








SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



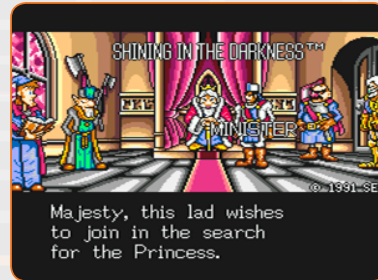
SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

	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.

Princess Jessa, along with the loyal knight Mortred, has gone missing in the vicinity of the Labyrinth.

King Drake and his aides have no clue as to where she is. As Mortred's son, join forces with Milo and Pyra in a quest to find the princess.



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, Make Selection.
Start button: Start Game, Pause Game.
A button: Menu/Confirm.
B button: Cancel.
C button: Menu/Confirm.

GETTING STARTED

After you start the game, select a menu item and press **Menu**. Until you have saved your first game, the CONT, DEL and COPY options will not be available from this menu.

- START:** Begin a new game. You will be asked to select a record (data slot) to use, enter a name (up to five letters) and select a text speed. Up to three games may be saved in total.
- CONT:** Continue the previously saved game.
- DEL:** Delete game data. Select the data slot to delete.
- COPY:** Make a copy of game data.

During the game, you may be asked to answer a simple YES/NO question, represented by animated icons of either a nodding or shaking head. Select the left icon (nodding) for YES, right icon (shaking) for NO.



GAMEPLAY

The game consists of three areas which can be accessed through the Map Screen. Here, you can select a destination. Whenever you exit the area, you return to the Map Screen.

CASTLE

Here you enter the Throne Room, where you meet King Drake and his aide, and obtain your mission. Select whom to talk to, and listen to what he has to say. When you see a blinking arrow, press any button to view the next line(s). Press **Cancel** to leave the castle.

VILLAGE

Here you can visit various shops to buy and/or sell items. Visit the Tavern and speak to the townsfolk to gather information, or rest to recover lost HP and MP. The Shrine is where you save your game, cure poison and revive fallen party members. Select where to go and then select Enter from the Command Boxes.

LABYRINTH

This is where you spend the majority of the game, advancing deep into the Labyrinth, fighting monsters and gaining experience (EXP). Press the D-button up to walk forward, down to back step or left/right to turn. To exit the Labyrinth, find the exit gate and simply walk through.

You'll start the adventure alone, but as the game progresses you will be joined by others to form a party.

COMMAND BOXES

At the Village or inside the Labyrinth, press **Menu** to display Character Status at the top of the Screen, and Command Boxes at the bottom. Use the D-button to select a command and press **Menu**. Press **Cancel** to close the Character Status and Command Boxes.



- ENTER:** Enter selected Shops (Village only).
- SEARCH:** If you find a treasure chest, select this to examine (Labyrinth only).
- SPELL:** Use Magic Spell. Some spells can be used only inside the Labyrinth.
- ITEM:** Item management. Each character can hold up to eight items (weapons, armour and other items together). You have the following additional commands to select:
- USE:** Use an item. First, select a character, then select an item to use. Depending on the item, you may need to select a target character on which to use the item.
 - GIVE:** Transfer an item from one character, to another. Select a character, then select an item to transfer. Finally, select a target character to transfer the item to.
 - EQUIP:** Use this command to equip a character with a weapon, armour, shield and helmet and to improve his/her attack or defense. Select a member, then for each part of the body select an item to equip (or select UNARM/REMOVE for the part). Note also that some weapons/armour can only be equipped by a specific member.
 - DROP:** Drop a selected item from the inventory.
 - STATUS:** View a detailed status of the members in your party.

VILLAGE

Visit the Village to make preparations for your adventure. You may at times encounter an event that could be vital to your adventure.

TAVERN

Enter the Tavern and talk to people inside to gather information. You can also rest in order to restore lost HP and MP. To rest, just ring a bell on the counter.



WEAPONS, ARMOURER, ALKEMIST

Here you can buy weapons, armour or items, or sell unwanted items. You may at times see some hard to find items.

SHRINE

Whenever a member of your party is poisoned or has fallen in battle, visit the Shrine. For a price, the holy man will cure or revive the party member. The holy man will also tell you how many EXP are needed for each member to increase in Level.

The Shrine is also a place to save your progress and to halt the game. To save a game in progress, go to the Shrine at the Village. When the holy man asks you whether or not to record your exploits, select yes (nodding of a head) to save the game. Note that your existing save data will be overwritten if you proceed to subsequently save your quest.



BATTLES

Inside the Labyrinth, when you encounter monsters, it's time to battle! Character Status will be displayed at the top of the screen and Command Boxes at the bottom. For each character, select a command to perform.

ATTACK: Attack the enemy with a weapon. You will see a cursor over the group of enemies and you can select which group to attack.

SPELL: Use a Magic Spell (see below).

ITEM: During battle, items may only be used, not given to another party member or discarded. Select an item, then select, if any, the target to use it on.

RUN: Flee from the battle. Only the leader of the party (usually the main hero of the game) can select this.

DEFEND: Take a defensive stance. Only the members other than the leader can select this.



When you defeat all of the enemies, you earn GOLD, with each member earning EXP (experience points). If enough experience points are earned, the Level for that character increases, improving overall abilities.

Each character has a parameter called Hit Points (HP). The member loses a certain amount of HP from an enemy's attack. If HP for any member drops, he/she will collapse, unable to battle any more. You must visit the Shrine in order to revive him/her. If all members expire, the game will resume from the Shrine, but you will lose half the amount of GOLD. To regain lost HP, go to the Tavern and rest.

SPELLS

The party members Milo and Pyra can cast magic spells that they learn as their character Level progresses. Some spells can be cast any time inside the Labyrinth or the Village, while others can only be cast inside the Labyrinth. Attack spells can only be cast during battle.

You use up a certain amount of Magic Points (MP) in order to cast a spell (the amount varies with type and level). If the member does not have enough MP, he/she cannot cast a spell. To regain lost MP, go to the Tavern and rest.



To cast a spell, first select SPELL from the Command Boxes.

Then select, in order, who casts (except during the battle), the type of Spell, the level of Spell (see below), and the target (if any).

Most spells have levels of their own. As the member's level increases, he/she may learn the same spell at a higher level. The member can still choose to cast a spell with a lower level to save MP.

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.

La princesse Jessa a disparu en même temps que son fidèle chevalier Mortred aux abords du labyrinthe.

Le roi Drake et ses laquais ne savent plus quoi faire. Vous incarnez le fils de Mortred et partez à sa recherche avec vos compagnons, Milo et Pyra.



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, sélectionner.
Touche START : lancer le jeu, mettre en pause.
Touche A : menu/valider.
Touche B : annuler.
Touche C : menu/valider.

DÉMARRAGE

Une fois le jeu lancé, sélectionnez une option et appuyez sur la touche de menu. Les options CONT, DEL (SUPPRIMER) et COPY (COPIER) ne seront pas disponibles tant que vous n'aurez pas sauvegardé de partie.

- START:** (COMMENCER) Commencez une nouvelle partie. Vous devrez sélectionner un livre (emplacement de sauvegarde), saisir votre nom (cinq lettres au maximum) et régler la vitesse de défilement du texte. Vous disposez de trois sauvegardes.
- CONT:** Continuez une partie sauvegardée précédemment.
- DEL:** (SUPPRIMER) Effacez des données. Sélectionnez la sauvegarde à supprimer.
- COPY:** (COPIER) Copiez des données de jeu.

Au cours du jeu, vous devrez parfois répondre par oui ou par non à une question en sélectionnant une icône animée hochant la tête de haut en bas ou de gauche à droite, respectivement.

PRINCIPE DU JEU

Le jeu comporte trois zones auxquelles vous accédez par l'écran de la carte. Cet écran vous permet de sélectionner une destination et apparaît lorsque vous quittez une zone.

CHÂTEAU

Vous entrez ici dans la salle du trône, où vous attendent le roi Drake et ses laquais pour vous attribuer une mission. Sélectionnez un interlocuteur et écoutez ce qu'il vous dit. Lorsqu'une flèche clignotante apparaît, appuyez sur une touche pour afficher la ou les ligne(s) suivante(s). Appuyez sur la touche d'annulation pour quitter le château.

VILLAGE

Vous trouverez dans le village différentes boutiques où vous pourrez acheter et vendre des objets. Allez à la taverne et parlez aux villageois pour obtenir des informations ou reposez-vous pour récupérer vos HP/MP (points de vie/points de magie). La chapelle vous permet de sauvegarder la partie, de guérir du poison et de ressusciter vos équipiers décédés. Sélectionnez une destination, puis Enter (Entrer) dans le menu des commandes.

LABYRINTHE

C'est ici que vous passerez le plus clair de votre temps : vous devez vous enfoncer au cœur du labyrinthe, affronter des monstres et gagner de l'expérience (EXP). Appuyez sur Haut du BMD pour avancer, sur Bas pour reculer et sur Gauche/Droite pour tourner. Pour quitter le labyrinthe, trouvez la porte de sortie et franchissez-la.

Vous serez seul au début de l'aventure, mais différents personnages se joindront à vous au fil du jeu pour former une équipe.

MENU DES COMMANDES

Dans le village ou le labyrinthe, appuyez sur la touche de menu pour afficher l'état des personnages en haut de l'écran et le menu des commandes tout en bas. Utilisez le BMD pour sélectionner une commande et appuyez sur la touche de menu. Appuyez sur la touche d'annulation pour masquer l'état des personnages et le menu des commandes.



- ENTER :** (ENTRER) Entrez dans la boutique sélectionnée (dans le village uniquement).
- SEARCH :** (EXAMINER) Sélectionnez cette commande lorsque vous avez trouvé un trésor pour l'examiner (dans le labyrinthe uniquement).
- SPELL :** (SORT) Lancez un sort. Certains sorts ne peuvent pas être utilisés à l'extérieur du labyrinthe.
- ITEM :** (OBJETS) Gérez vos objets. Chaque personnage peut transporter jusqu'à 8 objets (armes, armures ou autres). Voici les commandes que vous pouvez sélectionner :
- USE :** (UTILISER) Utilisez un objet. Sélectionnez un personnage, puis l'objet à utiliser. Pour certains objets, vous devrez également sélectionner une cible.
- GIVE :** (DONNER) Transférez un objet d'un personnage à un autre. Sélectionnez un personnage, puis l'objet à transférer et le personnage qui le recevra.
- EQUIP :** (ÉQUIPER) Utilisez cette commande pour équiper un personnage d'une arme, d'une armure, d'un bouclier ou d'un casque : ceci améliorera ses capacités d'attaque ou de défense. Sélectionnez un membre de l'équipe, puis un objet à équiper pour chaque partie de son corps (ou sélectionnez UNARM/REMOVE (DÉSÉQUIPER/RETIRER) pour chaque partie du corps). Remarque : certaines armes et armures sont réservées à un personnage particulier.
- DROP :** (JETER) Faites disparaître de l'inventaire l'objet sélectionné.
- STATUS :** (ÉTAT) Consultez des informations détaillées sur les membres de votre équipe.

VILLAGE

Allez au village pour préparer votre aventure. Certains événements s'y déroulant s'avèreront vitaux pour la suite de vos pégrinations.

TAVERNE

Entrez dans la taverne et parlez aux clients pour récolter des informations. Vous pouvez également vous reposer pour récupérer des HP et MP : il suffit de tirer sur la sonnette au comptoir.



ARMES, ARMURIER, ALCHEMISTE

Achetez des armes, des armures ou des objets et vendez ceux dont vous n'avez pas besoin. Vous y trouverez parfois des objets rares.

CHAPELLE

Allez à la chapelle lorsqu'un membre de votre équipe a été empoisonné ou est tombé au combat et payez le prêtre pour qu'il le guérisse ou le ressuscite. Le prêtre vous dira également combien de points d'EXP il manque à chaque personnage pour atteindre le niveau supérieur.

Vous pouvez également sauvegarder votre progression et quitter la partie. Pour sauvegarder votre progression, entrez dans la chapelle du village. Lorsque le prêtre vous demande si vous souhaitez enregistrer vos exploits, sélectionnez Oui (hochement de tête de haut en bas). Remarque : les données déjà sauvegardées seront écrasées.



COMBATS

Vous croiserez des monstres dans le labyrinthe : c'est le moment de livrer bataille ! L'état des personnages s'affiche en haut de l'écran et le menu des commandes, tout en bas. Sélectionnez une commande pour chaque personnage.



- ATTACK:** (ATTAQUE) Attaquez l'ennemi avec une arme. Un curseur apparaîtra sur le groupe d'ennemis : déplacez-le pour choisir une cible.
- SPELL:** (SORT) Lancez un sort (voir plus bas).
- ITEM:** (OBJETS) Vous pouvez utiliser des objets en combat, mais il est impossible de les transférer ou de les jeter. Sélectionnez un objet, puis une cible si nécessaire.
- RUN:** (FUITE) Fuyez le champ de bataille. Seul le chef d'équipe (il s'agit en général du héros) peut utiliser cette commande.
- DEFEND:** (DÉFENSE) Prenez une posture défensive. Le chef est le seul à ne pas pouvoir utiliser cette commande.

Une fois tous les ennemis vaincus, vous remportez de l'or (GOLD) et chaque personnage gagne de l'EXP (points d'expérience). Lorsqu'ils ont suffisamment d'expérience, les personnages passent au niveau supérieur et toutes leurs capacités s'en trouvent améliorées.

Les personnages sont dotés de points de vie (HP) : ils en perdent un certain nombre lorsqu'ils subissent une attaque ennemie. Si leurs HP tombent à zéro, ils meurent et ne peuvent plus se battre. Vous devez passer dans la chapelle pour les ressusciter. Si tous les membres de l'équipe meurent, la partie reprendra dans la chapelle, mais vous perdrez la moitié de votre or. Allez à la taverne et reposez-vous pour récupérer tous vos points de vie.

SORTS

Les personnages Milo et Pyra peuvent lancer des sorts, qu'ils apprennent au fur et à mesure qu'ils gagnent en expérience. Certains sorts peuvent être lancés à tout moment dans le labyrinthe ou dans le village, d'autres sont réservés au labyrinthe. Les sorts d'attaque ne sont utilisables qu'au cours d'un combat.

Vous disposez de points de magie (MP) permettant de lancer des sorts (le nombre de MP requis varie en fonction du type de sort et de son niveau). Si vous n'avez pas assez de MP, impossible de lancer un sort. Pour récupérer vos MP, allez vous reposer à la taverne.



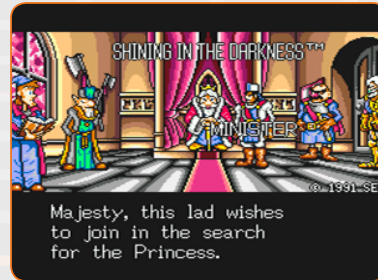
Pour lancer un sort, sélectionnez SPELL (SORT) dans le menu des commandes, puis choisissez dans cet ordre : qui lance le sort (sauf en cours de combat), le type de sort, le niveau du sort (voir plus bas) et la cible (si nécessaire).

La plupart des sorts ont plusieurs niveaux. Lorsque le niveau d'un personnage augmente, il est possible que celui de son sort augmente également. Cependant, il lui sera toujours possible de lancer une version inférieure du sort pour économiser des MP.

Sélectionnez un sort, son niveau et la cible. La magie consomme les MP (points de magie) du joueur : impossible de lancer un sort si vous n'en avez pas suffisamment.

Prinzessin Jessa und ihr treuer Ritter Mortred sind verloren in einem Labyrinth.

König Drake und seine Gehilfen wissen nicht, wo die Prinzessin ist. Schließe dich als Mortreds Sohn Milo und Pyra auf der Suche nach ihr an.



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, verfähre 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, Auswählen
Start-Taste: Spiel starten, Pause
A-Taste: Menü/Bestätigen
B-Taste: Abbrechen
C-Taste: Menü/Bestätigen

ERSTE SCHRITTE

Wähle nach dem Spielstart einen Menüpunkt und drücke **Menü**. Die Optionen **CONT** (Fortsetzen), **DEL** (Löschen) und **COPY** (Kopieren) sind in diesem Menü erst verfügbar, wenn das erste Spiel gespeichert wurde.

START: Beginne ein neues Spiel. Du musst einen Speicherplatz auswählen, einen Namen eingeben (bis zu fünf Buchstaben) und die Textgeschwindigkeit wählen. Insgesamt können bis zu drei Spiele gespeichert werden.

CONT: (Fortsetzen) Setze ein zuvor gespeichertes Spiel fort.

DEL: (Löschen) Lösche Spieldaten. Wähle den zu löschenden Speicherplatz.

COPY: (Kopieren) Kopiere Spieldaten.

Während des Spiels werden dir einfache Ja/Nein-Fragen gestellt, die durch Nicken oder Kopfschütteln dargestellt werden. Wähle das linke Symbol (Nicken) für JA und das rechte (Schütteln) für NEIN.

SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus drei Bereichen, die über die Karte betreten werden können. Hier kannst du ein Ziel auswählen. Verlässt du ein Gebiet, kehrst du zur Karte zurück.

SCHLOSS

Hier betrittst du den Thronraum, wo du König Drake und seinen Gehilfen triffst und deine Mission entgegennimmst. Wähle, mit wem du sprechen möchtest und höre dir an, was die Person zu sagen hat. Siehst du einen blinkenden Pfeil, drücke einen beliebigen Knopf, um die nächste(n) Zeile(n) zu sehen. Drücke **Abbrechen**, um das Schloss zu verlassen.

DORF

Hier kannst du verschiedene Läden besuchen, um Gegenstände zu kaufen und/oder zu verkaufen. Besuche die Taverne und sprich mit den Dorfbewohnern, um Informationen zu erhalten, oder ruhe dich aus, um verbrauchte HP und MP wiederherzustellen. Im Schrein kannst du dein Spiel speichern, Vergiftungen auskurieren und gefallene Gruppenmitglieder wiederbeleben. Wähle einen Ort aus und wähle **ENTER** (Betreten) aus der Befehlsauswahl.

LABYRINTH

Hier wirst du dich den Großteil des Spiels aufhalten, tief in das Labyrinth vordringen, gegen Monster kämpfen und Erfahrung (EXP) sammeln. Drücke das Steuerkreuz nach oben, um nach vorn zu laufen, nach unten, um zurückzugehen und links/rechts, um in diese Richtung zu gehen. Um das Labyrinth zu verlassen, finde das Ausgangstor und laufe hindurch.

Du beginnst das Abenteuer allein, doch im Verlauf des Spiels werden sich dir neue Gruppenmitglieder anschließen.

BEFEHLSAUSWAHL

Drücke im Dorf oder Labyrinth **Menü**, um den Charakterstatus am oberen und die Befehlsauswahl am unteren Rand des Bildschirms anzuzeigen. Wähle mit dem Steuerkreuz einen Befehl und drücke **Menü**. Drücke **Abbrechen**, um Charakterstatus und Befehlsauswahl zu schließen.



- ENTER:** (Betreten) Betritt den ausgewählten Laden (nur im Dorf).
- SEARCH:** (Durchsuchen) Hast du eine Schatzkiste gefunden, kannst du sie hier durchsuchen (nur im Labyrinth).
- SPELL:** (Zauber) Benutze einen Zauber. Einige Zauber können nur im Labyrinth eingesetzt werden.
- ITEM:** (Gegenstand) Gegenstandsverwaltung. Jeder Charakter kann bis zu acht Gegenstände (Waffen, Rüstung und andere Gegenstände zusammen) tragen. Du hast folgende Befehle zur weiteren Auswahl.
- USE:** (Benutzen) Benutze einen Gegenstand. Wähle zuerst einen Charakter aus und dann den zu verwendenden Gegenstand. Je nach Art des Gegenstandes musst du zudem einen Zielcharakter auswählen.
- GIVE:** (Geben) Gib den Gegenstand eines Charakters einem anderen. Wähle einen Charakter, dann den Gegenstand, den du weitergeben möchtest, und schließlich den Zielcharakter.
- EQUIP:** (Ausrüsten) Mit diesem Befehl kannst du einen Charakter mit Waffen, Rüstung, Schild und Helm ausrüsten, um seinen Angriff oder seine Abwehr zu verbessern. Wähle ein Mitglied und wähle für jedes Körperteil einen Gegenstand zum Ausrüsten (oder wähle **UNARM/REMOVE** (Entwaffnen/Entfernen) für das Teil). Beachte, dass einige Waffen oder Gegenstände nur von bestimmten Gruppenmitgliedern ausgerüstet werden können.
- DROP:** (Ablegen) Wähle einen Gegenstand aus dem Inventar, den du ablegen möchtest.
- STATUS:** Sieh dir den detaillierten Status eines Gruppenmitgliedes an.

DORF

Besuche das Dorf, um dich auf dein Abenteuer vorzubereiten. Dir könnten mitunter Ereignisse widerfahren, die wichtig für dein Abenteuer sind.

TAVERNE

Betritt die Taverne und sprich mit Personen, um Informationen zu sammeln. Du kannst dich auch ausruhen, um verbrauchte HP und MP wiederherzustellen. Um dich auszuruhen, betätige die Glocke am Tresen.



WAFFEN, RÜSTUNG, ALCHEMIST

Hier kannst du Waffen, Rüstung und andere Gegenstände kaufen, oder Ungewolltes verkaufen. Wenn du Glück hast, findest du einen seltenen Gegenstand.

SCHREIN

Wurde ein Mitglied deiner Gruppe vergiftet oder ist in der Schlacht gefallen, solltest du den Schrein besuchen. Gegen Bezahlung kann der Geistliche Gruppenmitglieder heilen oder wiederbeleben. Er kann dir zudem sagen, wie viel mehr EXP (Erfahrung) jedes Gruppenmitglied benötigt, um das nächste Level zu erreichen.

Im Schrein kannst du außerdem das Spiel speichern oder anhalten. Um das Spiel zu speichern, gehe zum Schrein im Dorf. Wenn der Geistliche fragt, ob du deine Taten festhalten möchtest, wähle ja (nickender Kopf), um das Spiel zu speichern. Beachte, dass existierende Speicherdaten überschrieben werden.



KÄMPFE

Im Innern des Labyrinths werden dir Monster begegnen, die es zu bekämpfen gilt. Charakterstatus und Befehlsauswahl werden angezeigt. Wähle für jeden Charakter einen Befehl, den er ausführen soll.

ATTACK: (Angreifen) Greife den Feind mit einer Waffe an. Über einer Gruppe von Feinden siehst du einen Zeiger, mit dem du den Feind aussuchen kannst, den du angreifen möchtest.

SPELL: (Zauber) Benutze einen Zauber (siehe unten).

ITEM: (Gegenstand) Im Kampf können Gegenstände nur eingesetzt und nicht weitergegeben oder abgelegt werden. Wähle einen Gegenstand und dann, wenn nötig, ein Ziel.

RUN: (Rennen) Fliehe aus dem Kampf. Nur der Anführer einer Gruppe (üblicherweise der Held des Spiels) kann dies auswählen.

DEFEND: (Verteidigen) Nimm eine Abwehrhaltung ein. Kann nur von Mitgliedern und nicht dem Anführer gewählt werden.



Hast du alle Feinde besiegt, erhältst du **GOLD** und alle Gruppenmitglieder Erfahrungspunkte (EXP). Mit genügend Erfahrungspunkten wird das Level eines Charakters erhöht und damit seine Fähigkeiten verbessert.

Jeder Charakter verfügt zudem über HP (Trefferpunkte). Durch feindliche Angriffe gehen HP verloren. Gehen die HP eines Mitglieds aus, kann derjenige nicht mehr weiterkämpfen. Um einen Charakter wiederzubeleben, besuche den Schrein. Fallen alle Mitglieder, wird das Spiel vom Schrein aus fortgesetzt, doch du verlierst die Hälfte deines GOLDES. Um verbrauchte HP wiederherzustellen, gehe in die Taverne, um dich auszuruhen.

ZAUBER

Die Gruppenmitglieder Milo und Pyra können Zauber aussprechen, die sie mit Charakterverbesserungen erlernen. Manche Zauber können zu jeder Zeit im Labyrinth oder Dorf ausgesprochen werden, während andere nur im Labyrinth eingesetzt werden können. Angriffszauber können nur im Kampf eingesetzt werden.

Beim Aussprechen eines Zaubers wird abhängig vom Zauber selbst eine gewisse Menge MP (Zauberpunkte) verbraucht. Hat ein Mitglied nicht ausreichend MP, kann es den Zauber nicht aussprechen. Um MP wiederherzustellen, gehe in die Taverne und ruhe dich aus.

Um einen Zauber auszusprechen, wähle **SPELL** (Zauber) aus der Befehlsauswahl. Und wähle dann der Reihe nach, wer ihn ausspricht (nicht im Kampf), die Art des Zaubers, Level des Zaubers (siehe unten) und Ziel (wenn nötig).

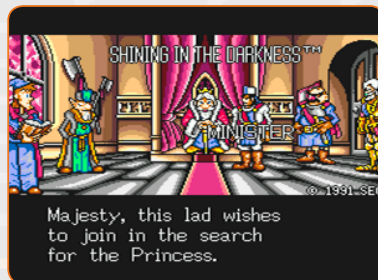
Viele Zauber haben selbst Level. Steigt das Level eines Mitglieds, kann es Zauber mit höherem Level aussprechen. Um MP zu sparen, kann aber auch der Zauber im niedrigeren Level eingesetzt werden.

Wähle Zauber, Zauberlevel und Zielcharakter. Zauber verbrauchen die MP des Spielers und können nicht eingesetzt werden, wenn die MP zu niedrig sind.



La principessa Jessa e il suo fedele cavaliere Mortred sono scomparsi in prossimità del labirinto.

Re Drake e i suoi uomini non hanno idea di dove si trovino. Tu, il figlio di Mortred, unisci le forze con Milo e Pyra per trovare la principessa.



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, scegli.
Tasto Start: inizia la partita, metti in pausa la partita.
Tasto A: menu/conferma.
Tasto B: annulla.
Tasto C: menu/conferma.

PER INIZIARE

Dopo aver iniziato una partita, seleziona un elemento del menu e premi Menu. Fino a che non avrai salvato la tua prima partita, le opzioni CONT, DEL e COPY non saranno disponibili.

- START:** (INIZIA) Inizia una nuova partita. Ti verrà chiesto di selezionare un "record" (uno slot per i dati) da utilizzare, di inserire un nome (fino a 5 lettere) e selezionare la velocità del testo. Puoi salvare fino a tre partite in totale.
- CONT:** (CONTINUA) Continua la partita salvata precedentemente.
- DEL:** (ELIMINA) Elimina i dati di gioco. Seleziona i dati da eliminare.
- COPY:** (COPIA) Copia i dati di gioco.

Durante una partita, è probabile che ti venga chiesto di rispondere a una domanda con un semplice SÌ o NO. Seleziona l'icona di sinistra con il serpente che annuisce per rispondere SÌ o quella a destra con il serpente che scuote la testa per rispondere NO.

IL GIOCO

Il gioco consiste in tre aree alle quali si può accedere tramite la schermata della mappa. Da qui, puoi selezionare una destinazione. Ogni volta che esci da un'area, puoi tornare alla schermata della mappa.

CASTLE (CASTELLO)

Qui puoi accedere alla sala del trono, dove incontri Re Drake e il suo aiutante e ottieni la tua missione. Scegli con chi parlare e senti cosa hanno da dirti. Quando vedi una freccia lampeggiante, premi un tasto qualsiasi per vedere la prossima battuta. Premi Annulla per lasciare il castello.

VILLAGE (VILLAGGIO)

Qui puoi visitare diversi negozi per comprare e/o vendere oggetti. Visita la Taverna e parla con gli abitanti per raccogliere informazioni, oppure riposati per ripristinare HP e MP persi. Nel Tempio puoi salvare la partita, curare l'avvelenamento e resuscitare i membri del gruppo caduti in battaglia. Seleziona dove andare e quindi seleziona Invio dalla finestra dei comandi.

LABYRINTH (LABIRINTO)

Qui trascorrerai gran parte del tempo del gioco, addentrando nel labirinto, combattendo i mostri e acquisendo esperienza (EXP). Premi il tasto D in su per avanzare, in giù per indietreggiare e a sinistra o a destra per girarti. Per uscire dal labirinto, trova la porta d'uscita e attraversala semplicemente camminando.

Inizierai la tua avventura da solo, ma con il procedere del gioco si uniranno a te altri personaggi per formare un gruppo.

COMMAND BOXES (FINESTRE DI COMANDO)

Nel Villaggio o dentro al Labirinto, premi Menu per vedere il Character Status (Stato del personaggio) in alto e le Command Boxes (Finestre di comando) in basso. Usa il tasto D per selezionare un comando e premi Menu. Premi Annulla per chiudere lo stato del personaggio e le finestre di comando.



- ENTER:** (ENTRA) Entra nei negozi selezionati (solo nel Villaggio).
- SEARCH:** (CERCA) Se trovi un forziere, seleziona questo comando per esaminarlo (solo nel Labirinto).
- SPELL:** (INCANTESIMO) Usa un incantesimo. Alcuni incantesimi possono essere usati solo all'interno del Labirinto.
- ITEM:** (OGGETTO) Selezionalo per gestire gli oggetti. Ogni personaggio può tenere fino a otto oggetti (armi, armatura e altri oggetti). Potrai scegliere i seguenti comandi aggiuntivi:
- USE:** (USA) Usa un oggetto. Innanzitutto, seleziona un personaggio, dopodiché seleziona un oggetto da usare. A seconda dell'oggetto, potresti dovere selezionare un personaggio sul quale usare l'oggetto.
- GIVE:** (DAI) Trasferisci un oggetto da un personaggio all'altro. Seleziona un personaggio, quindi seleziona un oggetto da trasferire. Infine, seleziona un personaggio al quale trasferire l'oggetto.
- EQUIP:** (EQUIPAGGIA) Usa questo comando per equipaggiare un personaggio con un'arma, un'armatura, uno scudo o un elmo e per migliorarne l'attacco o la difesa. Seleziona un membro del gruppo, quindi per ogni parte del corpo seleziona un oggetto da equipaggiare (oppure seleziona UNARM (DISARMA)/REMOVE (RIMUOVI) per quella parte). Alcune armi e armature possono essere equipaggiate solo da un determinato membro del gruppo.
- DROP:** (ABBANDONA) Lascia un oggetto dell'inventario.
- STATUS:** (STATO) Mostra lo stato dettagliato dei membri del tuo gruppo.

VILLAGGIO

Visita il villaggio per prepararti per la tua avventura. A volte potresti imbatterti in un evento fondamentale per la tua avventura.

TAVERN (TAVERNA)

Entra nella Taverna e parla con le persone all'interno per raccogliere informazioni. Ti puoi anche riposare per ripristinare HP e MP. Per riposare, suona il campanello alla cassa.



WEAPONS, ARMOURER, ALKEMIST (ARMI, ARMATURE, ALCHEMIA)

Qui puoi comprare armi, armature o oggetti, oppure vendere oggetti che non vuoi. A volte puoi anche trovare oggetti rari.

SHRINE (TEMPIO)

Ogni volta che un membro del tuo gruppo è stato avvelenato o è caduto in battaglia, visita il Tempio. Per un determinato prezzo, il sacerdote curerà o resusciterà il membro del gruppo. Il sacerdote ti dirà inoltre quanti EXP servono a ciascun membro per passare al livello successivo.

Il Tempio ti permette inoltre di salvare i tuoi progressi e di fermare il gioco. Per salvare una partita, vai al Tempio del Villaggio. Quando il sacerdote ti chiede se vuoi salvare o meno le tue imprese rispondi di sì (seleziona la testa che annuisce).



BATTLES (BATTAGLIE)

Dentro al Labirinto, quando incontri i mostri, è ora di combattere! Lo stato dei personaggi verrà mostrato in alto e le finestre dei comandi in basso. Per ogni personaggio, seleziona un comando da eseguire.

ATTACK: (ATTACCO) Attacca i nemici con un'arma. Vedrai un puntatore sopra il gruppo dei nemici e potrai scegliere quale gruppo attaccare.

SPELL: (INCANTESIMO) Usa un incantesimo (vedi sotto).

ITEM: (OGGETTO) Durante una battaglia, gli oggetti si possono solo usare, non è possibile darli a un altro personaggio o lasciarli. Seleziona un oggetto quindi, se necessario, seleziona il bersaglio su cui usarlo.

RUN: (CORSA) Fuggi dalla battaglia. Solo il leader del gruppo (di solito l'eroe principale del gioco) può selezionare questo comando.

DEFEND: (DIFENDI) Mettiti in guardia. Il leader non può selezionare questo comando.



Quando sconfiggi i nemici, ottieni GOLD (ORO), e ogni membro ottiene EXP (punti esperienza). Se un personaggio ottiene sufficienti punti esperienza, il suo livello aumenterà, migliorandone le capacità generali.

Ogni personaggio ha un parametro chiamato Health Points/HP (Punti salute). Un membro del gruppo perderà una certa quantità di HP in seguito all'attacco di un nemico. Se gli HP di un membro calano a zero, questi non potrà più combattere. Devi visitare il Tempio per resuscitarlo. Se tutti i membri muoiono, il gioco ricomincerà dal Tempio, ma perderai metà del tuo oro. Per recuperare gli HP perduti, vai alla Taverna e riposa.

INCANTESIMI

I membri del gruppo Milo e Pyra possono lanciare incantesimi che impareranno mano a mano che il loro livello aumenta. Alcuni incantesimi possono essere lanciati sempre nel Labirinto o nel Villaggio, altri possono essere lanciati solo nel Labirinto. Gli incantesimi d'attacco possono essere lanciati solo in battaglia.

Puoi usare una certa quantità di Magic Points/MP (Punti magia) per lanciare un incantesimo (la quantità varia in base al tipo e al livello). Se un membro del gruppo non ha sufficienti MP, non può lanciare un incantesimo. Per ripristinare gli MP persi, vai alla Taverna e riposati.



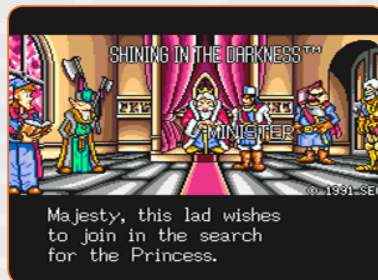
Per lanciare un incantesimo, innanzitutto seleziona SPELL (INCANTESIMO) dalle finestre dei comandi. Quindi seleziona, nell'ordine, chi lo lancia (quando non sei in battaglia), il tipo di incantesimo, il livello dell'incantesimo (vedi sotto) ed eventualmente il bersaglio.

La maggior parte degli incantesimi ha il proprio livello. Mano a mano che il livello di un membro del gruppo aumenta, può imparare lo stesso incantesimo ad un livello più alto. Il membro del gruppo può scegliere di lanciare un incantesimo di livello più basso per risparmiare MP.

Seleziona un incantesimo, il livello dell'incantesimo e il bersaglio. La magia consuma gli MP (Punti magia) del giocatore e non può essere lanciata se non ci sono MP sufficienti.

La princesa Jessa y su fiel caballero Mortred han desaparecido en las proximidades de Labyrinth (Laberinto).

El rey Drake y sus asesores desconocen su paradero. Controlarás al hijo de Mortred, que se unirá a Milo y a Pyra para buscar a la princesa.



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, seleccionar.
Botón Start (Inicio): empezar la partida, pausa.
Botón A: menú/confirmar.
Botón B: cancelar.
Botón C: menú/confirmar.

PRIMEROS PASOS

Tras arrancar el juego, elige una opción del menú y pulsa Menú. Las opciones CONT (CONTINUAR), DEL (BORRAR) y COPY (COPIAR) no estarán disponibles hasta que guardes la partida por primera vez.

START: (EMPEZAR) Empieza una nueva partida. Tendrás que elegir un archivo (ranura de datos), escribir un nombre (de hasta cinco caracteres) y elegir una velocidad para los mensajes. Puedes guardar hasta tres partidas en total.

CONT: (CONTINUAR) Continúa una partida guardada.

DEL: (BORRAR) Borra datos de juego. Selecciona la ranura de datos que quieras borrar.

COPY: (COPIAR) Haz una copia de los datos de juego.

Durante la partida, es posible que tengas que responder a alguna pregunta con SÍ o NO, por medio de unos iconos animados que asentirán o negarán con la cabeza. Elige el icono de la izquierda (asentir) para SÍ o el de la derecha (negar) para NO.

EL JUEGO

El juego se compone de tres áreas a las que podrás acceder desde la pantalla del mapa. Sal del área para volver a la pantalla del mapa.

EL CASTILLO

Entrarás en la sala del trono, en la que conocerás al rey Drake y a sus asesores, y en la que te asignarán una misión. Selecciona el personaje con el que quieres hablar y escucha lo que te dice. Cuando veas una flecha parpadeante, pulsa un botón para que avance el texto. Pulsa Cancelar para salir del castillo.

EL PUEBLO

Aquí podrás visitar tiendas para comprar y vender objetos. Entra en Tavern (taberna) y habla con los habitantes para obtener información o descansa para recuperar tus HP y MP. En Shrine podrás guardar la partida, curarte de envenenamientos y revivir a los miembros de tu grupo. Elige un destino y selecciona Enter (Entrar) en los cuadros de comandos.

LABYRINTH (LABERINTO)

Pasarás gran parte de la partida adentrándote en Labyrinth mientras luchas contra monstruos y ganas experiencia (EXP). Pulsa arriba en el mando de dirección para avanzar, abajo para retroceder o izquierda/derecha para girar. Para salir, busca la puerta de salida y crúzala.

Comenzarás la aventura solo, pero a medida que avance la partida se unirán a tu causa varios personajes con los que podrás formar un grupo.

LOS CUADROS DE COMANDOS

Pulsa Menú dentro del pueblo o de Labyrinth para ver el estado del personaje en la parte superior de la pantalla y los cuadros de comandos en la parte inferior. Usa el mando de dirección para elegir un comando y pulsa Menú. Pulsa Cancelar para cerrar el estado del personaje y los cuadros de comandos.



- ENTER:** (ENTRAR) Entra en las tiendas seleccionadas (solo en el pueblo).
- SEARCH:** (BUSCAR) Usa este comando para examinar un cofre del tesoro (solo en Labyrinth).
- SPELL:** (HECHIZO) Usa hechizos mágicos. Algunos solo pueden usarse dentro de Labyrinth.
- ITEM:** (OBJETOS) Gestiona tus objetos. Cada personaje puede llevar hasta ocho objetos (incluidas armas y armaduras). Puedes usar estos comandos adicionales:
- USE:** (USAR) Usa un objeto. Primero selecciona un personaje y después el objeto que quieras usar. Con algunos objetos también tendrás que seleccionar un personaje que será el blanco sobre el que usarás dicho objeto.
- GIVE:** (DAR) Entrega un objeto a otro personaje. Elige un personaje, el objeto que quieras entregar y el personaje que lo recibirá.
- EQUIP:** (EQUIPAR) Usa este comando para equipar a un personaje con un arma, armadura, escudo y casco para mejorar su ataque o defensa. Elige un miembro y un objeto para cada parte de su cuerpo, o selecciona UNARM/REMOVE (DESARMAR/QUITAR) para esa parte. Algunas armas y armaduras solo podrá usarlas un personaje concreto.
- DROP:** (SOLTAR) Deshazte de un objeto del inventario.
- STATUS:** (ESTADO) Lee un estado detallado de los miembros del grupo.

EL PUEBLO

En el pueblo podrás encargarte de los preparativos de la aventura. También es posible que presencies un suceso fundamental para la aventura.

TAVERN (TABERNA)

En Tavern podrás conversar con los clientes para obtener información. También podrás descansar para recuperar tus HP y MP con solo tocar el timbre del mostrador.



WEAPONS, ARMOURER, ALKEMIST (ARMAS, ARMERO, ALQUIMISTA)

Aquí podrás comprar armas, armaduras y objetos, o vender los objetos que no necesites. En ocasiones venderán objetos difíciles de encontrar.

SHRINE (ALTAR)

Visita Shrine cada vez que maten o envenenen a un miembro de tu grupo. A cambio de dinero, el sacerdote podrá curar o resucitar a tu compañero. También te dirá cuántos EXP necesita cada miembro de tu grupo para subir de nivel.

Además, en Shrine podrás guardar la partida y detener el juego. Para guardar la partida, entra en Shrine en el pueblo. Cuando el sacerdote te pregunte si quieres guardar tu progreso, elige Sí (icono que asiente con la cabeza) para guardar la partida. La partida ya guardada se sobrescribirá con la nueva.



BATALLAS

¡Si te encuentras un monstruo dentro de Labyrinth, tendrás que luchar contra él! El estado del personaje se mostrará en la parte superior de la pantalla y los cuadros de comandos en la parte inferior. Elige un comando para que un personaje lo ejecute.

ATTACK: (ATACAR) Ataca al enemigo con un arma. Verás un cursor sobre el grupo de enemigos y podrás seleccionar a quién quieres atacar.

SPELL: (HECHIZO) Usa un hechizo mágico (ver a continuación).

ITEM: (OBJETOS) Durante la batalla podrás usar objetos pero no soltarlos ni dárselos a otros miembros del grupo. Elige un objeto y, si es necesario, el blanco sobre el que usarlo.

RUN: (CORRER) Escapa de la batalla. Solo el líder del grupo (por lo general, el héroe principal del juego) podrá elegir esta opción.

DEFEND: (DEFENSA) Adopta una postura defensiva. El líder es el único miembro del grupo que no puede usar esta opción.



Si acabas con todos tus enemigos, ganarás GOLD (ORO), y cada miembro del grupo obtendrá EXP (puntos de experiencia). Si consigues muchos puntos de experiencia, el personaje subirá de nivel y sus habilidades mejorarán.

Cada personaje tiene un parámetro llamado "puntos de impacto" (HP), que se reducen al recibir un ataque enemigo. Si el personaje se queda sin HP, será derrotado y no podrá seguir luchando. Tendrás que ir a Shrine para resucitarlo. Si todos los miembros del grupo fallecen, la partida se reanuda desde Shrine pero perderás la mitad de GOLD (ORO) acumulado. Para recuperar los HP perdidos, descansa en Tavern.

HECHIZOS

Tus compañeros Milo y Pyra pueden lanzar hechizos mágicos que aprenderán a medida que su nivel aumente. Algunos hechizos pueden lanzarse en cualquier momento dentro del pueblo o de Labyrinth, y otros solo dentro de Labyrinth. Los hechizos de ataque solo pueden lanzarse durante la batalla.

Para lanzar un hechizo, consumirás puntos mágicos (MP), en una cantidad que variará en función del tipo y del nivel. Si el personaje no tiene MP suficientes, no podrá lanzar el hechizo. Para recuperar MP, descansa en Tavern.

Para lanzar un hechizo, selecciona SPELL (HECHIZO) en los cuadros de comandos. Después elige, en este orden, el personaje que lanzará el hechizo (excepto durante una batalla), el tipo de hechizo, el nivel del hechizo (ver a continuación) y el blanco (si lo hay).

Muchos hechizos tienen sus propios niveles. Si el nivel del personaje aumenta, podrá aprender un nivel superior del mismo hechizo (aunque podrá seguir usando el nivel inferior del hechizo para ahorrar MP).

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.



Princess Jessa, along with the loyal knight Mortred, has gone missing in the vicinity of the Labyrinth.

King Drake and his aides have no clue as to where she is. As Mortred's son, join forces with Milo and Pyra in a quest to find the princess.



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, Make Selection.
Start button: Start Game, Pause Game.
A button: Menu/Confirm.
B button: Cancel.
C button: Menu/Confirm.

GETTING STARTED

After you start the game, select a menu item and press **Menu**. Until you have saved your first game, the CONT, DEL and COPY options will not be available from this menu.

- START:** Begin a new game. You will be asked to select a record (data slot) to use, enter a name (up to five letters) and select a text speed. Up to three games may be saved in total.
- CONT:** Continue the previously saved game.
- DEL:** Delete game data. Select the data slot to delete.
- COPY:** Make a copy of game data.

During the game, you may be asked to answer a simple YES/NO question, represented by animated icons of either a nodding or shaking head. Select the left icon (nodding) for YES, right icon (shaking) for NO.



GAMEPLAY

The game consists of three areas which can be accessed through the Map Screen. Here, you can select a destination. Whenever you exit the area, you return to the Map Screen.

CASTLE

Here you enter the Throne Room, where you meet King Drake and his aide, and obtain your mission. Select whom to talk to, and listen to what he has to say. When you see a blinking arrow, press any button to view the next line(s). Press **Cancel** to leave the castle.

VILLAGE

Here you can visit various shops to buy and/or sell items. Visit the Tavern and speak to the townsfolk to gather information, or rest to recover lost HP and MP. The Shrine is where you save your game, cure poison and revive fallen party members. Select where to go and then select Enter from the Command Boxes.

LABYRINTH

This is where you spend the majority of the game, advancing deep into the Labyrinth, fighting monsters and gaining experience (EXP). Press the D-button up to walk forward, down to back step or left/right to turn. To exit the Labyrinth, find the exit gate and simply walk through.

You'll start the adventure alone, but as the game progresses you will be joined by others to form a party.

COMMAND BOXES

At the Village or inside the Labyrinth, press **Menu** to display Character Status at the top of the Screen, and Command Boxes at the bottom. Use the D-button to select a command and press **Menu**. Press **Cancel** to close the Character Status and Command Boxes.



- ENTER:** Enter selected Shops (Village only).
- SEARCH:** If you find a treasure chest, select this to examine (Labyrinth only).
- SPELL:** Use Magic Spell. Some spells can be used only inside the Labyrinth.
- ITEM:** Item management. Each character can hold up to eight items (weapons, armors and other items together). You have the following additional commands to select:
- USE:** Use an item. First, select a character, then select an item to use. Depending on the item, you may need to select a target character on which to use the item.
 - GIVE:** Transfer an item from one character, to another. Select a character, then select an item to transfer. Finally, select a target character to transfer the item to.
 - EQUIP:** Use this command to equip a character with a weapon, armor, shield and helmet and to improve his/her attack or defense. Select a member, then for each part of the body select an item to equip (or select UNARM/REMOVE for the part). Note also that some weapons/armors can only be equipped by a specific member.
 - DROP:** Drop a selected item from the inventory.
 - STATUS:** View a detailed status of the members in your party.

VILLAGE

Visit the Village to make preparations for your adventure. You may at times encounter an event that could be vital to your adventure.

TAVERN

Enter the Tavern and talk to people inside to gather information. You can also rest in order to restore lost HP and MP. To rest, just ring a bell on the counter.



WEAPONS, ARMORER, ALKEMIST

Here you can buy weapons, armors or items, or sell unwanted items. You may at times see some hard to find items.

SHRINE

Whenever a member of your party is poisoned or has fallen in battle, visit the Shrine. For a price, the holy man will cure or revive the party member. The holy man will also tell you how many EXP are needed for each member to increase in Level.

The Shrine is also a place to save your progress and to halt the game. To save a game in progress, go to the Shrine at the Village. When the holy man asks you whether or not to record your exploits, select yes (nodding of a head) to save the game. Note that your existing save data will be overwritten if you proceed to subsequently save your quest.



BATTLES

Inside the Labyrinth, when you encounter monsters, it's time to battle! Character Status will be displayed at the top of the screen and Command Boxes at the bottom. For each character, select a command to perform.

- ATTACK:** Attack the enemy with a weapon. You will see a cursor over the group of enemies and you can select which group to attack.
- SPELL:** Use a Magic Spell (see below).
- ITEM:** During battle, items may only be used, not given to another party member or discarded. Select an item, then select, if any, the target to use it on.
- RUN:** Flee from the battle. Only the leader of the party (usually the main hero of the game) can select this.
- DEFEND:** Take a defensive stance. Only the members other than the leader can select this.



When you defeat all of the enemies, you earn GOLD, with each member earning EXP (experience points). If enough experience points are earned, the Level for that character increases, improving overall abilities.

Each character has a parameter called Hit Points (HP). The member loses a certain amount of HP from an enemy's attack. If HP for any member drops, he/she will collapse, unable to battle any more. You must visit the Shrine in order to revive him/her. If all members expire, the game will resume from the Shrine, but you will lose half the amount of GOLD. To regain lost HP, go to the Tavern and rest.

SPELLS

The party members Milo and Pyra can cast magic spells that they learn as their character Level progresses. Some spells can be cast any time inside the Labyrinth or the Village, while others can only be cast inside the Labyrinth. Attack spells can only be cast during battle.

You use up a certain amount of Magic Points (MP) in order to cast a spell (the amount varies with type and level). If the member does not have enough MP, he/she cannot cast a spell. To regain lost MP, go to the Tavern and rest.



To cast a spell, first select SPELL from the Command Boxes. Then select, in order, who casts (except during the battle), the type of Spell, the level of Spell (see below), and the target (if any).

Most spells have levels of their own. As the member's level increases, he/she may learn the same spell at a higher level. The member can still choose to cast a spell with a lower level to save MP.

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.

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