








SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

	UK ENGLISH	2
	FRANÇAIS	5
	DEUTSCH	8
	ITALIANO	11
	ESPAÑOL	14
	US ENGLISH.....	17

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

LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: ADVENTURE PLAYERS: 1

You are Nigel, an elf and treasure hunter extraordinaire.

Assisted by his new partner Friday, Nigel will travel to a distant island in a search of a legendary treasure.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

D-button: Move.
Start button: Start Game, Inventory.
A button: Action (Attack).
B button: Jump, Close Inventory.
C button: Action (Attack).

ADVANCED CONTROLS

OPENING CHESTS

Move Nigel in front of the chest and press **Action**.

PICKING UP ITEMS

Move Nigel in front of a crate or an item and press **Action** to pick up the item. To make him drop the item, press **Action** again.

THROWING ITEMS

To throw an item Nigel is carrying, press **Jump**, then press **Action** at the peak of the jump.

CLIMBING

Move Nigel directly in front of ladders, ropes, or vines and press the D-button up to climb up, and down to jump down to the ground.

READING SIGNS

Move Nigel directly in front of the sign and press **Action** to read it.

ANSWERING QUESTIONS

If you are asked a question during a conversation, use the D-button to select your answer and press **Action** or answer "No" by simply pressing **Jump**.

GETTING STARTED

Press **START** at the Title Screen to bring up the Game Selection Screen. At the very beginning, you'll only be able to start a new game, but once you have saved a game, you'll also have the options to copy and delete your games. To play your game, press the D-button left or right to select "Start" from the menu options in the bottom of the screen and press **START**. Press **START** again, and Nigel will appear in one of the game slots. Select the game you would like to play and then press **START** to begin your adventure.

When you choose to play a new game, you'll start from the opening scene with the title credits. It's time for you to take control of Nigel as he sets foot on Mercator Island.



UK ENGLISH

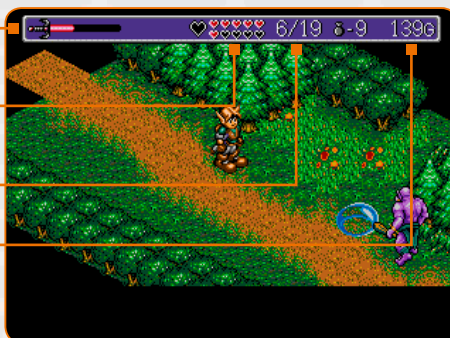
GAME SCREEN

Charge Meter (Magic Attack)

Hit Points / Total

EkeEke

Gold



GAME SELECTION SCREEN (GAME SLOT)

Game Slot Number

Hit Points / Total

Save Location



Gold

Total Playing Time

ITEMS



Life Stock

Increases the total number of Nigel's Hit Points.



EkeEke

Restores 11 Hit Points or half of Nigel's Hit Points (whichever is higher).



Dahl

Fully restores Nigel's Hit Points.



Detox Grass

Counteracts poisons.



AntiParalyze

Cancels paralysis spells.



Restoration

Cures both paralysis and poisoning.



Mind Repair

Cancels hallucination spells.



Key

Used to open locked doors.



Golden Statue

Keeps Nigel's magical sword fully charged for a short time.



Gaia Statue

Causes an earthquake that damages surrounding enemies.

INVENTORY WINDOW

Press **START** during your adventure to pause the game and access the Inventory Window. There are two options at the bottom of the screen when you open this Screen. Select "Use" to use magic items or special items, or "Equip" to change Nigel's boots, armour, and weapons.

If you see a pointer at the top or bottom of an Inventory Window, it means you have more than eight kinds of items or equipment in possession. To see all of the items in the Inventory Window, press the D-button up or down once your category is selected. Press **Jump** to exit the Inventory Window without making any changes.



EQUIPMENT



Broad Sword

A reliable sword forged especially for Nigel.



Magic Sword

A magical sword capable of instantly defeating foes when fully charged.



Leather Breast

A light and flexible armour that offers minimum protection.



Steel Breast

Heavier armour that offers greater protection.

LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: ADVENTURE PLAYERS: 1



Leather Boots

A normal pair of boots Nigel has from the beginning of the adventure.



Special Boots

Allows Nigel to walk on rough terrain or restores Hit Points as he walks.



Magic Rings

There are four rings, each with a unique power-up ability.

TOWN

In every town or village you'll usually come across a shop, inn, and church. Get some rest at an inn to restore Nigel's Hit Points and stock up on supplies at shops to carry on your adventure. To make a purchase, pick up the desired item on the shelf and place it on the counter in front of the shop clerk or innkeeper. He or she will give you the price and you will answer "Yes" or "No" to make your final decision. Note that many of the inns offer a map you can take a look at for free. Pick up the map that is found on the shelf and take it over to the counter to see the map of the entire island. If you need to save your progress or would like to cure Nigel of an abnormal condition, go to the church and find the appropriate book on the shelf, then bring it to the priest.



LOCKED DOORS

There comes a time when you'll be stuck in a situation due to a locked door. Here are some troubleshooting hints that may help you.

- **Trigger the Switch.** Some doors are opened by triggering a switch in an adjacent room.
- **Find the Key.** A key might be hidden in one of the connecting rooms.
- **Is it a Magic Lock?** Some magic items can open doors. Check your inventory.
- **Locked in a Room?** Defeat all the monsters in the room or look for special devices.



Note: Some doors can only be passed through in one direction.

MAGIC WARP

In the course of your adventure, you'll discover a large tree with a pest problem. Once you get rid of the problem, you'll be able to use this tree to teleport to another place where you've previously discovered a large tree (required to walk beneath the tree). Once the two trees of the same set are found, you'll be able to freely travel from one tree to the other by walking into the opening.



SAVING GAME

To save the progress of your adventure, find the nearest church. Once you've entered the church, pick up the Record Book found on the shelf and bring it to the priest. He will ask if you want him to record (save) the game, and then ask if you are continuing your adventure (game).



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and LAND STALKER: THE TREASURES OF KING NOLE are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.



UK ENGLISH

LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE : AVENTURE JOUEURS : 1

Vous êtes Nigel, un elfe réputé pour ses talents de chasseur de trésors.

Accompagné par Friday, son nouveau partenaire, Nigel se met en route pour une île lointaine à la recherche d'un trésor légendaire.



MANETTES DE JEU COMPATIBLES

SEGA Mega Drive Classics peut se jouer avec toute manette de jeu compatible avec Windows, tant qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et au moins 4 autres touches programmables. Le jeu reconnaîtra toutes les manettes connectées à votre PC, qui pourront être assignées au joueur 1 ou au joueur 2.

Consultez la documentation fournie avec votre manette de jeu pour l'installer sur votre PC et suivez la procédure ci-dessous pour la configurer pour les jeux SEGA Mega Drive Classics :

- Lancez SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez "Options" dans le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration des commandes), sélectionnez votre manette dans le menu déroulant du joueur 1 ou du joueur 2.
- Cliquez sur "Assign controller mapping" (Assigner les commandes).
- Appuyez sur les touches de votre manette que vous souhaitez assigner aux fonctions des touches A, B, C, X, Y, Z, START et Mode, dans cet ordre (remarque : les touches X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette comporte moins de 8 touches).

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

Touche A : A	Touche Y : W
Touche B : S	Touche Z : E
Touche C : D	Touche Start : Entrée.
Touche X : Q	BMD : flèches directionnelles.

COMMANDES PRINCIPALES

BMD : se déplacer.
Touche START : lancer le jeu, ouvrir l'inventaire.
Touche A : action (attaque).
Touche B : sauter, fermer l'inventaire.
Touche C : action (attaque).

COMMANDES AVANCÉES

OUVRIR LES COFFRES

Placez Nigel devant le coffre et appuyez sur la touche d'action.

RAMASSER DES OBJETS

Placez Nigel devant une caisse ou un objet et appuyez sur la touche d'action pour prendre l'objet. Pour le déposer, appuyez de nouveau sur la touche d'action.

LANCER DES OBJETS

Pour lancer un objet que Nigel porte, appuyez sur la touche de saut, puis sur la touche d'action au plus haut point du saut.

GRIMPER

Placez Nigel devant une échelle, une corde ou une plante grimpante, puis appuyez sur Haut du BMD pour grimper et sur Bas pour descendre.

LIRE LES PANNEAUX

Placez Nigel devant un panneau et appuyez sur la touche d'action pour le lire.

RÉPONDRE AUX QUESTIONS

Si quelqu'un vous pose une question lors d'une conversation, utilisez le BMD pour choisir votre réponse, puis appuyez sur la touche d'action. Vous pouvez également appuyer sur la touche de saut pour répondre "non" directement.

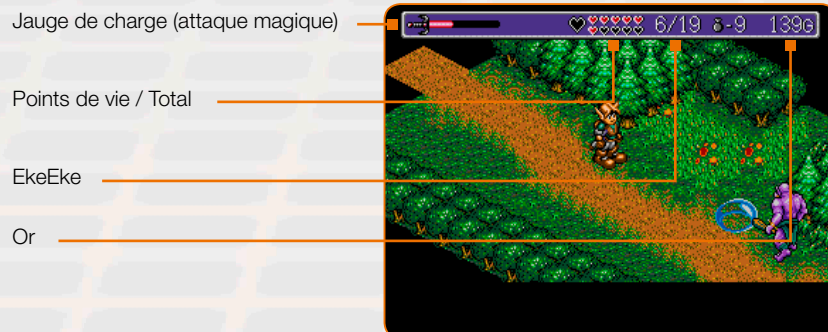
DÉMARRAGE

À l'écran titre, appuyez sur START pour accéder à l'écran de sélection de la partie. Au départ, vous pourrez seulement commencer une nouvelle partie, mais dès que vous aurez créé une sauvegarde, vous aurez également la possibilité de copier ou supprimer vos parties. Pour continuer l'une de vos parties, appuyez sur Gauche/Droite du BMD pour sélectionner "Start" (commencer) dans le menu en bas de l'écran, puis appuyez sur START. Appuyez de nouveau sur START pour faire apparaître Nigel dans l'un des emplacements. Sélectionnez la partie que vous souhaitez continuer et appuyez sur START pour commencer votre aventure.

Si vous choisissez de commencer une nouvelle partie, vous verrez tout d'abord une scène d'introduction comportant les crédits du jeu. Vous prendrez ensuite le contrôle de Nigel, à son arrivée sur l'île de Mercator.



ÉCRAN DE JEU



ÉCRAN DE SÉLECTION DE LA PARTIE (EMPLACEMENT DE SAUVEGARDE)



INVENTAIRE

Au cours de l'aventure, appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et accéder à l'inventaire. Deux options sont disponibles en bas de l'écran : sélectionnez "Use" (Utiliser) pour vous servir d'objets magiques ou spéciaux, ou "Equip" (Équiper) pour changer les bottes, l'armure et les armes de Nigel.

Lorsque vous avez plus de 8 types d'objets ou d'équipement, une flèche apparaît en haut ou en bas de la fenêtre d'inventaire. Pour voir tous vos objets, appuyez une fois sur Haut/Bas du BMD après avoir sélectionné une catégorie. Appuyez sur la touche de saut pour fermer l'inventaire sans faire de modifications.



OBJETS

-  **Life Stock (Vie bonus)**
Augmente les points de vie maximum de Nigel.
-  **EkeEke**
Restaure soit 11 points de vie, soit la moitié des points de vie de Nigel si ce nombre est supérieur à 11
-  **Dahl**
Restaure entièrement les points de vie de Nigel.
-  **Detox Grass (Antidote)**
Neutralise le poison.
-  **AntiParalyze (Anti-paralysie)**
Annule les sorts de paralysie.
-  **Restoration (Remède)**
Soigne la paralysie et le poison.
-  **Mind Repair (Apaisement)**
Annule les sorts d'hallucination.
-  **Key (Clé)**
Ouvre les portes verrouillées.
-  **Golden Statue (Statue d'or)**
Garde l'épée magique de Nigel chargée pendant une courte durée.
-  **Gaia Statue (Statue de Gaia)**
Provoque un tremblement de terre qui endommage les ennemis aux alentours.

ÉQUIPEMENT

-  **Broad Sword (Épée longue)**
Une épée fiable, forgée spécialement pour Nigel.
-  **Magic Sword (Epée magique)**
Une épée magique capable de vaincre instantanément les ennemis lorsqu'elle est complètement chargée.
-  **Leather Breast (Plastron de cuir)**
Une armure légère et flexible qui procure une protection médiocre.
-  **Steel Breast (Plastron d'acier)**
Une armure lourde qui procure une meilleure protection.



Leather Boots (Bottes de cuir)

Paire de bottes ordinaires que Nigel porte au début de l'aventure.



Special Boots (Bottes spéciales)

Permettent à Nigel de traverser des terrains accidentés ou restaurent ses points de vie en marchant.



Magic Rings (Anneaux magiques)

Il existe quatre anneaux, possédant chacun un pouvoir unique.

VILLES

Les villes et villages comportent généralement un magasin, une auberge et une église. Nigel peut se reposer à l'auberge pour restaurer sa santé et se ravitailler au magasin avant de poursuivre son aventure. Pour faire un achat, prenez l'objet désiré sur l'étagère et posez-le sur le comptoir devant le vendeur ou l'aubergiste. Ce dernier vous indiquera alors le prix et vous pourrez répondre "Yes" (Oui) ou "No" (Non) pour finaliser la transaction. De nombreuses auberges possèdent une carte que vous pouvez consulter gratuitement. Prenez la carte sur l'étagère et posez-la sur le comptoir pour afficher la carte de l'île entière. Si vous avez besoin de sauvegarder votre partie ou de soigner une altération d'état, allez à l'église et trouvez le livre approprié sur l'étagère, puis apportez-le au prêtre.



PORTES VERROUILLÉES

Il est possible que vous vous retrouviez bloqué à cause d'une porte que vous ne pouvez pas ouvrir. Voici quelques conseils qui pourraient vous être utiles.

- **Trouvez l'interrupteur.** Certaines portes s'ouvrent grâce à un interrupteur situé dans une pièce voisine.
- **Trouvez la clé.** Elle est peut-être cachée dans l'une des pièces voisines.
- **Est-ce un verrou magique ?** Certains objets magiques peuvent ouvrir les portes, vérifiez dans votre inventaire.
- **Coïncé dans une pièce ?** Éliminez tous les monstres qui s'y trouvent ou cherchez un mécanisme spécial.



Remarque : certaines portes ne s'ouvrent que dans une seule direction.

PORTAIL MAGIQUE

Au cours de l'aventure, vous découvrirez un grand arbre envahi de vermine. Après avoir réglé ce problème, l'arbre vous permettra de vous téléporter jusqu'à un autre endroit ou se trouve également un grand arbre (sous lequel il fallait passer). Après avoir trouvé deux arbres qui se correspondent, vous pourrez voyager librement de l'un à l'autre en entrant dans l'ouverture.



SAUVEGARDER

Pour sauvegarder votre progression, rendez-vous à l'église la plus proche. Une fois à l'intérieur, prenez le Record Book (Chronique) sur l'étagère et apportez-le au prêtre. Il vous demandera si vous souhaitez sauvegarder la partie, puis si vous voulez continuer l'aventure.



LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: ABENTEUER SPIELER: 1

Du bist Nigel, ein Elf und außergewöhnlicher Schatzjäger.

Mit der Unterstützung seines neuen Freundes Friday muss Nigel auf der Suche nach einem legendären Schatz zu einer fernen Insel reisen.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz und mindestens 4 weitere Tasten verfügt, 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

A-Taste: A	Y-Taste: W
B-Taste: S	Z-Taste: E
C-Taste: D	Start-Taste: Eingabe
X-Taste: Q	Steuerkreuz: Richtungstasten

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Steuerkreuz: Bewegen
Start-Taste: Spiel starten, Inventar
A-Taste: Aktion (Angriff)
B-Taste: Springen, Inventar schließen
C-Taste: Aktion (Angriff)

ERWEITERTE STEUERUNG

TRUHEN ÖFFNEN

Bewege Nigel vor eine Truhe und drücke Aktion.

OBJEKTE AUFNEHMEN

Bewege Nigel vor eine Kiste oder ein Objekt und drücke Aktion, um den Gegenstand aufzunehmen. Zum Fallenlassen drückst du Aktion erneut.

OBJEKTE WERFEN

Nigel kann ein Objekt, das er gerade bei sich trägt, werfen. Dazu drückst du Springen, um zu springen, und am höchsten Punkt des Sprunges Aktion.

KLETTERN

Bewegst du Nigel direkt vor eine Leiter, ein Seil oder eine Liane, kannst du ihn nach oben klettern lassen, indem du das Steuerkreuz nach oben drückst, und wieder runter springen lassen, indem du es nach unten drückst.

SCHILDER LESEN

Wenn du Nigel direkt vor ein Schild bewegst und Aktion drückst, kann er sich dieses genauer ansehen.

FRAGEN BEANTWORTEN

Stellst man dir während einer Unterhaltung eine Frage, benutze das Steuerkreuz, um eine Antwort zu wählen und drücke dann den Aktionsknopf, um diese zu verwenden. Oder antworte mit "Nein", indem du einfach Springen drückst.

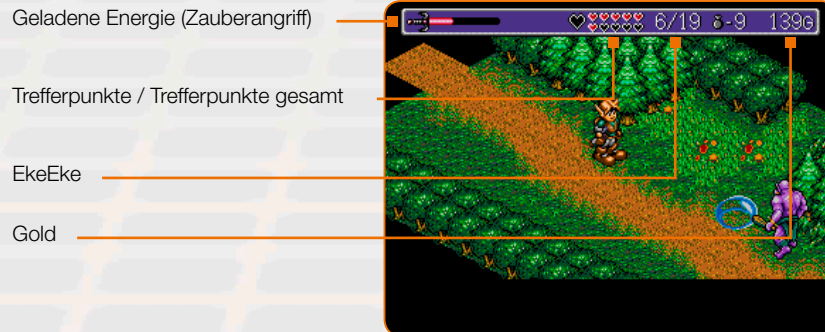
ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die START-Taste, um zum Auswahlbildschirm des Spiels zu gelangen. Zu Beginn steht nur die Option, ein neues Spiel zu erstellen, zur Verfügung. Sobald du Spielstände jedoch einmal gespeichert hast, kannst du sie beliebig kopieren oder löschen. Zum Spielen drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um aus den Menüoptionen am unteren Bildschirmrand die Option START auszuwählen, und drücke zur Bestätigung die Start-Taste. Wenn du jetzt noch einmal die START-Taste drückst, erscheint Nigel in einem der Spieleslots. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes das gewünschte Spiel und starte es mit der START-Taste.

Bei einem neuen Spiel fängst du mit der Eröffnungsszene an. Übernimm nun die Kontrolle über Nigel und erkunde Mercator Island!



SPIELBILDSCHIRM



Geladene Energie (Zauberangriff)

Trefferpunkte / Trefferpunkte gesamt

EkeEke

Gold

SPIELAUSWAHLBILDSCHIRM (SPIELESLOT)



Nummer der Spieleslots

Trefferpunkte /
Trefferpunkte gesamt

Speicherort

Gold

Spielzeit gesamt

GEGENSTÄNDE

-  **Lebensenergie**
Erhöht Nigels Gesamttrefferpunkte
-  **EkeEke**
Stellt 11 Trefferpunkte oder die Hälfte von Nigels Trefferpunkten (je nachdem, welche Anzahl höher ist) wieder her
-  **Dahl**
Stellt alle Trefferpunkte wieder her
-  **Gegengift**
Wirkt Giften entgegen
-  **Anti-Lähmung**
Bekämpft Lähmungszauber
-  **Vollheilung**
Heilt sowohl Vergiftungen als auch Lähmungen
-  **Geist-Revitalisierung**
Beendet Halluzinationen
-  **Schlüssel**
Damit öffnest du versperrte Türen
-  **Goldene Statue**
Hält Nigels Zauberschwert für kurze Zeit bei voller Ladung
-  **Gaia-Statue**
Bewirkt ein Erdbeben, das Gegnern ringsum Schaden zufügt





INVENTARBILDSCHIRM

Während deines Abenteuers kannst du das Spiel mit Hilfe der START-Taste unterbrechen und den Inventarbildschirm aufrufen. Zwei Optionen stehen dir unten am Bildschirm zur Verfügung: Mit **USE** (Benutzen) lassen sich Zauberobjekte und andere spezielle Gegenstände einsetzen, und mit **EQUIP** (Ausrüsten) kannst du Nigel mit neuer Ausrüstung – Stiefel, Panzerung und Waffen – versehen.

Taucht oben oder unten im Inventarbildschirm ein Zeiger auf, so bedeutet dies, dass du im Moment mehr als acht Arten von Gegenständen bzw. Ausrüstung besitzt. Um dir alle diese Objekte im Inventarbildschirm anzeigen zu lassen, drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, nachdem du die gewünschte Kategorie gewählt hast. Um den Inventarbildschirm ohne Speichern von Änderungen zu verlassen, drücke Springen.



AUSRÜSTUNG

-  **Breitschwert**
Ein speziell für Nigel geschmiedetes, solides Schwert
-  **Zauberschwerter**
Ein magisches Schwert, das aufgeladen umgehend Feinde zerstört
-  **Lederener Brustpanzer**
Eine leichte und flexible Panzerung, die jedoch nur minimalen Schutz bietet
-  **Stählerner Brustpanzer**
Schwere Rüstung, die stärkeren Schutz bietet



Lederstiefel

Ein gewöhnliches Paar Stiefel, in denen Nigel sein Abenteuer beginnt



Spezialstiefel

Hiermit kann Nigel auf unebenem Gelände gehen oder während des Gehens Trefferpunkte zurückgewinnen



Zauberringe

Hiervon gibt es vier, und jeder verfügt über eine einzigartige Power-up-Fertigkeit

STADT

In jeder Stadt oder Ortschaft kommst du für gewöhnlich an einem Geschäft, einem Gasthaus und einer Kirche vorbei. In den Gasthäusern kann sich Nigel von seinen Reisestrapazen erholen, und seine Trefferpunkte werden wieder aufgefüllt. Nötigen Reiseproviant bekommt er unterdessen in den Geschäften. Zum Kauf nimmst du einfach den gewünschten Gegenstand auf und trägst ihn zur Ladentheke, wo dir der Verkäufer den Preis nennen wird. Schließe den Kauf entweder mit der Antwort **YES** (Ja) ab oder wähle **NO** (Nein), wenn du es dir anders überlegt haben solltest. Übrigens kannst du in vielen Gasthäusern kostenlos einen Blick auf eine Karte der gesamten Insel werfen. Dazu nimmst du sie einfach vom Regal und trägst sie zum Tresen. Wenn du deinen Spielfortschritt speichern oder Nigel von einem außergewöhnlichen Gesundheitszustand heilen möchtest, geh in die Kirche, such dir das entsprechende Buch im Regal und trage es zum Priester.



VERSPERRTE TÜREN

Irgendwann im Spiel wirst du in eine Situation geraten, wo dich eine verschlossene Türe am Weitergehen hindert. Sollte dies geschehen, findest du an dieser Stelle ein paar nützliche Tipps:

- **Betätige einen Schalter.** Manche Türen öffnen sich nur durch Drücken eines bestimmten Schalters in einem benachbarten Raum.
- **Suche den Schlüssel.** Vielleicht ist in einem der umliegenden Räume ein Schlüssel versteckt.
- **Handelt es sich um ein Zauberschloss?** Einige Türen lassen sich mit Hilfe von Zaubergegenständen passieren. Überprüfe dein Inventar.
- **Eingeschlossen?** Besiege alle Monster, die sich in dem Raum befinden, oder suche nach einer speziellen Vorrichtung. Beachte auch, dass manche Türen nur in eine Richtung passierbar sind.



MAGISCHER TELEPORTER

Im Verlauf deines Abenteuers gelangst du an einen großen Baum, der von einer Krankheit befallen ist. Schaffst du es, ihn davon zu befreien, lässt sich der Baum als Teleporter in andere Gegenden benutzen, in denen du zuvor schon einen großen Baum entdeckt hast (dazu musst du unterhalb des Baumes entlanggegangen sein). Sobald du zwei Bäume der selben Art gefunden hast, kannst du dich frei zwischen ihnen hin und her bewegen, indem du einfach in ihre Öffnung steigst.



SPIEL SPEICHERN

Um deinen Spielfortschritt zu sichern, gehe zur nächstgelegenen Kirche. Dort angekommen, nimm das Kirchenbuch (**RECORD BOOK**), das auf dem Regal steht, zur Hand und trage es zum Priester. Dieser fragt dich, ob du eine Eintragung (**RECORD**) deines Abenteuers ins Buch vornehmen und hinterher weiterspielen möchtest (**GAME**).



LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENERE: AVVENTURA GIOCATORI: 1

Sei Nigel, un elfo e un incredibile cacciatore di tesori.

Aiutato dal suo nuovo partner Friday, Nigel viaggerà fino a un'isola lontana in cerca di un tesoro leggendario.



COMPATIBILITÀ CONTROLLER DI GIOCO

Qualsiasi controller di gioco compatibile con Windows che comprenda un tasto direzionale e almeno 4 tasti programmabili può essere utilizzato con i giochi di SEGA Mega Drive Classics. Il gioco riconoscerà tutti i controller collegati al PC, e permetterà di assegnarli al Giocatore 1 o al Giocatore 2.

Consulta la documentazione del tuo controller di gioco per informazioni su come installarlo sul PC. Per impostare il controller di gioco per i giochi di SEGA Mega Drive Classics, segui questi passi:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Seleziona Options (Opzioni) dal menu principale.
- Nella sezione Input Configuration (Impostazioni periferiche), 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 tasti controller).
- Premi i tasti del controller che vuoi assegnare ai tasti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode, in quest'ordine (nota: i tasti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 tasti).

COMANDI DI BASE - TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

Tasto D: muoviti.
Tasto Start: inizia partita, inventario.
Tasto A: azione (attacco).
Tasto B: salta, chiudi l'inventario.
Tasto C: azione (attacco).

COMANDI AVANZATI

APRIRE I FORZIERI

Muovi Nigel di fronte al forziere e premi Azione.

RACCOGLIERE OGGETTI

Muovi Nigel di fronte a una cassa o a un oggetto e premi Azione per raccogliere l'oggetto. Per lasciarlo, premi di nuovo Azione.

LANCIARE GLI OGGETTI

Per lanciare un oggetto che Nigel sta portando, premi Salta, quindi premi Azione al culmine del salto.

ARRAMPICARSI

Muovi Nigel di fronte a scale, funi o piante rampicanti e premi il tasto D in su per salire e in giù per saltare a terra.

LEGGERE I CARTELLI

Muovi Nigel di fronte al cartello e premi Azione per leggerlo.

RISPONDERE ALLE DOMANDE

Se ti viene fatta una domanda durante una conversazione, usa il tasto D per selezionare la risposta e premi Azione, oppure rispondi "No", semplicemente premendo Salto.

PER INIZIARE

Premi START nella schermata del titolo per passare alla schermata di selezione della partita. All'inizio potrai solo iniziare una nuova partita, ma dopo averne salvata una, potrai anche copiare ed eliminare le tue partite. Per giocare una partita, premi il tasto D a sinistra o a destra per selezionare "Start" tra le opzioni del menu in fondo allo schermo e premi START. Premi ancora START e Nigel apparirà in uno degli slot. Seleziona la partita che vuoi giocare e premi START per iniziare la tua avventura.

Quando scegli di giocare una nuova partita, inizierai dalla scena iniziale con i titoli di testa. È il momento di prendere il controllo di Nigel al suo arrivo a Mercator Island.



SCHEMATA DI GIOCO

Indicatore di carica (Attacco magico)

Hit Points / Total (Punti salute/Totale)

EkeEke

Gold (Oro)



SCHEMATA DI SELEZIONE PARTITA

Numero di partita

Hit Points / Total (Punti salute/Totale)

Salva posizione



Oro

Tempo di gioco totale

ITEMS (OGGETTI)



Life Stock (Razioni di vita)

Aumentano i punti salute totali di Nigel.



EkeEke

Ripristina 11 punti salute o metà dei punti salute di Nigel (l'ammontare più alto tra i due).



Dahl

Ripristina completamente i punti salute di Nigel.



Detox Grass (Erba antidoto)

Combatte gli effetti del veleno.



AntiParalyze (Anti paralisi)

Annulla gli incantesimi di paralisi.



Restoration (Recupero)

Cura la paralisi e l'avvelenamento.



Mind Repair (Cura mentale)

Annulla gli incantesimi di allucinazione.



Key (Chiave)

Si usa per aprire le porte chiuse.



Golden Statue (Statua d'oro)

Fa in modo che la spada magica di Nigel sia completamente carica per un breve lasso di tempo.



Gaia Statue (Statua di Gaia)

Causa un terremoto che danneggia i nemici circostanti.

FINESTRA DELL'INVENTARIO

Premi START durante la tua avventura per mettere il gioco in pausa e accedere alla finestra dell'inventario. Una volta aperta la schermata, ci sono due opzioni nella parte inferiore dello schermo. Seleziona "Use" (Usa) per usare oggetti magici o oggetti speciali, o "Equip" (Equipaggia) per cambiare gli stivali, l'armatura e le armi di Nigel.

Se vedi un puntatore in cima o in fondo alla finestra dell'inventario, significa che hai più di otto tipi di oggetti. Per vedere tutti gli oggetti nella finestra dell'inventario, premi il tasto D in su o in giù dopo aver selezionato la categoria. Premi Salta per uscire dalla finestra dell'inventario senza fare cambiamenti.



EQUIPMENT (EQUIPAGGIAMENTO)



Broad Sword (Spadone)

Una spada affidabile forgiata appositamente per Nigel.



Magic Sword (Spada magica)

Una spada magica in grado di sconfiggere immediatamente i nemici quando completamente carica.



Leather Breast (Corazza di cuoio)

Un'armatura leggera e flessibile che offre una protezione minima.



Steel Breast (Corazza d'acciaio)

Un'armatura più pesante che offre maggior protezione.



Leather Boots (Stivali di cuoio)

Un paio di stivali normali che Nigel ha con sé dall'inizio dell'avventura.



Special Boots (Stivali speciali)

Permettono a Nigel di camminare sul terreno accidentato oppure ripristinano i punti salute di Nigel quando cammina.



Magic Rings (Anelli magici)

Ci sono quattro anelli, ognuno con un potenziamento unico.

TOWN (CITTÀ)

In ogni città o villaggio solitamente troverai un negozio, una locanda e una chiesa. Riposati in una locanda per ripristinare i punti salute di Nigel e rifornisciti nei negozi di quel che ti serve nella tua avventura. Per fare un acquisto, scegli l'oggetto desiderato su uno scaffale e posizionalo sulla cassa di fronte al commesso o al locandiere, ti dirà il prezzo e potrai rispondere "Yes" (Sì) o "No" per fare la tua scelta definitiva. Molte delle locande hanno una mappa che puoi consultare gratuitamente. Prendi la mappa dallo scaffale e portala alla cassa per vedere la mappa dell'intera isola. Se devi salvare i tuoi progressi o vuoi curare Nigel da una condizione anormale, vai alla chiesa e trova il libro appropriato sullo scaffale, dopodiché portalo al prete.



PORTE CHIUSE

Capiterà che ti troverai bloccato da una porta chiusa. Ecco qualche consiglio che ti potrebbe aiutare.

- **Aziona l'interruttore.** Alcune porte si aprono azionando un interruttore nella stanza a fianco.
- **Trova la chiave.** Potrebbe esserci una chiave nascosta in una delle stanze di collegamento.
- **È una serratura magica?** Alcuni oggetti magici possono aprire le porte. Cerca nel tuo inventario.
- **Bloccato in una stanza?** Sconfiggi tutti i mostri nella stanza o cerca un meccanismo speciale.



Nota: puoi passare attraverso alcune porte in un'unica direzione.

MAGIC WARP (TRASPORTO MAGICO)

Nel corso della tua avventura, scoprirai un grosso albero con un problema di pesticidi. Una volta risolto il problema, potrai usare quest'albero per teletrasportarti in un altro posto dove hai precedentemente scoperto un grande albero (è necessario camminare al di sotto dell'albero). Quando trovi due alberi dello stesso tipo, potrai viaggiare liberamente da un albero all'altro camminando dentro l'apertura.



SALVARE IL GIOCO

Per salvare i progressi fatti durante la tua avventura, trova la chiesa più vicina. Dopo essere entrato nella chiesa, prendi il Record Book (registro) dallo scaffale e portalo al prete. Ti chiederà se desideri salvare il gioco (SAVE), dopodiché ti chiederà se vuoi continuare la tua avventura (GAME).



LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GÉNERO: AVENTURA JUGADORES: 1

Eres Nigel, un elfo y un buscatesoros extraordinario.

Con la ayuda de su nueva amiga Friday, Nigel viajará a una isla lejana para buscar un tesoro legendario.



COMPATIBILIDAD CON MANDOS DE JUEGO

Para los juegos SEGA Mega Drive Classics puede usarse cualquier mando de juego compatible con Windows, siempre que cuente con un mando de dirección y un mínimo de 4 botones asignables más. El juego reconocerá todos los mandos que estén conectados al PC y podrán asignarse al jugador 1 o al jugador 2.

Consulta la documentación de tu mando de juego para obtener más información sobre cómo instalarlo en el PC. Para configurar un mando para los juegos SEGA Mega Drive Classics, sigue estos pasos:

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options (Opciones) en el menú principal.
- En la sección Input Configuration (Configuración de entrada), elige tu mando de juego en el menú desplegable del jugador 1 o del jugador 2.
- Haz clic en el botón "Assign controller mapping" (Asignar mapeado de mando).
- Pulsa los botones del mando de juego que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start (Inicio) y Mode (Modo), en este orden. Nota: los botones X, Y, Z y Mode (Modo) no estarán disponibles si tu mando tiene menos de 8 botones.

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

Botón A: A	Botón Y: W
Botón B: S	Botón Z: E
Botón C: D	Botón Start (Inicio): Intro.
Botón X: Q	Mando de dirección: cursores.

CONTROLES BÁSICOS

Mando de dirección: movimiento.
Botón Start (Inicio): empezar la partida, inventario.
Botón A: acción (atacar).
Botón B: saltar, cerrar inventario.
Botón C: acción (atacar).

CONTROLES AVANZADOS

ABRIR COFRES

Coloca a Nigel delante de un cofre y pulsa Acción.

RECOGER OBJETOS

Coloca a Nigel delante de una caja u objeto y pulsa Acción para recogerlo. Vuelve a pulsar Acción para que suelte el objeto.

LANZAR OBJETOS

Para que Nigel lance el objeto que lleva, pulsa Saltar y después Acción en mitad del salto.

ESCALAR

Coloca a Nigel justo delante de una escalera, cuerda o vid y pulsa arriba en el mando de dirección para subir. Pulsa abajo para regresar al suelo.

LEER SEÑALES

Coloca a Nigel justo delante de una señal y pulsa Acción para leerla.

RESPONDER PREGUNTAS

Si te hacen una pregunta durante una conversación, usa el mando de dirección para elegir una respuesta y pulsa Acción. Pulsa Saltar para responder "No".

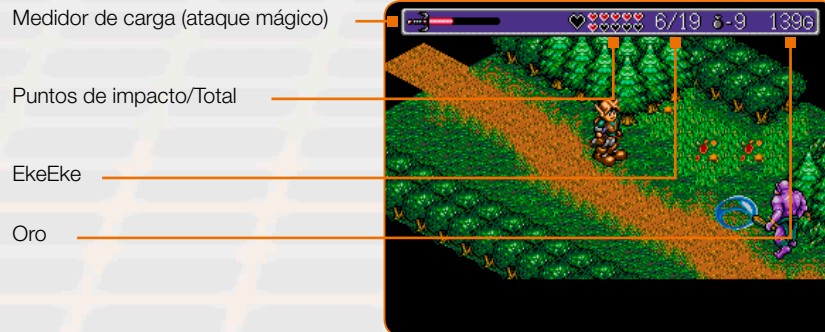
PRIMEROS PASOS

Pulsa Start (Inicio) en la pantalla de inicio para abrir la pantalla de selección de partidas. La primera vez que juegues solo podrás comenzar una nueva partida, pero cuando hayas guardado una también podrás sobrescribirla o borrarla. Para jugar, pulsa izquierda o derecha en el mando de dirección para seleccionar "Start" (Inicio) en el menú de opciones de la parte inferior de la pantalla y pulsa Start (Inicio). Vuelve a pulsar Start y Nigel aparecerá en una de las ranuras de partida. Elige la partida que quieras jugar y vuelve a pulsar Start para empezar la aventura.

Al comenzar una nueva partida, verás los créditos del juego y la escena inicial. Comenzarás a controlar a Nigel en la Isla de los Mercaderes.



LA PANTALLA DE JUEGO



PANTALLA DE SELECCIÓN DE PARTIDAS (RANURA DE PARTIDAS)



LA VENTANA DEL INVENTARIO

Pulsa Start durante la aventura para poner el juego en pausa y ver la ventana del inventario. Al abrirla, dispondrás de dos opciones en la parte inferior de la pantalla. Selecciona "Use" (Usar) para usar objetos mágicos o especiales o "Equip" (Equipar) para cambiar las botas, armadura o armas de Nigel.





Si aparece un puntero en la parte superior o inferior de la ventana del inventario, significa que tienes más de ocho tipos de objetos en tu poder. Para ver todos los objetos de tu inventario, pulsa arriba o abajo en el mando de dirección después de seleccionar una categoría. Pulsa Saltar para salir de la ventana del inventario sin hacer cambios.



OBJETOS

-  **Life Stock (Reserva de vida)**
Aumenta el número total de puntos de impacto de Nigel.
-  **EkeEke**
Te devuelve 11 puntos de impacto o la mitad de los puntos de impacto totales de Nigel (la cantidad más alta de las dos).
-  **Dahl**
Devuelve a Nigel todos sus puntos de impacto.
-  **Detox Grass (Hierba saludable)**
Te cura de los venenos.
-  **AntiParalyze (Antiparalizante)**
Cancela los hechizos paralizantes.
-  **Restoration (Recuperación)**
Cura la parálisis y el veneno.
-  **Mind Repair (Reparamientos)**
Cancela los hechizos alucinatorios.
-  **Key (Llave)**
Abre puertas cerradas.
-  **Golden Statue (Estatua dorada)**
Carga por completo la espada mágica de Nigel durante unos instantes.
-  **Gaia Statue (Estatua de Gaia)**
Provoca un terremoto que daña a los enemigos cercanos.

EQUIPO

-  **Broad Sword (Espada grande)**
Espada infalible, forjada especialmente para Nigel.
-  **Magic Sword (Espada mágica)**
Espada mágica que puede derrotar a un rival al instante si está completamente cargada.
-  **Leather Breast (Peto de cuero)**
Armadura ligera y flexible que te ofrece una protección mínima.
-  **Steel Breast (Peto de acero)**
Armadura pesada que te ofrece una protección mejor.



Leather Boots (Botas de cuero)

Las botas normales que lleva Nigel al comienzo de su aventura.



Special Boots (Botas especiales)

Permiten a Nigel caminar por terrenos complicados o te devuelven puntos de impacto al caminar.



Magic Rings (Anillos mágicos)

Hay cuatro anillos y cada uno te proporcionará una mejora distinta.

LAS CIUDADES

En casi todas las ciudades y aldeas encontrarás una tienda, una posada y una iglesia. En las posadas, Nigel podrá descansar y recuperar puntos de impacto, y en las tiendas podrá comprar objetos para seguir con su aventura. Para hacer una compra, elige un objeto de un estante y colócalo en el mostrador del tendero o posadero para que te diga su precio. Responde "Yes" ("Sí") o "No" para expresar tu decisión final. Muchas de las posadas cuentan con un mapa que podrás consultar gratis. Coge el mapa del estante y llévalo al mostrador para ver el mapa de toda la isla. Si quieres guardar la partida o quieres curar a Nigel, ve a la iglesia, busca el libro apropiado en un estante y llévaselo al sacerdote.



PUERTAS CERRADAS

En algún momento no podrás avanzar por culpa de una puerta cerrada. Prueba alguna de estas soluciones:

- **Activa el interruptor.** Algunas puertas se abren al activar un interruptor en una sala contigua.
- **Encuentra la llave.** Puede estar escondida en alguna habitación cercana.
- **¿Será una cerradura mágica?** Algunos objetos mágicos pueden abrir puertas. Revisa tu inventario.
- **¿Estás encerrado en una habitación?** Acaba con todos sus monstruos o busca algún dispositivo especial.



Nota: algunas puertas solo pueden cruzarse en una dirección.

TELETRANSPORTE MÁGICO

En un momento de la aventura, encontrarás un gran árbol con un problema de plaga. Cuando lo soluciones, podrás usar el árbol para teletransportarte a otro lugar en el que ya hayas descubierto otro árbol grande (tendrás que pasar por debajo de él). Cuando encuentres dos árboles conectados, podrás desplazarte de uno a otro con solo entrar en su abertura.



GUARDAR LA PARTIDA

Para guardar tus avances en la aventura, busca la iglesia más cercana y entra en ella. Coge el Record Book (libro de registros) del estante y llévaselo al sacerdote. Te preguntará si quieres guardar la partida y, a continuación, si vas a continuar tu aventura.



LANDSTALKER™: The Treasures of King Nole

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: ADVENTURE PLAYERS: 1

You are Nigel, an elf and treasure hunter extraordinaire.

Assisted by his new partner Friday, Nigel will travel to a distant island in a search of a legendary treasure.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

D-button: Move.
Start button: Start Game, Inventory.
A button: Action (Attack).
B button: Jump, Close Inventory.
C button: Action (Attack).

ADVANCED CONTROLS

OPENING CHESTS

Move Nigel in front of the chest and press **Action**.

PICKING UP ITEMS

Move Nigel in front of a crate or an item and press **Action** to pick up the item. To make him drop the item, press **Action** again.

THROWING ITEMS

To throw an item Nigel is carrying, press **Jump**, then press **Action** at the peak of the jump.

CLIMBING

Move Nigel directly in front of ladders, ropes, or vines and press the D-button up to climb up, and down to jump down to the ground.

READING SIGNS

Move Nigel directly in front of the sign and press **Action** to read it.

ANSWERING QUESTIONS

If you are asked a question during a conversation, use the D-button to select your answer and press **Action** or answer "No" by simply pressing **Jump**.

GETTING STARTED

Press **START** at the Title Screen to bring up the Game Selection Screen. At the very beginning, you'll only be able to start a new game, but once you have saved a game, you'll also have the options to copy and delete your games. To play your game, press the D-button left or right to select "Start" from the menu options in the bottom of the screen and press **START**. Press **START** again, and Nigel will appear in one of the game slots. Select the game you would like to play and then press **START** to begin your adventure.

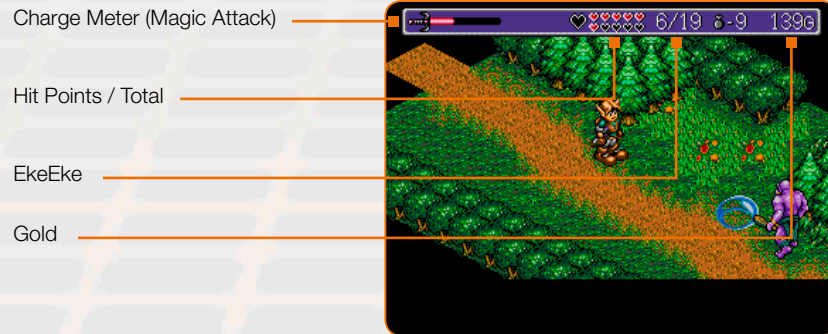


When you choose to play a new game, you'll start from the opening scene with the title credits. It's time for you to take control of Nigel as he sets foot on Mercator Island.



US ENGLISH

GAME SCREEN



GAME SELECTION SCREEN (GAME SLOT)













INVENTORY WINDOW

Press **START** during your adventure to pause the game and access the Inventory Window. There are two options at the bottom of the screen when you open this Screen. Select "Use" to use magic items or special items, or "Equip" to change Nigel's boots, armor, and weapons.





If you see a pointer at the top or bottom of an Inventory Window, it means you have more than eight kinds of items or equipment in possession. To see all of the items in the Inventory Window, press the D-button up or down once your category is selected. Press **Jump** to exit the Inventory Window without making any changes.



ITEMS

-  **Life Stock**
Increases the total number of Nigel's Hit Points.
-  **EkeEke**
Restores 11 Hit Points or half of Nigel's Hit Points (whichever is higher).
-  **Dahl**
Fully restores Nigel's Hit Points.
-  **Detox Grass**
Counteracts poisons.
-  **AntiParalyze**
Cancels paralysis spells.
-  **Restoration**
Cures both paralysis and poisoning.
-  **Mind Repair**
Cancels hallucination spells.
-  **Key**
Used to open locked doors.
-  **Golden Statue**
Keeps Nigel's magical sword fully charged for a short time.
-  **Gaia Statue**
Causes an earthquake that damages surrounding enemies.

EQUIPMENT

-  **Broad Sword**
A reliable sword forged especially for Nigel.
-  **Magic Sword**
A magical sword capable of instantly defeating foes when fully charged.
-  **Leather Breast**
A light and flexible armor that offers minimum protection.
-  **Steel Breast**
Heavier armor that offers greater protection.



Leather Boots

A normal pair of boots Nigel has from the beginning of the adventure.



Special Boots

Allows Nigel to walk on rough terrain or restores Hit Points as he walks.



Magic Rings

There are four rings, each with a unique power-up ability.

TOWN

In every town or village you'll usually come across a shop, inn, and church. Get some rest at an inn to restore Nigel's Hit Points and stock up on supplies at shops to carry on your adventure. To make a purchase, pick up the desired item on the shelf and place it on the counter in front of the shop clerk or innkeeper. He or she will give you the price and you will answer "Yes" or "No" to make your final decision. Note that many of the inns offer a map you can take a look at for free. Pick up the map that is found on the shelf and take it over to the counter to see the map of the entire island. If you need to save your progress or would like to cure Nigel of an abnormal condition, go to the church and find the appropriate book on the shelf, then bring it to the priest.



LOCKED DOORS

There comes a time when you'll be stuck in a situation due to a locked door. Here are some troubleshooting hints that may help you.

- **Trigger the Switch.** Some doors are opened by triggering a switch in an adjacent room.
- **Find the Key.** A key might be hidden in one of the connecting rooms.
- **Is it a Magic Lock?** Some magic items can open doors. Check your inventory.
- **Locked in a Room?** Defeat all the monsters in the room or look for special devices.



Note: Some doors can only be passed through in one direction.

MAGIC WARP

In the course of your adventure, you'll discover a large tree with a pest problem. Once you get rid of the problem, you'll be able to use this tree to teleport to another place where you've previously discovered a large tree (required to walk beneath the tree). Once the two trees of the same set are found, you'll be able to freely travel from one tree to the other by walking into the opening.



SAVING GAME

To save the progress of your adventure, find the nearest church. Once you've entered the church, pick up the Record Book found on the shelf and bring it to the priest. He will ask if you want him to record (save) the game, and then ask if you are continuing your adventure (game).



CUSTOMER SUPPORT

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

SUPPORT PRODUIT

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

SUPPORTO PRODOTTO

Assistenza Technica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza 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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

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

KUNDENDIENST

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

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

GARANTIE

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

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

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

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

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

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

USA WARRANTY

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

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

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

Online: help.sega.com

Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

To register this product, please go to www.sega.com