



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.

Heady Metal, the boss of the arcade game Wild Side, has escaped! He's capturing kids by defeating them at their own game.

Take Kid Chameleon into Wild Side and give Heady Metal and his gruesome underlings a taste of their own aspirin. Because Kid Chameleon is about to cause a few headaches of his own!



## 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 Kid Chameleon, Make Selection. |
| <b>Start button:</b> Start Game, Pause Game.         |
| <b>A button:</b> Speed.                              |
| <b>B button:</b> Jump.                               |
| <b>C button:</b> Special.                            |

## 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:

- **START ONE:** Play alone
- **START TWO:** Play with two players
- **OPTIONS:** Change game settings

With a two-player game, each player takes turns playing. If the setting in the Options menu is set to One Controller, both players will play their turns using the same controller.



## OPTIONS

On the Options Screen, push the D-button up or down to select an option, and left or right to change the setting.

### 2 PLAYERS

Select whether to use one controller or two controllers during two-player play.

### CONTROLS

Change the button assignment.

### SPEED Button

Selects the behavior of the Speed Button. When this is set to **NORMAL ACTION**, press the **Speed** Button to speed up your movement. If this is set to **FAST ACTION**, you will move fast by default; press the **Speed** Button to slow down. Either press the Start button or select EXIT to return to the Title Screen.



## HOW TO PLAY

Disintegrate the monsters of Wild Side by jumping on them. Use your head or feet to break the breakable blocks. You will find an item inside the block marked **P**.

Stand on the Telepads to warp to other areas in the round, and sometimes to other rounds. You clear the round if you reach the flag at the end.



You lose a hit point when you take damage. You lose a life if you lose all your hit points (while in Kid Chameleon form) or when the Time runs out. If you lose all your lives, the game is over. If you have Continues remaining, press the Start button before the Continue message scrolls off the screen.



## GAME SCREEN



## ITEMS



### DIAMOND

Energises the Diamond Power.



### CLOCK

Get an extra three minutes (up to a maximum total of 9:59) to clear the round.



### EXTRA LIFE

Get one extra Life.



### COIN

Get one extra Continue.

## PAUSE MENU

Press the Start button to open the Pause Menu. Select one of the following (selections vary with Lives remaining):

### RESUME PLAY

Unpause the game and resume.

### RESTART ROUND

For the price of one Life, restart from the beginning of the same round.

### GIVE UP

If you have no Lives remaining, select this to quit the game.

## TRANSFORMATION

Pick up a Helmet and it will transform you into various forms with different abilities. Press the Start button and **Speed** simultaneously to use Diamond Power.

During the transformed state, if you lose all your Hit Points, you will revert to Kid Chameleon form.

### KID CHAMELEON

Special Power: Leaping flip (press D-button towards a block and **Jump** twice)

Diamond Powers: Circle of Doom (20 Diamonds)  
Death Snake (50 Diamonds)

### IRON KNIGHT

Special Power: Crawling up obstacles (press **Special** rapidly)

Diamond Powers: Circle of Doom (20 Diamonds) Extra Hit Point (50 Diamonds)

### RED STEALTH

Special Power: Sword Attack (**Special; Jump + Special** to attack downward)

Diamond Powers: Samurai Haze (20 Diamonds) Death Snake (50 Diamonds)

### BERZERKER

Special Power: Charging obstacles (run towards the breakable block)

Diamond Powers: Invulnerability (20 Diamonds) Wall of Death (50 Diamonds)

### MANIAXE

Special Power: Throwing axes (**Special**)

Diamond Powers: Circle of Death (20 Diamonds) Extra Life (50 Diamonds)

### JUGGERNAUT

Special Power: Firing skull bombs (**Special**)

Diamond Powers: 5-Way Shot (5 Diamonds per shot)

### MICROMAX

Special Power: Sticking to walls (**Jump + D-button** towards a wall)

Diamond Powers: Mini-Snake (20 Diamonds) Swift Mini-Snake (50 Diamonds)

### EYECLOPS

Special Power: Revealing unseen blocks for a short time.

Diamond Powers: Fatal Beam (Two Diamonds per shot)

### SKYCUTTER

Special Power: Flying upside down (**Jump + Special** to flip; **Special** again to flip back)

Diamond Powers: Invulnerability (20 Diamonds) Death Snake (50 Diamonds)

### CYCLONE

Special Attack: Whirlwind flight (**Jump**, then press **Special** rapidly)

Diamond Powers: Slashing Rain (20 Diamonds) Tracking Rain (50 Diamonds)



**Heady Metal, le boss du jeu d'arcade Wild Side, s'est échappé ! Il a capturé des enfants en les battant à leur propre jeu.**

Guide Kid Chameleon dans Wild Side et rends à Heady Metal et ses subalternes terrifiants la monnaie de leur pièce. Ils en auront besoin, car Kid Chameleon est sur le point de les faire payer très cher !



## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

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

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

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

## CONFIGURATION DU CLAVIER PAR DÉFAUT

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

## COMMANDES DE BASE

|   |
|---|
| <b>Bouton multidirectionnel :</b> Déplacer Kid Chameleon, sélectionner. |
| <b>Bouton Start :</b> Commencer à jouer, mettre la partie en pause.     |
| <b>Bouton A :</b> Vitesse.  |
| <b>Bouton B :</b> Sauter.   |

**Bouton C :** Spécial.  
**COMMENCER À JOUER**

À partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal.

### MODE SELECT (SELECTION DU MODE)

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

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

Dans une partie pour deux joueurs, chaque joueur joue à tour de rôle. Si le paramètre a été réglé sur l'option One Controller (Une manette) dans le menu des options, les deux joueurs utiliseront la même manette pour jouer, chacun à leur tour.



## 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.

### 2 PLAYERS (2 JOUEURS)

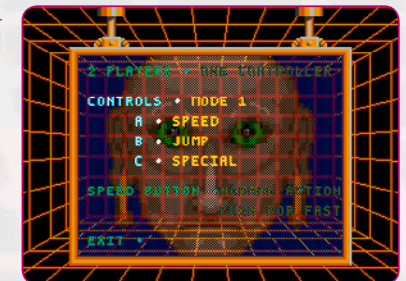
Choisir entre l'utilisation d'une ou de deux manettes lors d'une partie à deux joueurs.

### CONTROLS (COMMANDES)

Modifier la configuration des boutons.

### SPEED Button (Bouton VITESSE)

Régler le bouton **Vitesse**. S'il est réglé sur **NORMAL ACTION** (ACTION NORMALE), appuyez sur le bouton **Vitesse** pour accélérer vos mouvements. S'il est réglé sur **FAST ACTION** (ACTION RAPIDE), vous vous déplacerez rapidement par défaut et vous devrez appuyer sur le bouton **Vitesse** pour ralentir. Appuyez soit sur le bouton Start ou sélectionnez **EXIT** (QUITTER) pour revenir à l'écran de titre.



## COMMENT JOUER

Éliminez les monstres du Wild Side en leur sautant dessus. Servez-vous de votre tête ou de vos pieds pour détruire les blocs plus fragiles. Vous trouverez un objet dans les blocs avec un **P**.

Allez sur une plateforme de téléportation (Telepad) pour vous téléporter vers d'autres sections du niveau, ou même vers d'autres niveaux. Vous terminerez un niveau lorsque vous atteindrez le drapeau de fin.







Vous perdez un point de vie (Hit Point) à chaque fois que vous subissez des dégâts. Si vous perdez tous vos points de vie (dans la forme de Kid Chameleon) ou que le temps est écoulé, vous perdrez une vie. La partie sera terminée si vous perdez toutes vos vies. S'il vous reste des crédits, appuyez sur le bouton Start pendant que le message Continue défile à l'écran pour continuer.



## ÉCRAN DE JEU



## OBJETS

-  **DIAMANT**  
Permet d'utiliser le pouvoir du diamant.
-  **CHRONO**  
Obtenez trois minutes supplémentaires (jusqu'à 9:59 maximum) pour terminer le niveau.
-  **VIE SUPPLÉMENTAIRE**  
Gagnez une vie supplémentaire.
-  **PIÈCE**  
Gagnez un crédit supplémentaire.

## MENU DE PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pour accéder au menu de pause. Sélectionnez l'une des options suivantes (qui varient selon le nombre de vies restantes) :

### RESUME PLAY (REPRENDRE LA PARTIE)

Quitter le menu de pause et reprendre la partie.

### RESTART ROUND (RECOMMENCER LE NIVEAU)

Au coût d'une vie, recommencer le niveau actuel depuis le début.

### GIVE UP (ABANDONNER)

S'il ne vous reste aucune vie, choisissez cette option pour quitter le jeu.

## TRANSFORMATION

Si vous ramassez un casque, vous pourrez vous transformer et prendre diverses formes, chacune offrant diverses capacités. Appuyez simultanément sur le bouton Start et sur **Vitesse** pour utiliser le pouvoir des diamants.

Si vous perdez tous vos points de vie quand vous êtes transformé, vous reprendrez la forme de Kid Chameleon.

### KID CHAMELEON

Pouvoir spécial : Coup sauté (appuyez sur le bouton multidirectionnel vers un bloc et sur Sauter deux fois)

Pouvoir des diamants : Cercle du destin (20 diamants) Serpent de la mort (50 diamants)



### IRON KNIGHT

Pouvoir spécial : Grimper sur les obstacles (Appuyez rapidement sur **Spécial**)

Pouvoir des diamants : Cercle du destin (20 diamants) Point de vie supplémentaire (50 diamants)

### RED STEALTH

Pouvoir spécial : Attaque avec épée (**Spécial** ou **Sauter** + **Spécial** pour une attaque vers le bas)

Pouvoir des diamants : Brouillard du samouraï (20 diamants) Serpent de la mort (50 diamants)

### BERZERKER

Pouvoir spécial : Charger les obstacles (en courant vers les blocs fragiles)

Pouvoir des diamants : Invulnérabilité (20 diamants) Mur de la mort (50 diamants)

### MANIAXE

Pouvoir spécial : Lancer des haches (**Spécial**)

Pouvoir des diamants : Cercle de la mort (20 diamants) Vie supplémentaire (50 diamants)

### JUGGERNAUT

Pouvoir Spécial : Tirer des crânes explosifs (Spécial)

Pouvoir des diamants : Tir dans 5 directions (5 diamants par tir)

### MICROMAX

Pouvoir spécial : S'agripper aux murs (**Sauter** + bouton multidirectionnel vers un mur)

Pouvoir des diamants : Mini serpent (20 diamants) Mini serpent rapide (50 diamants)

### EYECLOPS

Pouvoir spécial : Voir des blocs cachés pendant un court moment

Pouvoir des diamants : Rayon fatal (2 diamants par tir)

### SKYCUTTER

Pouvoir spécial : Voler à l'envers (**Sauter** + **Spécial** pour se retourner, puis **Spécial** pour se retourner à nouveau)

Pouvoir des diamants : Invulnérabilité (20 diamants) Serpent de la mort (50 diamants)

### CYCLONE

Pouvoir spécial : Vol en tornade (**Sauter**, puis appuyez rapidement sur **Spécial**)

Pouvoir des diamants : Pluie dévastatrice (20 diamants) Pluie téléguinée (50 diamants)

**Heady Metal, der Boss des Arcade-Knüllers Wild Side, ist entwischt! Er fängt die Kids ein, indem er sie in ihrem eigenen Spiel schlägt**

Begleite Kid Chameleon nach Wild Side und verpass Heady Metal und seinen grausigen Handlangern eine Dosis seiner eigenen Medizin, die garantiert einen bitteren Nachgeschmack hinterlässt!



## 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, verfare nach folgenden Anweisungen:

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle im Hauptmenü Optionen.
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung.
- Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: Die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar).

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

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

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

|   |
|---|
| <b>Steuerkreuz:</b> Kid Chameleon bewegen, Auswahl treffen. |
| <b>Start-Taste:</b> Spiel starten, Pause.                   |
| <b>A-Taste:</b> Geschwindigkeit.                            |
| <b>B-Taste:</b> Springen.                                   |
| <b>C-Taste:</b> Spezial.                                    |

## ERSTE SCHRITTE

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

### MODUSAUSWAHL

Wähle im Hauptmenü aus Folgendem:

- **START ONE (1 Spieler):** Spiel allein.
- **START TWO (2 Spieler):** Spiel zu zweit.
- **OPTIONS (Optionen):** Passe die Spieleinstellungen an.

Beim Spiel zu zweit wechseln sich die Spieler jede Runde ab. Wurde im Optionsmenü ein Controller (**ONE CONTROLLER**) ausgewählt, wechseln sich die beiden Teilnehmer am gleichen Controller ab.



## OPTIONEN

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

### 2 PLAYERS (2 Spieler)

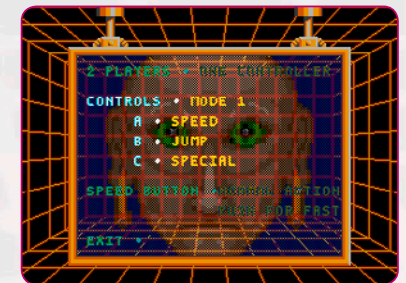
Lege fest, ob bei Partien zu zweit ein oder zwei Controller zum Einsatz kommen sollen.

### CONTROLS (Steuerung)

Ändere die Tastenbelegung.

### SPEED Button (Geschwindigkeitstaste)

Passe das Verhalten der Geschwindigkeitstaste an. Ist diese auf **NORMAL ACTION** (Normal) eingestellt, wirst du durch Drücken der Geschwindigkeitstaste schneller. Wurde **FAST ACTION** (Schnell) gewählt, bewegst du dich automatisch schnell und wirst durch Drücken der Geschwindigkeitstaste langsamer. Mit der Start-Taste oder durch Auswahl von **EXIT** (Ausgang) kehrst du zum Titelbildschirm zurück.



## SO WIRD GESPIELT

Spring auf die Monster von Wild Side, damit diese sich auflösen und verschwinden. Mit deinem Kopf oder deinen Füßen kannst du zerbrechliche Blöcke zerschlagen. In dem mit dem Buchstaben P markierten Block befindet sich ein Gegenstand.

Stell dich auf die Telepads, um dich zu anderen Gegenden in der Runde – und manchmal sogar in komplett andere Runden - zu teleportieren. Eine Runde ist abgeschlossen, wenn du die Flagge am Ende erreicht hast.





Wenn du Schaden nimmst, verlierst du einen Trefferpunkt. Hast du als Kid Chameleon keine Trefferpunkte mehr bzw. die Zeit ist abgelaufen, kostet dich das ein Leben, und wenn du alle deine Leben verloren hast, ist das Spiel vorbei. Falls du noch Continues übrig hast, drücke die Start-Taste, ehe die Continue-Nachricht vom Bildschirm verschwindet.



## SPIELBILDSCHIRM



## GEGENSTÄNDE

-  **DIAMANT**  
Lädt die Diamantenkraft auf.
-  **UHR**  
Du bekommst drei weitere Minuten dazu (bis maximal 9:59), um die Runde abzuschließen.
-  **EXTRALEBEN**  
Du erhältst ein Extraleben.
-  **MÜNZE**  
Du bekommst ein zusätzliches Continue.

## PAUSENMENÜ

Drücke die Start-Taste, um das Pausenmenü zu öffnen. Wähle eine der folgenden Optionen, die je nach Anzahl der verbleibenden Leben variieren:

### RESUME PLAY (Spiel fortsetzen)

Nimm das Spiel wieder auf.

### RESTART ROUND (Runde neu starten)

Beginne die aktuelle Runde erneut – hierfür wird dir ein Leben abgezogen.

### GIVE UP (Aufgeben)

Wenn du keine Leben mehr hast, verlässt du hiermit das Spiel.

## VERWANDLUNG

Nimm dir einen Helm, mit dem du verschiedene Gestalten mit unterschiedlichen Fertigkeiten annehmen kannst. Drücke die Start- und Geschwindigkeitstaste gleichzeitig, um die Diamantenkraft einzusetzen.

Verlierst du im verwandelten Zustand alle Trefferpunkte, nimmst du wieder die Gestalt von Kid Chameleon an.

### KID CHAMELEON

Spezialkraft: Saltosprung (Steuerkreuz in Richtung eines Blocks und zweimal **Springen** drücken)

Diamantenkraft: Kreis der Verdammnis (20 Diamanten) Todesschlange (50 Diamanten)

### IRON KNIGHT

Spezialkraft: Hindernisse hochklettern (Rasch **Spezial** drücken)

Diamantenkraft: Kreis der Verdammnis (20 Diamanten) Extra-Trefferpunkt (50 Diamanten)

### RED STEALTH

Spezialkraft: Schwertangriff (**Spezial**, **Springen** + **Spezial** für Angriffe nach unten)

Diamantenkraft: Samurai-Nebel (20 Diamanten) Todesschlange (50 Diamanten)

### BERZERKER

Spezialkraft: Hindernisse angreifen (auf zerbrechliche Blöcke zu rennen)

Diamantenkraft: Unverwundbarkeit (20 Diamanten) Wand des Todes (50 Diamanten)

### MANIAXE

Spezialkraft: Äxte werden (**Spezial** drücken)

Diamantenkraft: Kreis des Todes (20 Diamanten) Extraleben (50 Diamanten)

### JUGGERNAUT

Spezialkraft: Schädelbomben abfeuern (**Spezial** drücken)

Diamantenkraft: Fünferschuss (5 Diamanten pro Schuss)

### MICROMAX

Spezialkraft: An Wänden festhalten (**Springen** + Steuerkreuz in Richtung einer Wand drücken)

Diamantenkraft: Minischlange (20 Diamanten) Schnelle Minischlange (50 Diamanten)

### EYECLOPS

Spezialkraft: Unsichtbare Blöcke vorübergehend sichtbar machen

Diamantenkraft: Fataler Strahl (2 Diamanten pro Schuss)

### SKYCUTTER

Spezialkraft: Umgedreht fliegen (**Springen** + **Spezial** zum Umdrehen, **Spezial** erneut drücken, um wieder zurückzudrehen)

Diamantenkraft: Unverwundbarkeit (20 Diamanten) Todesschlange (50 Diamanten)

### CYCLONE

Spezialkraft: Wirbelwindflug (**Springen**, dann rasch **Spezial** drücken)

Diamantenkraft: Schnittregen (20 Diamanten) Verfolgungsregen (50 Diamanten)



**Heady Metal, il boss del gioco arcade Wild Side, è scappato! Sta catturando ragazzini battendoli al loro stesso gioco.**

Porta Kid Chameleon nel mondo di Wild Side e fai in modo che Heady Metal ed i suoi orribili scagnozzi assaggino un po' della loro stessa medicina. Perché Kid Chameleon sta per causare un po' di mal di testa per tutti!



## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

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

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

## CONFIGURAZIONE PREDEFINITA DELLA TASTIERA

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

## COMANDI DI BASE

|  |
|--|
| <b>Tasto D:</b> Muovi Kid Chameleon, Seleziona |
| <b>Pulsante START:</b> Inizia partita, Pausa.  |
| <b>Pulsante A:</b> Accelera.                   |
| <b>Pulsante B:</b> Salto.                      |
| <b>Pulsante C:</b> Mossa speciale.             |

## PER COMINCIARE

Quando viene visualizzata la schermata del titolo, premi il pulsante Start per visualizzare il Menu principale.

### SELEZIONE MODALITÀ

Dal Menu principale seleziona una delle seguenti opzioni:

- **START ONE (Avvio 1 giocatore):** Gioca da solo.
- **START TWO (Avvio 2 giocatori):** Gioca a due giocatori.
- **OPTIONS (Opzioni):** Cambia le impostazioni di gioco.

In una partita a due giocatori, questi giocano a turno. Se nel menu delle opzioni hai l'impostazione One Controller (Un controller), entrambi i giocatori dovranno usare lo stesso controller durante il proprio turno.



## OPZIONI

Nella schermata delle opzioni, premi il tasto direzionale in su/giù per selezionare un'opzione, e poi a destra/sinistra per cambiarla.

### 2 PLAYERS (Due giocatori)

Scegli se usare uno o due controller durante una partita a 2 giocatori.

### CONTROLS (Comandi)

Cambia l'assegnazione dei comandi.

### SPEED Button (Pulsante velocità)

Regola la risposta del pulsante Velocità (Speed button). Quando esso è impostato su **NORMAL ACTION** (Movimento regolare), dovrai premerlo per velocizzare il tuo movimento. Se esso è invece impostato su **FAST ACTION** (Movimento veloce) il tuo movimento sarà automaticamente più veloce, quindi dovrai premerlo per rallentare.



## IL GIOCO

Disintegra i mostri di Wild Side saltandoci su. Usa testa e piedi per rompere i blocchi più fragili. Troverai un oggetto nel blocco etichettato con la lettera P.

Rimani fermo sulla piattaforma di teletrasporto per catapultarti immediatamente in altre aree del round, nonché, a volte, in altri round. Il round è finito quando raggiungi la bandierina alla fine di esso.



Perdi energia ogni volta che subisci un danno. Quando perdi tutta l'energia perdi una vita (mentre giochi come Kid Chameleon) oppure quando il tempo (Time) scade. La partita termina quando perdi tutte le vite. Se ti sono rimasti dei Continue (Continua) premi il pulsante Start prima che il messaggio "Continue" sparisca dallo schermo.









## SCHERMATA DI GIOCO



## OGGETTI

-  **GEMMA**  
Dà vita al Potere delle gemme.
-  **OROLOGIO**  
Ti dà un bonus di 3 minuti (per un massimo di 9:59) per finire il round.
-  **VITA EXTRA**  
Ti dà una vita.
-  **MONETA**  
Ti dà un Continue (Continua) bonus.

## MENU DI PAUSA

Premi il pulsante Start per aprire il Menu di pausa. Seleziona una delle seguenti opzioni (la scelta varia a seconda delle vite a disposizione):

### RESUME PLAY (Ricomincia)

Esci dal menu di pausa e ricomincia dal punto in cui avevi sospeso la partita.

### RESTART ROUND (Riavvia il round)

Al prezzo di una vita potrai scegliere di ricominciare da capo il round nel quale avevi sospeso la partita.

### GIVE UP (Ritirata)

Se non ti è rimasta alcuna vita potrai scegliere quest'opzione per abbandonare la partita.

## TRANSFORMAZIONI

Raccogli un elmetto e questo ti trasformerà in diverse forme di vita con abilità speciali. Premi il pulsante Start e il pulsante Velocità contemporaneamente per usare il Potere delle gemme.

Durante questa trasformazione, se perdi tutta la tua energia, tornerai ad assumere le sembianze di Kid Chameleon.

### KID CHAMELEON

- Potere speciale: Salto mortale (premi il tasto direzionale verso il blocco e premi **Salto** due volte)
- Potere delle gemme: Cerchio delle tenebre (20 gemme)  
Serpente della morte (50 gemme)



### IRON KNIGHT

- Potere speciale: Si arrampica sugli ostacoli (premi ripetutamente e velocemente Mossa speciale)
- Potere delle gemme: Cerchio delle tenebre (20 gemme)    Energia extra (50 gemme)

### RED STEALTH

- Potere speciale: Attacco con la spada (**Mossa speciale; Salto + Mossa speciale** per attaccare all'indietro).
- Potere delle gemme: Nebbia Samurai (20 gemme)    Serpente della morte (50 gemme)

### BERZERKER

- Potere speciale: Carica gli ostacoli (correndo verso un blocco che può rompersi)
- Potere delle gemme: Invulnerabilità (20 gemme)    Muro della morte (50 gemme)

### MANIAXE

- Potere speciale: Lanciare asce (**Mossa speciale**)
- Potere delle gemme: Cerchio della morte (20 gemme)    Vita extra (50 gemme)

### JUGGERNAUT

- Potere speciale: Spara bombe a forma di teschio (**Mossa speciale**)
- Potere delle gemme: **Colpo quintuplo** (5 gemme per ogni colpo)

### MICROMAX

- Potere speciale: Si attacca ai muri (**Salto** + tasto direzionale verso il muro)
- Potere delle gemme: Mini serpente (20 gemme)    Mini serpente veloce (50 gemme)

### EYECLOPS

- Potere speciale: Riesce, per un attimo, a vedere i blocchi nascosti.
- Potere delle gemme: Raggio fatale (2 gemme per ogni colpo)

### SKYCUTTER

- Potere speciale: Vola sotto sopra (**Salto + Mossa speciale** per saltare in avanti; Mossa speciale di nuovo per saltare all'indietro)
- Potere delle gemme: Invulnerabilità (20 gemme)    Serpente della morte (50 gemme)

### CYCLONE

- Potere speciale: Vola a mulinello (**Salto**, poi premi **Mossa speciale** ripetutamente e velocemente)
- Potere delle gemme: Pioggia battente (20 gemme)    Pioggia a inseguimento (50 gemme)

¡Heady Metal, el jefe final del juego arcade Wild Side, ha escapado y está capturando a los niños que son derrotados en el juego!

Lleva a Kid Chameleon a Wild Side y dales a probar su propia medicina a Heady Metal y sus terribles secuaces. ¡La van a necesitar, porque Kid Chameleon va a empezar a darles más de un dolor de cabeza!



## COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

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

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

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

## CONTROLES BÁSICOS

|  |
|--|
| <b>Botón de dirección:</b> Mover a Kid Chameleon/Realizar selección. |
| <b>Botón Start:</b> Empezar partida/Poner partida en pausa.          |
| <b>Botón A:</b> Velocidad.   |
| <b>Botón B:</b> Salto.   |
| <b>Botón C:</b> Especial.  |

## INICIO

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

## SELECCIÓN DE MODO

En el menú principal, elige un modo de entre los siguientes:

- **START ONE (Un jugador):** juega solo.
- **START TWO (Dos jugadores):** jugad dos jugadores.
- **OPTIONS (Opciones):** cambia la configuración del juego.

En una partida con dos jugadores, estos jugarán por turnos. Si la configuración de la sección Options está determinada como One Controller (un mando), los dos jugadores deberán turnarse también el mando.



## OPCIONES

En la pantalla Options, pulsa arriba o abajo en el botón de dirección para seleccionar una opción e izquierda o derecha para cambiar la configuración.

### 2 PLAYERS (2 JUGADORES)

En la pantalla Options, pulsa arriba o abajo en el botón de dirección para seleccionar una opción e izquierda o derecha para cambiar la configuración.

### CONTROLS (CONTROLES)

Cambia las funciones de los botones.

### SPEED Button (Botón VELOCIDAD)

Configura el comportamiento del botón Velocidad. Si lo configuras en **NORMAL ACTION** (acción normal), pulsa el botón Velocidad para acelerar. Si lo tienes configurado como **FAST ACTION** (acción rápida), te moverás rápidamente por defecto; pulsa entonces el botón **Velocidad** para desacelerar. Pulsa el botón Start o elige **EXIT** (salir) para volver a la pantalla de títulos.



## CÓMO JUGAR

Desintegra a los monstruos de Wild Side saltando sobre ellos. Usa tu cabeza o los pies para romper los bloques que puedas. Encontrarás alguna cosa dentro de los bloques marcados con una **P**.

Súbete a las teleplataformas para transportarte a otras zonas del nivel e, incluso, a otras rondas. Superarás el nivel si llegas hasta la bandera, al final del mismo.



Perderás un punto de salud (hit point) cuando sufras daños. Cuando los pierdas todos, perderás una vida (cuando tengas la forma de Kid Chameleon); lo mismo ocurrirá si se agota el tiempo. Cuando pierdas todas tus vidas, se acabará la partida. Si te quedan Continues (continuaciones), pulsa el botón Start antes de que el mensaje de Continue desaparezca de la pantalla.



## PANTALLA DE JUEGO



## OBJETOS

**DIAMANTE**  
Energiza el poder del diamante.

**RELOJ**  
Consigue tres minutos extra (hasta un máximo total de 9:59) para acabar el nivel.

**VIDA EXTRA**  
Consigue una vida extra.

**MONEDA**  
Obtendrás una continuación extra.

## MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón Start para acceder al menú de pausa. Selecciona una de las siguientes opciones (estas podrán variar dependiendo de las vidas que te queden):

### RESUME PLAY (REANUDAR EL JUEGO)

Sal del menú de pausa y retoma la partida.

### RESTART ROUND (REINICIAR NIVEL)

A cambio de una vida, podrás empezar ese nivel desde el principio.

### GIVE UP (RENDICIÓN)

Si no te quedan vidas, elige esta opción para abandonar la partida.

## TRANSFORMACIÓN

Coge un casco con el que adoptarás diversas formas, cada una con diferentes habilidades. Pulsa el botón Start y **Velocidad** a la vez para usar el poder del diamante.

Cuando tengas otra forma, si pierdes todos los puntos de salud, volverás a la forma de Kid Chameleon.



### KID CHAMELEON

Poder especial: Voltereta en salto (pulsa el botón de dirección hacia un bloque y **Salto** dos veces).

Poderes del diamante: Círculo de perdición (20 diamantes) Serpiente mortal (50 diamantes)

### IRON KNIGHT

Poder especial: Escalar sobre los obstáculos (pulsa **Especial** rápidamente).

Poderes del diamante: Círculo de perdición (20 diamantes) Punto de salud extra (50 diamantes)

### RED STEALTH

Poder especial: Ataque con espada (**Especial; Salto + Especial** para atacar hacia abajo).

Poderes del diamante: Bruma del samurái (20 diamantes) Serpiente mortal (50 diamantes)

### BERZERKER

Poder especial: Cargar contra obstáculos (corre hacia un bloque que se pueda romper).

Poderes del diamante: Invulnerabilidad (20 diamantes) Muro de muerte (50 diamantes)

### MANIAXE

Poder especial: Lanzar hachas (**Especial**).

Poderes del diamante: Círculo de muerte (20 diamantes) Vida extra (50 diamantes)

### JUGGERNAUT

Poder especial: Disparar bombas cráneo (**Especial**).

Poderes del diamante: Disparo en 5 direcciones (5 diamantes por disparo).

### MICROMAX

Poder especial: Subirse a los muros (**Salto + botón de dirección** hacia el muro).

Poderes del diamante: Miniserpiente (20 diamantes por disparo). Miniserpiente rauda (50 diamantes).

### EYECLOPS

Poder especial: Descubrir bloques no vistos por un breve periodo de tiempo.

Poderes del diamante: Rayo letal (2 diamantes por disparo).

### SKYCUTTER

Poder especial: Volar cabeza abajo (**Salto + Especial** para voltearte; **Especial** de nuevo para recuperar la posición normal).

Poderes del diamante: Invulnerabilidad (20 diamantes) Serpiente mortal (50 diamantes)

### CYCLONE

Ataque especial: Vuelo en torbellino (**Salto** y después **Especial** con rapidez).

Poderes del diamante: Lluvia cortante (20 diamantes) Lluvia rastreadora (50 diamantes)

Heady Metal, the boss of the arcade game Wild Side, has escaped! He's capturing kids by defeating them at their own game.

Take Kid Chameleon into Wild Side and give Heady Metal and his gruesome underlings a taste of their own aspirin. Because Kid Chameleon is about to cause a few headaches of his own!



## 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

|  |
|--|
| <b>D-button:</b> Move Kid Chameleon, Make Selection. |
| <b>Start button:</b> Start Game, Pause Game.         |
| <b>A button:</b> Speed.                              |
| <b>B button:</b> Jump.                               |
| <b>C button:</b> Special.                            |

## 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:

- **START ONE:** Play alone
- **START TWO:** Play with two players
- **OPTIONS:** Change game settings

With a two-player game, each player takes turns playing. If the setting in the Options menu is set to One Controller, both players will play their turns using the same controller.



## OPTIONS

On the Options Screen, push the D-button up or down to select an option, and left or right to change the setting.

### 2 PLAYERS

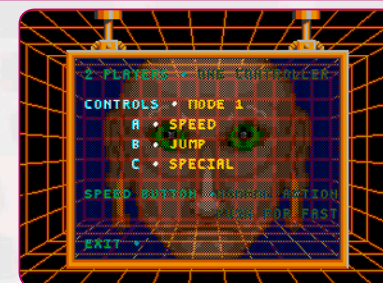
Select whether to use one controller or two controllers during two-player play.

### CONTROLS

Change the button assignment.

### SPEED Button

Selects the behavior of the Speed Button. When this is set to **NORMAL ACTION**, press the **Speed** Button to speed up your movement. If this is set to **FAST ACTION**, you will move fast by default; press the **Speed** Button to slow down. Either press the Start button or select EXIT to return to the Title Screen.



## HOW TO PLAY

Disintegrate the monsters of Wild Side by jumping on them. Use your head or feet to break the breakable blocks. You will find an item inside the block marked **P**.

Stand on the Telepads to warp to other areas in the round, and sometimes to other rounds. You clear the round if you reach the flag at the end.



You lose a hit point when you take damage. You lose a life if you lose all your hit points (while in Kid Chameleon form) or when the Time runs out. If you lose all your lives, the game is over. If you have Continues remaining, press the Start button before the Continue message scrolls off the screen.





## GAME SCREEN




## ITEMS

 **DIAMOND**  
Energizes the Diamond Power.

 **CLOCK**  
Get an extra three minutes (up to a maximum total of 9:59) to clear the round.

 **EXTRA LIFE**  
Get one extra Life.

 **COIN**  
Get one extra Continue.

## PAUSE MENU

Press the Start button to open the Pause Menu. Select one of the following (selections vary with Lives remaining):

**RESUME PLAY**  
Unpause the game and resume.

**RESTART ROUND**  
For the price of one Life, restart from the beginning of the same round.

**GIVE UP**  
If you have no Lives remaining, select this to quit the game.

## TRANSFORMATION

Pick up a Helmet and it will transform you into various forms with different abilities. Press the Start button and **Speed** simultaneously to use Diamond Power.

During the transformed state, if you lose all your Hit Points, you will revert to Kid Chameleon form.

### KID CHAMELEON

Special Power: Leaping flip (press D-button towards a block and **Jump** twice)

Diamond Powers: Circle of Doom (20 Diamonds)  
Death Snake (50 Diamonds)

### IRON KNIGHT

Special Power: Crawling up obstacles (press **Special** rapidly)

Diamond Powers: Circle of Doom (20 Diamonds) Extra Hit Point (50 Diamonds)

### RED STEALTH

Special Power: Sword Attack (**Special; Jump + Special** to attack downward)

Diamond Powers: Samurai Haze (20 Diamonds) Death Snake (50 Diamonds)

### BERZERKER

Special Power: Charging obstacles (run towards the breakable block)

Diamond Powers: Invulnerability (20 Diamonds) Wall of Death (50 Diamonds)

### MANIAXE

Special Power: Throwing axes (**Special**)

Diamond Powers: Circle of Death (20 Diamonds) Extra Life (50 Diamonds)

### JUGGERNAUT

Special Power: Firing skull bombs (**Special**)

Diamond Powers: 5-Way Shot (5 Diamonds per shot)

### MICROMAX

Special Power: Sticking to walls (**Jump + D-button** towards a wall)

Diamond Powers: Mini-Snake (20 Diamonds) Swift Mini-Snake (50 Diamonds)

### EYECLOPS

Special Power: Revealing unseen blocks for a short time.

Diamond Powers: Fatal Beam (Two Diamonds per shot)

### SKYCUTTER

Special Power: Flying upside down (**Jump + Special** to flip; **Special** again to flip back)

Diamond Powers: Invulnerability (20 Diamonds) Death Snake (50 Diamonds)

### CYCLONE

Special Attack: Whirlwind flight (**Jump**, then press **Special** rapidly)

Diamond Powers: Slashing Rain (20 Diamonds) Tracking Rain (50 Diamonds)



## 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)