








SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

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

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

As a student of Astral the wizard, you and your friends study all the usual subjects: reading, writing, and sword fighting.

As your time at school draws to an end, dark events are taking place on the island of Grans. The two Jewels which seal the Door to Darkness have been stolen, allowing a creature of awesome power to be unleashed. Finding where the Jewels were taken, and why, is a task only the bravest of adventurers can undertake.



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, Move Cursor.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Open Menu, Enter Selection.
- B button:** Cancel.
- C button:** Talk/Inspect/Enter Selection.

GETTING STARTED

Following the SEGA® logo, the game opens with the story that precedes your adventure. Press **START** at any time to move to the Title Screen, then press it again to begin.

After you start the game, select **START** to begin a new adventure, or **CONT** to continue a previously saved game.



GAMEPLAY

The game consists of two modes: Adventure Mode and Battle Mode.

During Adventure Mode, you control the hero as he walks around the town, inside the castle and in the fields that lead to other locations. Purchase and sell items and weapons at the shops, talk to people to gather information, search for clues and watch events that progress the story.

During Battle Mode, all characters, both friend and foe, take turns to move and take action. Each character has a level of HP (Hit Points) which reduces when successfully attacked. When a character's HP reaches zero, he/she is out of the battle and will need to be "raised" via the Abbey. If the main hero is defeated, the battle will end and the game will restart from the last Abbey where the game was saved. Each character can earn EXP (Experience Points) during battle. If 100 EXP are earned, the character's level increases, improving his/her overall abilities. EXP will be reset to zero at this time.

Each battle has a specific mission objective, which is usually either to defeat all of the enemies on the field, or to defeat just their leader. Completing the mission advances the story. If you are overwhelmed during battle, return to the village by casting Egress, or by using Angel Wing; you'll need to retry the battle from the beginning to progress the story. Once they have retreated, the HP and MP of each character will be fully restored.

ADVENTURE MODE

Move the leader around the location, usually a town or castle. Visit shops to buy and sell items, or talk to people to gather information.

Press **Menu** to open the Command Menu at the bottom of the screen with the following options:

MEMBER

View the status for each member of your party. Press the D-button up/down to select a character, and left/right to toggle between status screens. Press **Menu** or **Talk** for more detailed summary and statistics.

MAGIC

Cast a DETOX spell to cure party members of poisoning.



ITEM

Manage items and weapons. Each character can hold up to four items in total. For each of the following options, select a character, the item they're holding, and then the target when required.

- USE:** Use an item in possession.
- GIVE:** Pass an item to another character.
- EQUIP:** Equip a weapon and/or a ring. Select the Hand icon to equip no weapon/ring.
- DROP:** Discard an item. Once discarded, items cannot be recovered.

SEARCH

Pressing **Talk** will allow you to talk to the person in front of you, or search the immediate area. When neither applies, the Commands Menu will be opened.

PARTY AND CARAVAN

The number of party members will increase as the game progresses. Up to 12 characters can enter the battlefield, so remaining allies will await your orders in the Caravan.

To access the Caravan menu, walk over it and press **Talk**.

JOIN

Choose a character from the Caravan and a party member to swap with.

ITEM

Manage the items carried by each character.

PURGE

Place a member of your party in the Caravan when they're not needed.

DEPOT

Items you don't need immediately can be stored in the Caravan Depot. Here you have the following options:

- LOOK:** Appraise any item placed in storage to find its sale value.
- DERIVE:** Select a stored item and pass it to one of the characters.
- DROP:** Dispose of an item. Dropped items cannot be recovered.
- DEPOSIT:** Place a carried item into storage.

BATTLE MODE

Engage in combat to complete specific mission objectives, most commonly clearing the field of enemies or defeating the leader. Each character takes it in turns to move. Move the selected character to any unoccupied spot within the flashing area. Then give orders as follows:

ATTACK

Flashing areas represent the locations the character can attack with the currently selected weapon. Select an enemy to attack.



MAGIC

Select a spell, the spell level and the target character. Magic consumes the player's MP (Magic Points), and cannot be cast if MP is too low.

ITEM

Use an item that the selected character is holding. EQUIP will not use up a turn, so characters can change weapons and attack during one turn.

STAY

Do nothing, and move onto the next character.

During your character's turn, press **Cancel** and use the D-button to examine your surroundings. Select a character to see detailed information, or a vacant land area to bring up the following menu:

- MAP:** View a map of the area.
- SPEED:** Change the display speed of the text.
- MESSAGE:** Turn ON/OFF some of the battle messages.
- QUIT:** Save game progress and return to the Title Screen.

THE ABBEY

In every town you travel to you will find a Priest who can help you out in many ways. Talk to the Priest to display the following menu:

- SAVE:** Save your game progress. If the main hero is defeated, you can restart from the last Save Point.
- RAISE:** If any of your party fall in battle, the Priest can restore them to full HP/MP, for a small fee.
- PROMOTE:** Once a character reaches Level 20, they can be promoted to a new fighting class, capable of using more powerful weapons and spells. Note that when promoted, the character's Level returns to one and for a short time they may be weaker in combat than they were before.
- CURE:** Some enemies can infect your characters with disease and poison. Unless one of your spellcasters knows the right spell, or someone is carrying medicine, you will need to get them to the Abbey as soon as you can.



En tant que disciple du sorcier Astral, vous et vos amis étudiez les sujets habituels : lecture, écriture et combat à l'épée.

Alors que votre scolarité touche à sa fin, l'île de Grans est en proie à une sombre menace. Les deux joyaux qui fermaient la Porte des ténèbres ont été volés, libérant une créature à la puissance incroyable. C'est à vous de retrouver les joyaux et de découvrir pourquoi ils ont été dérobés, une tâche que seuls les plus braves aventuriers pourront accomplir.



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, déplacer le curseur.
- Touche START** : lancer le jeu, mettre en pause.
- Touche A** : ouvrir le menu, valider.
- Touche B** : annuler.
- Touche C** : discuter, examiner, valider.

DÉMARRAGE

Après le logo SEGA®, l'histoire qui précède votre aventure vous est présentée. Appuyez sur START à tout moment pour accéder à l'écran titre, puis appuyez de nouveau sur START pour commencer à jouer.

Après avoir lancé le jeu, sélectionnez START (COMMENCER) pour débiter une nouvelle aventure ou CONT pour continuer une partie sauvegardée.



JEU

Le jeu comprend deux modes : exploration et combat.

En mode exploration, vous contrôlez le héros dans la ville, le château et les champs qui mènent à d'autres lieux. Achetez et vendez des objets ou des armes dans les magasins, parlez aux gens pour obtenir des informations, cherchez des indices et observez les événements qui forment la trame de l'histoire.

En mode combat, tous les personnages, alliés ou ennemis, se déplacent et agissent tour à tour. Chaque personnage dispose d'un certain nombre de HP (points de vie), qui diminue lorsqu'il se fait attaquer. Lorsqu'il perd tous ses points de vie, il ne peut plus prendre part au combat et devra être "ressuscité" à l'abbaye. Si le héros lui-même est vaincu, le combat prendra fin et le jeu repartira de la dernière abbaye où vous avez sauvegardé.

Les personnages peuvent gagner des EXP (points d'expérience) au cours du combat. Après avoir accumulé 100 EXP, leur niveau augmente, améliorant leurs aptitudes. Les EXP sont remis à zéro à chaque niveau.

Chaque combat comprend un objectif spécifique (consistant la plupart du temps à éliminer tous les ennemis ou vaincre leur chef) que vous devez accomplir pour faire progresser l'histoire. Si le combat semble désespéré, retournez au village en lançant le sort Egress (Fuite) ou en utilisant une Angel Wing (Aile d'ange). Vous devrez ensuite recommencer le combat du début pour continuer l'histoire. Après avoir battu en retraite, les HP (points de vie) et MP (points de magie) de tous les personnages sont complètement restaurés.

MODE EXPLORATION

Déplacez le héros dans l'environnement (une ville ou un château la plupart du temps), allez aux magasins pour acheter et vendre des objets ou parlez aux gens pour obtenir des informations.

Appuyez sur la touche de menu pour ouvrir le menu des commandes en bas de l'écran. Il comprend les options suivantes :

MEMBER (MEMBRES)

Consultez l'état des membres de votre groupe. Appuyez sur Haut/Bas du BMD pour sélectionner un personnage, et sur Gauche/Droite pour changer d'écran. Appuyez sur la touche de menu ou de discussion pour obtenir des informations et statistiques détaillées.

MAGIC (MAGIE)

Lancez le sort DETOX (ANTIDOTE) pour soigner les personnages empoisonnés.



ITEM (OBJETS)

Gérez vos objets et armes. Chaque personnage peut transporter jusqu'à 4 objets. Pour chacune des options suivantes, sélectionnez un personnage, l'un de ses objets et la cible, si nécessaire.

- USE :** (UTILISER) Utilisez un objet que vous possédez.
- GIVE :** (DONNER) Transférez un objet à un autre personnage.
- EQUIP :** (ÉQUIPER) Équipez un personnage d'une arme et/ou d'un anneau. Sélectionnez l'icône de main pour ne rien équiper.
- DROP :** (JETER) Débarrassez-vous d'un objet. Une fois jeté, l'objet ne peut pas être récupéré.

SEARCH (EXAMINER)

Appuyez sur la touche de discussion pour parler au personnage se trouvant devant vous ou examiner les environs. S'il n'y a personne à qui parler ou rien à examiner, le menu des commandes s'ouvrira.

GROUPE ET CARAVANE

La taille de votre groupe augmentera au fil du jeu. 12 personnages peuvent prendre part au combat en même temps et les alliés restants attendront vos ordres dans la caravane.

Pour accéder au menu de la caravane, passez dessus et appuyez sur la touche de discussion.

JOIN (FORMATION)

Choisissez un personnage dans la caravane pour l'échanger contre un membre actuel du groupe.



ITEM (OBJETS)

Gérez les objets transportés par chaque personnage.

PURGE (RETIRER)

Placez un membre du groupe dans la caravane si vous n'en avez pas besoin actuellement.

DEPOT (RÉSERVE)

Les objets dont vous n'avez pas besoin pour le moment peuvent être stockés dans la réserve de la caravane. Les options suivantes sont disponibles :

- LOOK :** (ESTIMER) estimez un objet de la réserve pour connaître sa valeur.
- DERIVE :** (TRANSFÉRER) sélectionnez un objet stocké pour le donner à l'un de vos personnages.
- DROP :** (JETER) jetez un objet. Les objets jetés ne peuvent pas être récupérés.
- DEPOSIT :** (STOCKER) placez un objet transporté par un personnage dans la réserve.

MODE COMBAT

Prenez part à des combats pour accomplir des objectifs, qui consistent la plupart du temps à éliminer tous les ennemis ou vaincre leur chef. Les personnages agissent tour à tour. Déplacez le personnage sélectionné jusqu'à un emplacement libre dans la zone clignotante. Vous pourrez ensuite lui donner l'un des ordres suivants :

ATTACK (ATTAQUER)

Les zones clignotantes représentent les endroits que le personnage peut attaquer avec l'arme dont il est équipé actuellement. Sélectionnez un ennemi pour l'attaquer.

MAGIC (MAGIE)

Sélectionnez un sort, son niveau, puis le personnage cible. La magie consomme les MP (points de magie) du joueur et ne peut être utilisée si ces MP sont insuffisants.

ITEM (OBJETS)

Utilisez un objet que possède le personnage sélectionné. La commande EQUIP (ÉQUIPER) ne fait pas passer de tour, ce qui signifie que vous pouvez changer l'arme d'un personnage, puis attaquer lors du même tour.

STAY (PASSER)

Ne faites rien et passez au personnage suivant.

Au cours de votre tour, appuyez sur la touche d'annulation et utilisez le BMD pour observer les alentours. Sélectionnez un personnage pour obtenir des informations à son sujet ou un emplacement vide pour afficher le menu suivant:

- MAP :** (CARTE) affichez la carte du secteur.
- SPEED :** (VITESSE) réglez la vitesse d'affichage du texte.
- MESSAGE :** activez/désactivez certains des messages affichés lors du combat.
- QUIT :** (QUITTER) sauvegardez votre progression et retournez à l'écran titre.

L'ABBAYE

Dans chaque ville, vous trouverez un prêtre qui pourra vous aider de différentes manières. Parlez-lui pour accéder aux options suivantes :

- SAVE :** (SAUVEGARDER) Sauvegardez votre progression. Si le héros est vaincu, vous pourrez recommencer à partir du dernier point de sauvegarde.
- RAISE :** (RESSUSCITER) Si l'un de membres du groupe tombe au combat, le prêtre peut le ressusciter en lui rendant tous ses HP/MP, contre une somme modique.
- PROMOTE :** (PROMOUVOIR) Lorsqu'un personnage atteint le niveau 20, il peut accéder à une nouvelle classe de combat lui permettant d'utiliser des armes et des sorts plus puissants. Après avoir été promu, le personnage retombe au niveau 1 et risque d'être plus faible qu'avant pendant une courte période.
- CURE :** (SOIGNER) Certains ennemis peuvent empoisonner vos personnages ou leur transmettre des maladies. À moins que l'un de vos magiciens connaissant le sort adéquat ou que vous ayez un remède en stock, vous devrez conduire le personnage affecté à l'abbaye dès que possible.



Als Schüler des Zauberers Astral müssen du und deine Freunde die ganz normalen Fächer lernen: lesen, schreiben und den Umgang mit dem Schwert.

Als dein Schulabschluss immer näher rückt, geschehen geheimnisvolle Vorfälle auf der Insel Grans. Die beiden Juwelen, die das Tor der Dunkelheit verschließen, wurden gestohlen und eine äußerst mächtige Kreatur wurde dabei freigelassen. Nur den mutigsten Abenteurern wird es gelingen, das Geheimnis um die gestohlenen Juwelen zu lüften.



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
- 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, Zeiger bewegen
Start-Taste: Spiel starten, Pause
A-Taste: Menü öffnen / Auswahl eingeben
B-Taste: Abbrechen
C-Taste: Sprechen/Untersuchen/Auswahl eingeben

ERSTE SCHRITTE

Nach dem SEGA®-Logo beginnt das Spiel mit der Geschichte, die deinem Abenteuer vorausgeht. Drücke die START-Taste, um zum Titelschirm zu gelangen und drücke dort erneut die START-Taste, um das Spiel zu starten.

Wähle START, um ein neues Abenteuer zu beginnen, oder CONT (Fortsetzen), um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen.



SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus zwei Modi: Abenteuermodus und Kampfmodus.

Im Abenteuermodus steuerst du den Helden, während er durch die Stadt, das Schloss oder das Feld, das zu anderen Gebieten führt, läuft. Kaufe und verkaufe Gegenstände in den Läden, sprich mit Leuten, um Informationen zu sammeln, suche nach Hinweisen und beobachte Ereignisse, die zur Geschichte beitragen.

Im Kampfmodus sind alle Charaktere, auch feindliche, der Reihe nach am Zug. Jeder Charakter verfügt über ein gewisses Level von HP (Trefferpunkten), die bei erfolgreichem Angriff abnehmen. Gehen einem Charakter die HP aus, verlässt er den Kampf und muss in der Abtei wiederbelebt werden. Wurde der Held besiegt, endet der Kampf und das Spiel beginnt erneut in der Abtei, wo das Spiel zuletzt gespeichert wurde.

Jeder Charakter kann EX (Erfahrungspunkte) verdienen. Bei 100 EX wird das Level des Charakters erhöht und damit seine Fähigkeiten verbessert. Dabei wird EX auf Null zurückgesetzt.

Jeder Kampf hat ein Missionsziel. Mit Abschluss der Mission schreitest du in der Geschichte voran. Du kannst vom Kampf zurücktreten, indem du den Ausgangszauber (Egress) mit Hilfe des Engelsflügels (Angel Wing) anwendest, jedoch und musst du denselben Kampf erneut von vorne beginnen. Wenn du einmal vom Kampf zurückgetreten bist, werden die HP und MP des Charakters vollständig wiederhergestellt.

ABENTEUERMODUS

Bewege den Anführer durch das Gebiet, meist eine Stadt oder ein Schloss. Besuche Läden, um Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen oder sprich mit Personen, um Informationen zu sammeln.

Drücke **Menü**, um das Befehlsmenü am unteren Rand des Bildschirms mit folgenden Optionen zu öffnen:

MEMBER (Mitglied)

Sieh dir den Status jedes deiner Gruppenmitglieder an. Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um einen Charakter auszuwählen und nach links/rechts, um zwischen den Statusbildschirmen zu wechseln. Drücke **Menü** oder **Sprechen** für detailliertere Übersichten und Statistiken.

MAGIC (Magie)

Sprich den Entgiftungszauber (DETOX) aus, um vergiftete Gruppenmitglieder zu heilen.



ITEM (Gegenstand)

Öffnet die Gegenstands- und Waffenverwaltung. Jeder Charakter kann bis zu vier Gegenstände tragen. Wähle für alle folgenden Optionen einen Charakter, den Gegenstand, den er trägt, und falls nötig das Ziel:

- USE:** (Benutzen) Benutze einen Gegenstand.
- GIVE:** (Geben) Gib einen Gegenstand weiter.
- EQUIP:** (Ausrüsten) Rüste eine Waffe und/oder einen Ring aus. Wähle das Hand-Symbol, um keine Waffe und keinen Ring auszurüsten.
- DROP:** (Ablegen) Lege einen Gegenstand ab. Abgelegte Gegenstände gehen verloren.

SEARCH (Suchen)

Durch Drücken von **Sprechen** kannst du mit der Person vor dir sprechen oder das Gebiet unmittelbar vor dir untersuchen. Kannst du beides nicht tun, öffnet sich das Befehlsmenü.

GRUPPE UND CARAVAN

Du startest das Spiel mit einer kleinen Anzahl an Gruppenmitgliedern, die im fortlaufenden Spiel mehr werden. Lediglich 12 Mitglieder können mit dir in den Kampf ziehen. Die übrigen Verbündeten bleiben im Caravan, der im späteren Spielverlauf vorgestellt wird, zurück und erwarten deine Anweisungen.

Um auf den Caravan zuzugreifen, platziere deinen Charakter darauf und drücke **Sprechen**.



JOIN (Beitreten)

Tausche Mitglieder deiner Gruppe mit denen, die im Caravan warten, aus.

ITEM (Gegenstand)

Verwalte die Gegenstände, die jeder Charakter mit sich führt.

PURGE (Abladen)

Setze Mitglieder deiner Gruppe im Caravan ab, wenn sie nicht gebraucht werden.

DEPOT (Lager)

Gegenstände, die du nicht die ganze Zeit mit dir führen willst, aber später eventuell noch gebrauchen kannst, können im Caravan gelagert werden. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

- LOOK:** (Ansehen) Begutachte die Gegenstände im Lager und erfahre ihren Wert.
- DERIVE:** (Weitergeben) Wähle einen gelagerten Gegenstand aus und gib ihn an einen der anderen Charaktere weiter.
- DROP:** (Ablegen) Gegenstand wegwerfen. Der Gegenstand geht verloren, sobald er fallengelassen wurde.
- DEPOSIT:** (Hinterlegen) Leg einen Gegenstand, den du mit dir führst, im Lager ab.

KAMPFMODUS

Begib dich in den Kampf, um Missionen zu erfüllen, wie das Feld von Feinden zu befreien oder den Anführer zu besiegen. Die Charaktere sind nacheinander dran. Bewege den ausgewählten Charakter auf eine leere Stelle im leuchtenden Bereich. Gib dann wie folgt Befehle:

ATTACK (Angreifen)

Leuchtende Gebiete geben an, wo der Charakter mit der ausgewählten Waffe angreifen kann. Wähle einen Feind zum Angreifen.

MAGIC (Zauber)

Wähle einen Zauber, Zauberlevel und Zielcharakter. Zauber verbrauchen die MP (Magiepunkte) des Spielers und können nicht eingesetzt werden, wenn die MP nicht ausreichen.

ITEM (Gegenstand)

Benutze einen Gegenstand, den ein Charakter trägt. EQUIP (Ausrüsten) verbraucht keine Runde, daher kann jeder Charakter einmal pro Runde die Waffe wechseln.

STAY (Stehenbleiben)

Nichts tun und zum nächsten Charakter gehen.

Drücke während du dran bist Abbrechen und benutze die Richtungstasten, um dich umzusehen. Wähle einen Charakter um Details zu erhalten, oder freies Land, um das folgende Menü aufzurufen:

- MAP:** (Karte) Sieh dir eine Karte der Umgebung an
- SPEED:** (Geschwindigkeit) Stelle die Geschwindigkeit des Texts ein
- MESSAGE:** (Nachrichten) Schalte einige Kampfnachrichten ON/OFF (Ein/Aus)
- QUIT:** (Beenden) Speichere den Fortschritt und kehre zum Titelschirm zurück. Siehe auch Speichern unten



DIE ABTEI

In jeder Stadt, in die du reist, findest du einen Priester, der dir auf viele Weise behilflich sein kann. Sprich mit ihm, um folgendes Menü anzuzeigen:

- SAVE:** (Speichern) Speichere das Spiel. Wurde der Held besiegt, kannst du das Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen.
- RAISE:** (Wiederbeleben) Ist eines der Gruppenmitglieder im Kampf gefallen, kann der Priester gegen eine Gebühr seine HP/MP vollständig wiederherstellen.
- PROMOTE:** (Befördern) Wenn ein Charakter Level 20 erreicht, kannst du ihn zu einer neuen Kampfklasse befördern, damit er mächtigere Waffen und Zaubersprüche einsetzen kann. Nach der Beförderung wird das Charakterlevel auf 1 zurückgesetzt und der Charakter ist möglicherweise für eine kurze Zeit in Kämpfen schwächer als zuvor.
- CURE:** (Heilen) Einige Feinde können deine Charaktere mit einer Krankheit infizieren oder vergiften. Falls keiner deiner Zauberer den richtigen Zauber kennt oder sonst keine Medizin dabei hat, musst du sie so schnell wie möglich zur Abtei bringen.



Come allievi di Astral il mago, tu e i tuoi amici imparate le solite cose: leggere, scrivere e usare la spada.

Proprio quando stai per finire la scuola, oscuri eventi gettano ombra sull'isola di Grans. Le due gemme che sigillavano la Porta dell'Oscurità sono state rubate, liberando una creatura dagli incredibili poteri. Solo gli avventurieri più impavidi possono lanciarsi alla ricerca delle gemme e del movente del loro furto.



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, muovi il cursore.
Tasto Start: inizia la partita, metti in pausa la partita.
Tasto A: apri menu, conferma selezione.
Tasto B: annulla.
Tasto C: parla/perlustra/conferma selezione.

PER INIZIARE

Dopo il logo SEGA®, il gioco inizia con la storia precedente alla tua avventura. Premi START in qualsiasi momento per passare alla schermata del gioco, dopodiché premilo ancora per iniziare.

Dopo aver iniziato il gioco, premi START per iniziare una nuova avventura, o CONT per continuare una partita salvata.



IL GIOCO

Il gioco prevede due modalità: Adventure Mode (Modalità avventura) e Battle Mode (Modalità battaglia).

Nella modalità avventura, vesti i panni dell'eroe guidandolo per la città, il castello e gli spazi aperti che portano in altri luoghi. Compra e vendi oggetti e armi nei negozi, parla alla gente per raccogliere informazioni, cerca indizi e osserva gli eventi che svelano la storia.

Nella modalità battaglia, tutti i personaggi, amici e nemici, si muovono e agiscono a turno. Ogni personaggio ha un livello di HP (Hit Points/Punti salute) che si riduce quando subisce un attacco. Quando gli HP di un personaggio raggiungono lo zero, verrà messo fuori combattimento e dovrà essere "resuscitato" tramite l'Abbazia. Se l'eroe principale viene sconfitto, la battaglia terminerà e il gioco ricomincerà dall'ultima Abbazia nella quale è stata salvata la partita.

Ogni personaggio può ottenere EXP (Experience Points/Punti esperienza) durante una battaglia. Ogni 100 EXP il livello del personaggio aumenta, aumentandone le abilità generali. Contemporaneamente gli EXP torneranno a zero.

Ogni battaglia ha uno specifico obiettivo di missione. Completando la missione proseguirai nella storia. Se vieni sopraffatto in battaglia, torna al villaggio lanciando Egress o usando Angel Wing; dovrai riprovare la battaglia dall'inizio per proseguire nella storia. In seguito a una ritirata, HP e MP di ogni personaggio verranno ripristinati completamente.

ADVENTURE MODE (MODALITÀ AVVENTURA)

Guida il condottiero nell'area, di solito una città o un castello. Visita i negozi per comprare e vendere oggetti, parla con le persone per raccogliere informazioni.

Premi Menu per aprire il Commands Menu (Menu comandi) nella parte inferiore dello schermo con le seguenti opzioni:

MEMBER (MEMBRI)

Vedi lo status di tutti i membri del tuo gruppo. Premi il tasto D su o giù per selezionare un personaggio, a sinistra o a destra per sfogliare le diverse schermate di stato. Premi Menu o Talk (Parla) per informazioni e statistiche più dettagliate.

MAGIC (MAGIA)

Lancia un incantesimo DETOX per curare i membri del gruppo avvelenati.



ITEM (OGGETTI)

Gestisci gli oggetti e le armi. Ogni personaggio può tenere fino a quattro oggetti (armi e utensili). Per ognuna di queste opzioni, seleziona un personaggio, l'oggetto e (se richiesto) il bersaglio.

- USE:** (USA) Usa un oggetto in tuo possesso.
GIVE: (DAI) Dai un oggetto a un altro personaggio.
EQUIP: (EQUIPAGGIA) Equipaggia un'arma e/o un anello. Seleziona l'icona della mano per non equipaggiare armi né anelli.
DROP: (ABBANDONA) Abbandona un oggetto. Gli oggetti abbandonati non possono essere recuperati.

SEARCH (PERLUSTRATA)

Premi Talk (Parla) per parlare con la persona di fronte a te o per perlustrare l'area nelle vicinanze. Quando non è possibile compiere nessuna di queste due azioni, si aprirà il Commands Menu (Menu comandi)

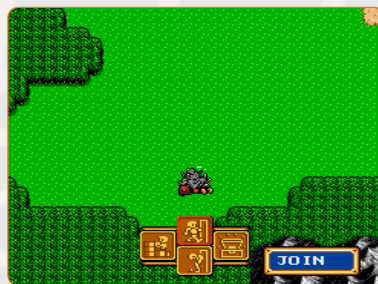
PARTY AND CARAVAN (GRUPPO E CAROVANA)

Il numero di membri del gruppo aumenterà con il proseguire del gioco. Fino a 12 personaggi possono prendere parte alla battaglia, gli alleati rimanenti aspetteranno i tuoi ordini nella Carovana.

Per accedere al Caravan menu (Menu Carovana), raggiungi la carovana e premi Talk (Parla).

JOIN (RECLUTA)

Scegli un personaggio dalla Carovana e un membro del gruppo per sostituirlo.



ITEM (OGGETTI)

Gestisci gli oggetti di ogni personaggio.

PURGE (CONGEDA)

Lascia un membro del tuo gruppo nella Carovana quando non ti serve.

DEPOT (DEPOSITO)

Gli oggetti che non ti servono immediatamente possono essere lasciati nel deposito della carovana. Avrai le seguenti opzioni:

- LOOK:** (GUARDA) Valuta un oggetto nel deposito per saperne il valore di vendita.
DERIVE: (ASSEGNA) Assegna un oggetto nel deposito ad un personaggio.
DROP: (ABBANDONA) Abbandona un oggetto. Gli oggetti abbandonati non possono essere recuperati.
DEPOSIT: (DEPOSITA) Metti un oggetto di un personaggio nel deposito.

BATTLE MODE (MODALITÀ BATTAGLIA)

Combatti per completare i vari obiettivi di missione, solitamente facendo piazza pulita dei nemici o sconfiggendone il leader. Tutti i personaggi si muovono a turno. Muovi il personaggio selezionato verso uno spazio libero dell'area lampeggiante. Dopodiché dai ordini nel seguente modo:

ATTACK (ATTACCO)

Le aree lampeggianti rappresentano le posizioni che il personaggio può attaccare con l'arma in uso. Seleziona un nemico per attaccarlo.

MAGIC (MAGIA)

Seleziona un incantesimo, il livello dell'incantesimo e il bersaglio. La magia consuma gli MP (Magic Points/ Punti magia), e gli incantesimi non possono essere lanciati se non hai MP sufficienti.

ITEM (OGGETTI)

Usa un oggetto del personaggio selezionato. Non perderai un turno equipaggiandolo, tutti i personaggi possono cambiare arma e attaccare nell'arco di un singolo turno.

STAY (RESTA FERMO)

Non fai niente e passi al personaggio successivo.

Durante il turno del tuo personaggio, premi Cancel e usa il pulsante D per esaminare i dintorni. Seleziona un personaggio per vederne le informazioni dettagliate o una zona vuota per vedere il seguente menu:

- MAP:** (MAPPA) Vedi una mappa dell'area.
SPEED: (VELOCITÀ) Cambia la velocità del testo su schermo.
MESSAGE: (MESSAGGI) Attiva/Disattiva alcuni messaggi di battaglia.
QUIT: (ESCI) Salva i progressi e torna alla schermata principale.



THE ABBEY (L'ABBZIA)

In ogni città che visiti, troverai un prete che ti può aiutare in molti modi. Parla con il prete per vedere il seguente menu:

- SAVE:** (SALVA) Salva i tuoi progressi di gioco. Se il personaggio principale viene sconfitto, puoi ricominciare dall'ultimo Save Point (Punto di salvataggio).
RAISE: (RESUSCITA) Se qualcuno dei tuoi membri è caduto in battaglia, il prete ne ripristinerà appieno HP e MP.
PROMOTE: (PROMUOVI) Quando un personaggio arriva al Livello 20, può venire promosso a una classe di combattimento superiore e potrà usare armi e incantesimi più potenti. Una volta promosso, il livello del personaggio tornerà a 0 e per un breve periodo potrebbe essere più debole di prima in combattimento.
CURE: (CURA) Alcuni nemici possono infettare i tuoi personaggi con malattie e veleno. A meno che uno dei tuoi personaggi magici conosca l'incantesimo giusto o qualcuno abbia con sé la medicina, dovrai raggiungere l'Abbazia il prima possibile.



Eres un alumno de Astral el brujo, y con tus amigos te dedicas a aprender a leer, escribir y luchar con espadas.

Cuando el curso está a punto de terminar, en la isla de Grans se produce un misterioso suceso: alguien roba las dos joyas que sellan la Puerta de la Oscuridad, dejando libre a una criatura de un poder extraordinario. Descubrir dónde están las joyas y averiguar por qué las han robado son tareas que solo están al alcance de los aventureros más valientes.



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, mover cursor.
Botón Start (Inicio): empezar la partida, pausa.
Botón A: abrir menú, introducir selección.
Botón B: cancelar.
Botón C: hablar/inspeccionar/introducir selección.

PRIMEROS PASOS

Tras mostrarse el logotipo de SEGA®, la partida comenzará poniéndote al tanto de los hechos que preceden a la aventura. Pulsa Start (Inicio) en cualquier momento para pasar a la pantalla de inicio y vuelve a pulsar este botón para empezar a jugar.

Elige START (EMPEZAR) para comenzar una nueva aventura o CONT (CONTINUAR) para continuar una partida guardada.



EL JUEGO

El juego consta de dos modos: el modo Adventure (Aventura) y el modo Battle (Batalla).

Durante el modo Adventure, controlarás al héroe mientras pasea por la ciudad, el interior del castillo y los campos que llevan a otros lugares. Compra y vende objetos en las tiendas, habla con personajes para obtener información, busca pistas y presencia escenas para que la historia avance.

Durante el modo Battle, todos los personajes, amigos y enemigos, actuarán por turnos. Cada personaje tiene un número de HP (puntos de impacto) que irá perdiendo al recibir ataques. Si un personaje se queda sin HP, tendrá que abandonar la batalla y "resucitará" en la abadía. Si el héroe principal es derrotado, la batalla terminará y el juego se retomará desde la última abadía en la que hayas guardado la partida. Cada personaje puede ganar EXP (puntos de experiencia) durante la batalla. Con cada 100 EXP nuevos, el nivel de tu personaje aumentará, sus habilidades mejorarán y el contador de EXP volverá a ponerse a cero.

Cada batalla tiene un objetivo de misión específico, que suele ser acabar con todos los enemigos de un escenario o derrotar al líder. Completar una misión hará que la historia del juego avance. Si te sientes abrumado durante una batalla, usa Angel Wing (Ala de ángel) o Egress (Egresar) para volver a la aldea; tendrás que reintentar la batalla desde el principio para pasar a la siguiente fase. Al retirarse, cada personaje recuperará todos sus HP y MP (puntos de magia).

MODO ADVENTURE (AVENTURA)

Mueve al líder por el escenario (normalmente, una ciudad o un castillo). Visita tiendas para comprar y vender objetos y habla con la gente para conseguir información.

Pulsa Menú para abrir el menú de comandos en la parte inferior de la pantalla. Verás las siguientes opciones:

MEMBER (MIEMBRO)

Consulta el estado de cada miembro del grupo. Pulsa arriba/abajo en el mando de dirección para elegir un personaje e izquierda/derecha para moverte por las distintas pantallas de estado. Pulsa Menú o Hablar para ver más información y datos del personaje.

MAGIC (MAGIA)

Lanza un hechizo DETOX (DESINTOXICAR) para curar a los miembros envenenados de tu grupo.



ITEM (OBJETOS)

Gestiona tus objetos y armas. Cada personaje puede llevar hasta 4 objetos. En cada una de estas opciones podrás elegir un personaje, el objeto que tiene y, si es necesario, un blanco.

- USE:** (USAR) Usa uno de tus objetos.
GIVE: (DAR) Entrega un objeto a otro personaje.
EQUIP: (EQUIPAR) Equipate con un arma o un anillo. Selecciona el icono de la mano para no equiparte con nada.
DROP: (TIRAR) Tira un objeto. Si lo tiras, lo perderás para siempre.

BUSCAR

Si pulsas Hablar podrás conversar con el personaje que tengas delante o buscar en el área cercana. Si no se da ninguno de los dos casos, se abrirá el menú de comandos.

GRUPO Y CARAVANA

El número de miembros del grupo irá aumentando a medida que avance el juego. Hasta 12 personajes podrán entrar en el campo de batalla, así que el resto de tus aliados esperarán tus órdenes en la caravana.

Para acceder al menú de la caravana, ponte sobre ella y pulsa Hablar.

JOIN (UNIR)

Elige un personaje de la caravana y el miembro del grupo al que quieras sustituir.



ITEM (OBJETOS)

Gestiona los objetos que lleva cada personaje.

PURGE (EXPULSAR)

Saca a un miembro del grupo y ponlo en la caravana cuando ya no lo necesites.

DEPOT (ALMACÉN)

En el almacén de la caravana podrás guardar los objetos que no necesites en ese momento. El depósito te ofrece estas opciones:

- LOOK:** (MIRAR) evalúa cualquier objeto del almacén para averiguar su valor de venta.
DERIVE: (ENTREGAR) elige un objeto guardado para dárselo a uno de tus personajes.
DROP: (TIRAR) deshazte de un objeto. Si lo tiras, lo perderás para siempre.
DEPOSIT: (ALMACENAR) guarda un objeto en el almacén.

MODO BATTLE (BATALLA)

Lucha para completar objetos de misión específicos; por lo general consistirán en acabar con todos los enemigos de un escenario o derrotar al líder. Los personajes actuarán por turnos. Mueve al personaje seleccionado a un lugar vacío dentro del área parpadeante. Podrás darle las siguientes órdenes:



ATTACK (ATACAR)

Las áreas parpadeantes representan los lugares que tu personaje puede atacar con el arma seleccionada. Elige un enemigo al que atacar.

MAGIC (MAGIA)

Elige un hechizo, un nivel de hechizo y un blanco. La magia consume los MP (puntos de magia) del jugador. No podrás lanzar hechizos si tienes pocos MP.

ITEM (OBJETOS)

Usa el objeto que tenga en ese momento el personaje seleccionado. EQUIP (EQUIPAR) no consume un turno, así que podrás cambiar de arma y atacar en un mismo turno.

STAY (QUIETO)

No harás nada y el turno pasará al siguiente personaje.

Durante el turno de tu personaje, pulsa Cancelar y usa el mando de dirección para inspeccionar los alrededores. Elige un personaje para ver información detallada sobre un área vacía y abrir el siguiente menú:

- MAP:** (MAPA) ver un mapa de la zona.
SPEED: (VELOCIDAD) cambiar la velocidad con que se muestra el texto.
MESSAGE: (MENSAJE) activa (ON) o desactiva (OFF) algunos mensajes de batalla.
QUIT: (SALIR) guarda la partida y vuelve a la pantalla de inicio.

LA ABADÍA

En todas las ciudades hay un sacerdote que te ayudará de distintas formas. Habla con el sacerdote para ver este menú:

- SAVE:** (GUARDAR) Guarda la partida. Si el héroe es derrotado, podrá volver a empezar desde el último punto guardado.
RAISE: (RESUCITAR) Si un miembro de tu grupo ha muerto en la batalla, el sacerdote le devolverá todos sus HP y MP a cambio de una modesta suma.
PROMOTE: (ASCENDER) Cuando un personaje llega al nivel 20, podrá ascender a una nueva categoría de lucha y usar armas y hechizos más potentes. Tras un ascenso, el personaje volverá al nivel 1 y puede que durante un corto periodo de tiempo se vuelva más débil que antes.
CURE: (CURAR) Algunos enemigos podrán enfermar o envenenar a tus personajes. Si no dispones de un hechizo o medicina para curarlos, tendrás que llevar a los personajes afectados a la abadía lo antes posible.



SHINING FORCE™ II

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: RPG PLAYERS: 1

As a student of Astral the wizard, you and your friends study all the usual subjects: reading, writing, and sword fighting.

As your time at school draws to an end, dark events are taking place on the island of Grans. The two Jewels which seal the Door to Darkness have been stolen, allowing a creature of awesome power to be unleashed. Finding where the Jewels were taken, and why, is a task only the bravest of adventurers can undertake.



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, Move Cursor.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Open Menu, Enter Selection.
- B button:** Cancel.
- C button:** Talk/Inspect/Enter Selection.

GETTING STARTED

Following the SEGA® logo, the game opens with the story that precedes your adventure. Press **START** at any time to move to the Title Screen, then press it again to begin.

After you start the game, select **START** to begin a new adventure, or **CONT** to continue a previously saved game.



GAMEPLAY

The game consists of two modes: Adventure Mode and Battle Mode.

During Adventure Mode, you control the hero as he walks around the town, inside the castle and in the fields that lead to other locations. Purchase and sell items and weapons at the shops, talk to people to gather information, search for clues and watch events that progress the story.

During Battle Mode, all characters, both friend and foe, take turns to move and take action. Each character has a level of HP (Hit Points) which reduces when successfully attacked. When a character's HP reaches zero, he/she is out of the battle and will need to be "raised" via the Abbey. If the main hero is defeated, the battle will end and the game will restart from the last Abbey where the game was saved. Each character can earn EXP (Experience Points) during battle. If 100 EXP are earned, the character's level increases, improving his/her overall abilities. EXP will be reset to zero at this time.

Each battle has a specific mission objective, which is usually either to defeat all of the enemies on the field, or to defeat just their leader. Completing the mission advances the story. If you are overwhelmed during battle, return to the village by casting Egress, or by using Angel Wing; you'll need to retry the battle from the beginning to progress the story. Once they have retreated, the HP and MP of each character will be fully restored.

ADVENTURE MODE

Move the leader around the location, usually a town or castle. Visit shops to buy and sell items, or talk to people to gather information.

Press **Menu** to open the Command Menu at the bottom of the screen with the following options:

MEMBER

View the status for each member of your party. Press the D-button up/down to select a character, and left/right to toggle between status screens. Press **Menu** or **Talk** for more detailed summary and statistics.

MAGIC

Cast a DETOX spell to cure party members of poisoning.



ITEM

Manage items and weapons. Each character can hold up to four items in total. For each of the following options, select a character, the item they're holding, and then the target when required.

- USE:** Use an item in possession.
- GIVE:** Pass an item to another character.
- EQUIP:** Equip a weapon and/or a ring. Select the Hand icon to equip no weapon/ring.
- DROP:** Discard an item. Once discarded, items cannot be recovered.

SEARCH

Pressing **Talk** will allow you to talk to the person in front of you, or search the immediate area. When neither applies, the Commands Menu will be opened.

PARTY AND CARAVAN

The number of party members will increase as the game progresses. Up to 12 characters can enter the battlefield, so remaining allies will await your orders in the Caravan.

To access the Caravan menu, walk over it and press **Talk**.

JOIN

Choose a character from the Caravan and a party member to swap with.

ITEM

Manage the items carried by each character.

PURGE

Place a member of your party in the Caravan when they're not needed.

DEPOT

Items you don't need immediately can be stored in the Caravan Depot. Here you have the following options:

- LOOK:** Appraise any item placed in storage to find its sale value.
- DERIVE:** Select a stored item and pass it to one of the characters.
- DROP:** Dispose of an item. Dropped items cannot be recovered.
- DEPOSIT:** Place a carried item into storage.

BATTLE MODE

Engage in combat to complete specific mission objectives, most commonly clearing the field of enemies or defeating the leader. Each character takes it in turns to move. Move the selected character to any unoccupied spot within the flashing area. Then give orders as follows:

ATTACK

Flashing areas represent the locations the character can attack with the currently selected weapon. Select an enemy to attack.



MAGIC

Select a spell, the spell level and the target character. Magic consumes the player's MP (Magic Points), and cannot be cast if MP is too low.

ITEM

Use an item that the selected character is holding. EQUIP will not use up a turn, so characters can change weapons and attack during one turn.

STAY

Do nothing, and move onto the next character.

During your character's turn, press **Cancel** and use the D-button to examine your surroundings. Select a character to see detailed information, or a vacant land area to bring up the following menu:

- MAP:** View a map of the area.
- SPEED:** Change the display speed of the text.
- MESSAGE:** Turn ON/OFF some of the battle messages.
- QUIT:** Save game progress and return to the Title Screen.

THE ABBEY

In every town you travel to you will find a Priest who can help you out in many ways. Talk to the Priest to display the following menu:

- SAVE:** Save your game progress. If the main hero is defeated, you can restart from the last Save Point.
- RAISE:** If any of your party fall in battle, the Priest can restore them to full HP/MP, for a small fee.
- PROMOTE:** Once a character reaches Level 20, they can be promoted to a new fighting class, capable of using more powerful weapons and spells. Note that when promoted, the character's Level returns to one and for a short time they may be weaker in combat than they were before.
- CURE:** Some enemies can infect your characters with disease and poison. Unless one of your spellcasters knows the right spell, or someone is carrying medicine, you will need to get them to the Abbey as soon as you can.



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