiente fase. La segunda manera es conseguir que todos los personajes de los jugadores lleguen hasta EXIT (salida) sanos y salvos antes de que se acabe el tiempo. Si el tiempo se agota, los personajes que no hayan conseguido salir, inclusive el que estás usando, se perderán. Solo aquellos personajes que consigan pasar por EXIT (salida) estarán disponibles en la fase siguiente. La partida llegará a su fin cuando pierdas a todos los personajes que puedes llevar. Si te quedan créditos, pulsa el botón Start para continuar. Ten en cuenta que no podrás continuar jugando si has llegado hasta la ronda 5, independientemente de los créditos que queden.



**Nota:** empezarás (o continuarás) con tres personajes (James, Siren y Tonga), excepto en el nivel de dificultad **HARD** (difícil).

## PANTALLA DE JUEGO

- Ronda y fases actuales
- Tiempo restante
- Enemigos restantes
- Personaje actual del jugador 1
- Personaje que le queda al jugador 1
- Personaje del jugador 1 que ha conseguido salir
- Puntuación del jugador 1

**Nota:** la información del jugador 2 aparece en la parte derecha de la pantalla.

## ARMAS

Cada personaje con el que jugar posee un arma normal con la que realizar el Disparo principal (que puede dispararse en ocho direcciones) y un arma especial para los Disparos secundarios.



El icono de la izquierda, bajo el rostro del personaje, indica el tipo de arma especial que posee. El icono de la derecha proporciona una descripción (H=lugares altos; L=lugares bajos; M=magia). La flecha o flechas blancas del icono de la derecha te indican la dirección hacia la que puedes atacar con el arma especial. Este personaje, por ejemplo, lanza granadas que son muy útiles para los lugares altos y solo puede disparar hacia delante (hacia la parte superior de la pantalla).

### UN CONSEJO

Que el arma especial del personaje solo pueda usarse hacia delante (hacia la parte superior de la pantalla) no necesariamente implica que el personaje se encuentre en desventaja. Podrá moverse hacia los lados o replegarse y, aun así, disparar hacia delante, lo que resulta muy eficaz en multitud de situaciones. Además, la imagen del personaje te indica con qué mano está usando cada arma. La eficacia del arma normal y la velocidad del personaje cambian según el mismo. Es muy importante elegir correctamente según la situación.

## LOS REHENES

Hay dos tipos de rehenes en el juego.



Si un disparo enemigo golpea a tu personaje, o si este entra en contacto con un androide enemigo, el personaje se quedará paralizado en el sitio y allí se quedará como rehén hasta que le salven o hasta que el siguiente personaje se convierta en rehén. En este caso, se perderá el rehén anterior.

En algunas fases hay rehenes desde el principio. Estos permanecerán así aunque tu personaje reciba un disparo y se convierta en rehén.

Para rescatar a un rehén, tócalo y guíale hasta la salida (EXIT). Solo podrás llevar a uno a la vez. Cuando los hayas salvado, los rehenes se convertirán en personajes que podrás usar en la siguiente fase.

Recuerda, perderás al rehén si derrotas a todos los androides enemigos antes de conseguir llevarle hasta la salida (EXIT).

¡Ojo! En la 10ª fase de casi todas las rondas no hay salida. Perderás cualquier personaje que reciba un disparo en ellas.



## PERSONAJES



### James

- Rifle
- Rifle (Adelante)



### Giorgio

- Rifle
- Rifle (Iz./Dch.)



### Siren

- Pistola
- Granada



### Hunter

- Flecha
- Flecha en arco



### Tonga

- Lanza
- Lanza en arco



### Goldie

- Pistola
- Granada



### Mad Dog

- Pistola
- Misiles de racimo



### Dinga

- Lanza
- Lanza en arco



### Sylvia

- Pistola
- Bumerán



### Raymond

- Pistola
- Misil antiaéreo



### Klaus

- Pistola
- Lanzallamas



### Erik

- Flecha
- Flecha en arco



### Billy Ray

- Pistola
- Cañón láser



### Diamond

- Misil mágico
- Tromba de agua



### Pierre

- Ametralladora
- Ametralladora (Adelante)



### Akeem

- Misil mágico
- Bolas de fuego



### Red

- Ametralladora
- Ametralladora (Iz./Dch.)



### Ninja

- Misil mágico
- Bolas de luz orbitantes



### Rachel

- Pistola
- Bumerán



### Arn

- Misil mágico
- Minitornado

En la lista de personajes, el arma principal aparece en la parte superior, y el arma secundaria en la parte inferior. Algunos personajes usan la misma arma para el Disparo principal y el secundario. Para estos personajes, la dirección o direcciones hacia las que pueden disparar con el Disparo secundario estarán limitadas solo para circunstancias especiales. El indicador "Iz./Dch." te muestra que el personaje dispara a izquierda y derecha de la pantalla al mismo tiempo.

## OPTIONS (OPCIONES)

En la pantalla Options (opciones), usa el botón direccional hacia arriba y hacia abajo para seleccionar una opción, y a izquierda o derecha para cambiar el valor de la misma.

**LEVEL (NIVEL)** Configura la dificultad del juego en uno de los tres niveles: EASY (fácil), NORMAL o HARD (difícil). Ten en cuenta que el nivel EASY cuenta con ocho créditos Continue (para continuar) que se compartirán entre los dos jugadores; el nivel NORMAL tiene cuatro créditos y el nivel HARD (difícil) ninguno. El nivel EASY no tiene 4ª ronda. El nivel HARD (difícil) empieza con los 20 personajes disponibles, pero sin ningún rehén en el campo de juego.

**SOUND TEST (PRUEBA DE SONIDO)** Escucha la música y los efectos de sonido que se usan en el juego. Pulsa los botones A, B o C para reproducir. Pulsa el botón Start o selecciona EXIT (salir) para volver a la pantalla de títulos.

## The battle-simulation game has gone haywire!

All contestants inside the system are trapped and frozen on the battlefields, and the androids are reprogrammed to become hi-tech killing machines! It's up to three brave fighters to rescue hostages, and to destroy the central computer of the system, the Brain.



## 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, Make Selection.
- Start button:** Start game, Pause game.
- A button:** Alternate Shot.
- B button:** Primary Shot.
- C button:** Alternate Shot.

## GETTING STARTED

When the Title Screen is displayed, press the Start button to display the Main Menu.

### MODE SELECT

From the Main Menu, select one of the following:

- **1 PLAY START:** Play alone
- **2 PLAY START:** Play with two players.
- **OPTIONS:** Change game settings.

**Note:** Player 2 may join in any time between Rounds 1 and 4, as long as the Continue credits remain.



## HOW TO PLAY

The game consists of several rounds, divided into 10 stages.

There are two ways to clear the stage. One is to wipe out all enemy androids on the playfield. All player characters will be usable in the next stage. The other way is to lead all player characters safely out the EXIT before the time expires. If the time expires, all characters that have not exited, including the one currently in use, will be lost. Only the characters safely out of the EXIT will be available for the next stage. The game will be over if you lose all player characters. If you have credits left, press the Start button to continue. Note that the game cannot be continued if you have reached Round 5, regardless of the credits remaining.

**Note:** Except for the **HARD** setting for the game level, you will start (or continue) with three characters: James, Siren and Tonga.



## GAME SCREEN

Current Round & Stage

Time Remaining

Enemies Remaining

Current Player 1 Character

Player 1 Character Remaining

Player 1 Character Exited

Player 1 Score



**Note:** The information for Player 2 is displayed at the right side of the screen.

## WEAPONS

Each player character has a normal weapon for the primary shots (which can be shot in eight directions) and a Special Weapon for alternate shots.

The left icon under the character face indicates the kind of Special Weapon. The right icon indicates the description (H = High places; L = Low places; M = Magic). The white arrow(s) on the right icon indicates the direction you can attack with the Special Weapon. This character, for example, throws grenades that can attack high places, forward (towards the top of the screen) only.



### HINT

If the character's Special Weapon can only be shot forward (to the top of the screen), that does not mean that the character is disadvantageous. He/she can move sideways or retreat, and still can shoot forward, which is in fact very useful in many situations. Also, the picture of the character indicates which hand he/she uses each weapon. The effectiveness of the normal weapon and running speed also vary with the character. It's very important to make the right selection according to the situation.

## ABOUT HOSTAGES

There are two types of hostages in the game.



If your character is hit by an enemy shot, or makes contact with an enemy android, the character will be frozen in place and remain there as a hostage until either he/she is saved or the next character becomes a hostage. In the latter case, the previous hostage will be lost.

Some stages have hostage(s) from the start of the stage. These remain even when your character is shot and becomes a hostage.

To save a hostage, touch and guide him/her out of the EXIT. You can only guide one at a time. When saved, the hostages will then become usable in the next stage.

Remember, the hostage will be lost if you defeat all enemy androids before guiding him/her out the EXIT.

Beware! Most of the 10th stage of the rounds do not have EXIT. Any character that is shot here will be lost.



## CHARACTERS



### James

- Rifle
- Rifle (F)



### Giorgio

- Rifle
- Rifle (L/R)



### Siren

- Pistol
- Grenade



### Hunter

- Arrow
- Arching Arrow



### Tonga

- Spear
- Arching Spear



### Goldie

- Pistol
- Grenade



### Mad Dog

- Pistol
- Spread Missiles



### Dinga

- Spear
- Arching Spear



### Sylvia

- Pistol
- Boomerang



### Raymond

- Pistol
- Surface-to-Air Missile



### Klaus

- Pistol
- Flamethrower



### Erik

- Arrow
- Arching Arrow



### Billy Ray

- Pistol
- Laser Cannon



### Diamond

- Magic Missile
- Water Spout



### Pierre

- Submachine Gun
- Submachine Gun (F)



### Akeem

- Magic Missile
- Fireballs



### Red

- Submachine Gun
- Submachine Gun (L/R)



### Ninja

- Magic Missile
- Orbiting Balls of Light



### Rachel

- Pistol
- Boomerang



### Arn

- Magic Missile
- Mini-Tornado

In the character list, the Primary Weapon is listed on the top and the alternate one on the bottom. Some characters use the same weapon as primary and alternate shot. For these characters, the direction(s) to shoot for alternate shots will be limited for special purposes. L/R indicates that the character fires both left and right of the screen simultaneously.

## OPTIONS

In the Options Screen, use the D-button up or down to select an option, left or right to change the setting.

### LEVEL

Set game difficulty to EASY, NORMAL or HARD. Note that EASY has eight Continue credits shared by both players; NORMAL has four Continues; and HARD has none. Also, EASY has no Round 4. HARD starts with all 20 characters available, but no hostages on the field.

### SOUND TEST

Listen to the music and sound effects used in the game. Press button A, B or C to play.

Either press the Start button or select EXIT to return to the Title Screen.

© SEGA. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and GAIN GROUND are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

## 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)