



SEGA<sup>®</sup>  
MEGA DRIVE  
CLASSICS™



SEGA<sup>®</sup>  
GENESIS™  
CLASSICS

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

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

A renegade army has focused its sights on domination of the free world, and has unleashed its deadly troops from a secret power base in the East.

Use the state of the art defense system at your fingertips - the Super Thunder Blade armed with 20mm Vulcan Cannons and AATM missiles - to find the central enemy base and blow it sky high. The fate of the free world is in your hands!



## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

|                    |                                    |
|--------------------|------------------------------------|
| <b>A button:</b> A | <b>Y button:</b> W                 |
| <b>B button:</b> S | <b>Z button:</b> E                 |
| <b>C button:</b> D | <b>Start button:</b> Enter.        |
| <b>X button:</b> Q | <b>D-button:</b> Directional keys. |

## BASIC CONTROLS

|  |
|--|
| <b>D-button:</b> Move chopper.               |
| <b>Start button:</b> Start Game, Pause Game. |
| <b>A button:</b> Shoot.                      |
| <b>B button:</b> Hover.                      |
| <b>C button:</b> Shoot.                      |

## ADVANCED CONTROLS

### ■ VERTICAL

During vertical view, press the D-button to move the Super Thunder Blade in eight directions.

By default, pressing the D-button down will move your chopper up and vice-versa. This setting can be changed from under **OPTIONS**.

### ■ HORIZONTAL

During horizontal view, press the D-button left or right to move the Super Thunder Blade in two directions.

### ■ WEAPONS

For constant firing power of both Vulcan Cannon and AATM Missiles, hold down **Shoot**.

*\* In both Vertical and Horizontal views, the Super Thunder Blade will move forward automatically once airborne. Press and hold Hover to activate the air brakes.*

## GETTING STARTED

From the Title Screen, press the Start button to open the Game Mode Screen. Here you can select from the following:

- START** Begin the game at Stage 1.
- OPTIONS** Make changes to a variety of game settings.



## GAME SCREEN



## CHOPPERS

By default you start the game with three choppers (lives). Every time you crash and burn, you will lose one chopper. You will gain an additional chopper for each 500,000 points.

## SCORE

Your score is kept and updated during game play. Every time you hit a target, you will earn points.

## HIGHEST SCORE

The current highest score is kept on-screen to encourage you to try harder and beat the reigning champ.

## GAME OVER/CONTINUE

The game ends when you successfully destroy the enemy base, or all Super Thunder Blades are shot down.

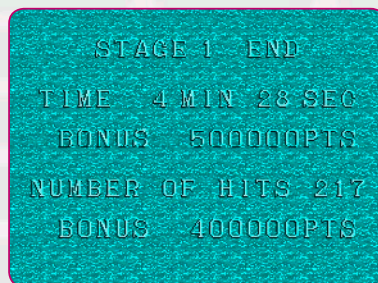
When the game ends, the word 'Continue' will be flashed on the Title Screen. Select this and you can start your next game at the beginning of the last stage you played. You may use the Continue selection three times.



## SCORING

For each enemy you destroy you will be awarded between 1000 and 5000 points. Additional bonus points will be awarded at the end of each stage depending on the number of enemies defeated and the time it took to complete.

If your final score is among the seven best scores, you will be able to enter your name at the Congratulations Screen.



## OPTIONS

Press the D-button up/down to select an option, and left/right to change the setting.

## DIFFICULTY

Set the game difficulty to **EASY**, **MEDIUM** or **HARD**.

## CONTROL

When set to **NORMAL**, pressing the D-button down will move the chopper up and vice-versa. When set to **REVERSE**, pressing the D-button down will move the chopper down and vice-versa.

## PLAYERS

Change the number of choppers (lives) that are available at the start of the game.

## SOUND TEST

Select a game sound and press a button to listen.

## PLAY TIPS

- During vertical view, pay attention to the enemies' distance. They are not a threat until they are near.
- Use the air brake to slow down and help avoid obstacles, but don't hover too long – points are awarded based on time.
- Warships cannot be sunk. Focus on damaging their turrets.
- When fighting mid-size enemy craft, Super Thunder Blade will hover automatically. The time score is not kept at this time.
- Fly too low for too long and you will end up landing. Hover upward when Take Off is displayed.

*Super Thunder Blade™* was a follow up to the Master System® title *Thunder Blade™* and based more closely on the arcade version released a year earlier. The system of switching between multiple viewpoints during game play in particular was common to both the Mega Drive and arcade versions.

```
OPTIONS
-DIFFICULTY
  MEDIUM
CONTROL
  NORMAL
PLAYERS
  3
SOUND TEST
  01
```

Une armée rebelle a l'intention d'asseoir sa domination sur le monde libre, en lançant ses troupes meurtrières à l'assaut depuis sa base secrète à l'est.

Heureusement, un système de défense ultra-sophistiqué est à votre disposition, un hélicoptère de pointe : le Super Thunder Blade, armé de canons Vulcan 20mm et de missiles AATM. Utilisez-le pour trouver la base principale ennemie et la faire voler en éclats. Le destin du monde libre est entre vos mains !



## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

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

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

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

## CONFIGURATION DU CLAVIER PAR DÉFAUT

|              |   |
|--------------|---|
| Bouton A : Q | Bouton Y : Z  |
| Bouton B : S | Bouton Z : E  |
| Bouton C : D | Bouton Start : Enter.                               |
| Bouton X : A | Bouton multidirectionnel : Touches directionnelles. |

## COMMANDES DE BASE

|  |
|--|
| Bouton multidirectionnel : Déplacer l'hélicoptère.           |
| Bouton Start : Commencer à jouer, mettre la partie en pause. |
| Bouton A : Tirer.  |
| Bouton B : Planer.   |

Bouton C : Tirer.

## COMMANDES DÉTAILLÉES

### ■ VERTICALE

En vue verticale, appuyez sur le bouton multidirectionnel vers l'une des huit directions possibles pour déplacer le Super Thunder Blade. Par défaut, l'hélicoptère se déplacera vers le haut si vous appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le bas, et vice-versa. Vous pouvez modifier ce paramètre à partir des OPTIONS.

### ■ HORIZONTALE

En vue horizontale, appuyez sur le bouton multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour déplacer le Super Thunder Blade dans l'une de ces directions.

### ■ ARMES

Pour tirer en continu avec les canons Vulcan et les missiles AATM, maintenez enfoncé **Tirer**.

\* En vues horizontale et verticale, le Super Thunder Blade avancera automatiquement une fois dans les airs. Maintenez alors enfoncé **Planer** pour freiner.

## COMMENCER À JOUER

À partir de l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran de mode de jeu. À partir de là, vous pourrez sélectionner les options suivantes :

- START (COMMENCER)** Commencer la partie depuis l'Étape 1. (Stage 1).
- OPTIONS** Modifier les paramètres de jeu.



## ÉCRAN DE JEU



## HÉLICOPTÈRES

Par défaut, vous commencerez la partie avec trois hélicoptères (vies). Vous perdrez un hélicoptère à chaque fois que vous vous écraserez. Vous gagnerez un hélicoptère tous les 500 000 points obtenus.

## SCORE

Votre score est mis à jour au cours de la partie. Chaque fois que vous touchez une cible, vous gagnerez des points.

## MEILLEUR SCORE

Le meilleur score actuel s'affiche à l'écran afin de vous encourager à le battre pour être le champion.

## PARTIE TERMINÉE ET CONTINUER

La partie sera terminée lorsque vous aurez détruit la base ennemie ou quand tous les Super Thunder Blade auront été abattus.

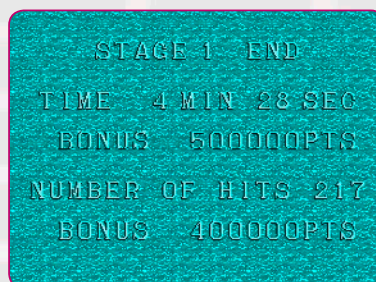
Quand la partie est terminée, le mot « Continue » (Continuer) clignotera sur l'écran de titre. Sélectionnez-le pour commencer votre partie suivante à partir de la dernière étape que vous avez atteinte. Vous pourrez continuer la partie de cette façon trois fois.



## SCORE

Vous gagnerez entre 1 000 et 5 000 points pour chaque ennemi éliminé. Vous recevrez d'autres points bonus à la fin de chaque étape, selon le nombre d'ennemis vaincus et le temps que vous aurez mis à terminer l'étape.

Si votre score final est l'un des sept meilleurs scores, vous pourrez inscrire votre nom dans l'écran « Congratulations ». (Félicitations)



## OPTIONS

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une option, puis vers la gauche ou la droite pour modifier le paramètre.

### DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Choisissez le niveau de difficulté du jeu, entre **EASY** (Facile), **MEDIUM** (Moyen) ou **HARD** (Difficile).

### CONTROL (COMMANDES)

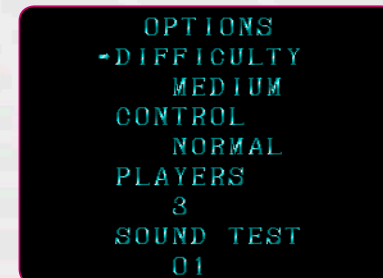
Lorsque **NORMAL** est sélectionné, l'hélicoptère se déplacera vers le haut si vous appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le bas, et vice-versa. Lorsque **REVERSE** (Inversé) est sélectionné, l'hélicoptère se déplacera vers le bas si vous appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le bas, et vice-versa.

### PLAYERS (JOUEURS)

Modifiez le nombre d'hélicoptères (vies) à votre disposition au début de la partie.

### SOUND TEST (TEST AUDIO)

Choisissez un son du jeu et appuyez sur un bouton pour l'écouter.



## ASTUCES

- En vue verticale, faites très attention à la distance des ennemis. Ils ne sont pas dangereux tant qu'ils ne sont pas proches.
- Utilisez le frein aérien pour ralentir et éviter les obstacles, mais ne planez pas trop longtemps : rappelez-vous que vous gagnez des points en fonction du temps !
- Il est impossible de couler les navires de guerre. Concentrez vos tirs sur leurs tourelles.
- Lorsque vous affrontez des ennemis de taille moyenne, le Super Thunder Blade planera automatiquement. Le temps ne compte pas pour le score à ce moment-là.
- Si vous volez à trop basse altitude trop longtemps, vous finirez par atterrir. Planez vers le haut lorsque « Take Off » (Décollez) s'affiche à l'écran.

*Super Thunder Blade™* était la suite de *Thunder Blade™* sur Master System® et se rapprochait plus de la version d'arcade sortie un an plus tôt. Changer de point de vue en cours de jeu était une caractéristique commune entre la Mega Drive et les versions d'arcade.

Eine Rebellenarmee hat sich vorgenommen, die Herrschaft über die freie Welt zu übernehmen und hat tödliche Truppen von ihrer geheimen Basis im Osten losgeschickt.

Verlasse dich auch das hochmodernste Abwehrsystem – den Super Thunder Blade, ausgerüstet mit 20mm Vulkankanonen und AATM-Raketen – und finde die feindliche Basis, um sie in die Luft zu jagen. Das Schicksal der freien Welt liegt in deinen Händen!



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

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

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

|   |
|---|
| <b>Steuerkreuz:</b> Helikopter bewegen.   |
| <b>Start-Taste:</b> Spiel starten, Pause. |
| <b>A-Taste:</b> Schießen.                 |
| <b>B-Taste:</b> Schweben.                 |
| <b>C-Taste:</b> Schießen.                 |

## ERWEITERTE STEUERUNG

### ■ VERTIKAL

Benutze in der vertikalen Ansicht das Steuerkreuz, um Super Thunder Blade in acht Richtungen zu bewegen.

Per Voreinstellung fliegt der Helikopter nach oben, wenn du das Steuerkreuz nach unten drückst, und umgekehrt. Diese Einstellung kann unter **OPTIONS** (Optionen) geändert werden.

### ■ HORIZONTAL

Drücke in der horizontalen Ansicht das Steuerkreuz, um Super Thunder Blade in zwei Richtungen zu bewegen.

### ■ WAFFEN

Für anhaltendes Feuern der Vulkankanonen und AATM-Raketen, halte **Schießen** gedrückt.

\* Sowohl in der vertikalen als auch der horizontalen Ansicht bewegt sich Super Thunder Blade automatisch vorwärts, sobald er in der Luft ist. Halte **Schweben** gedrückt, um die Luftbremsen zu aktivieren.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um den Spielmodus-Bildschirm anzuzeigen:

- START** Starte das Spiel in Level 1.  
**OPTIONS (Optionen)** Nimm verschiedene Spieleinstellungen vor.



## SPIELBILDSCHIRM

Höchstpunktzahl

Punkte

Level

Verbleibende Helikopter

## VERBLEIBENDE HELIKOPTER

Du startest das Spiel mit drei Helikoptern (Leben). Bei jedem Absturz verlierst du einen Helikopter. Für jede erreichten 500.000 Punkte erhältst du einen zusätzlichen Helikopter.

## PUNKTE

Deine Punktzahl wird während des Spiels aktualisiert. Triffst du ein Ziel, erhältst du Punkte.

## HÖCHSTPUNKTZAHL

Die derzeitige Höchstpunktzahl wird zu jeder Zeit angezeigt, um dich zu motivieren, dein Bestes zu geben und den amtierenden Champion zu schlagen.

## SPIELLENDE/SPIELFORTSEZUNGEN

Das Spiel endet, wenn du erfolgreich die feindliche Basis zerstört hast oder alle Super Thunder Blades abgeschossen wurden.

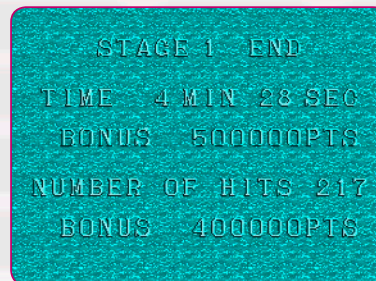
Endet das Spiel, erscheint das Wort **CONTINUE** (Fortsetzen) auf dem Titelschirm. Wählst du dies, kannst du das Spiel von dem Level aus fortsetzen, das du als letztes gespielt hast. Du kannst **CONTINUE** dreimal nutzen.



## PUNKTE

Für jeden Feind, den du zerstörst, erhältst du zwischen 1000 und 5000 Punkten. Zusätzliche Bonuspunkte, abhängig davon, wie viele Feinde du zerstört hast und wie viel Zeit du für den Abschluss des Levels benötigt hast, erhältst du am Ende jedes Levels.

Ist deine Endpunktzahl unter den besten sieben, kannst du deinen Namen auf dem Glückwunsch-Bildschirm eintragen.



## OPTIONEN

Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um eine Option auszuwählen und nach links/rechts, um die Einstellung zu ändern.

### DIFFICULTY (Schwierigkeit)

Stelle die Spielschwierigkeit auf **EASY** (Leicht), **MEDIUM** oder **HARD** (Schwer).

### CONTROL (Steuerung)

Ist **NORMAL** eingestellt, bewegt sich der Helikopter nach oben, wenn du das Steuerkreuz nach unten drückst und umgekehrt. Ist **REVERSE** (Umgekehrt) eingestellt, bewegt sich der Helikopter nach unten, wenn du das Steuerkreuz nach unten drückst und umgekehrt.

### PLAYERS (Spieler)

Stelle die Anzahl der Helikopter (Leben) ein, mit denen du das Spiel startest.

### SOUND TEST (Soundtest)

Wähle einen Spielsound und drücke eine beliebige Taste, um ihn anzuhören.

```
OPTIONS
-DIFFICULTY
  MEDIUM
CONTROL
  NORMAL
PLAYERS
  3
SOUND TEST
  01
```

## SPIELTIPPS

- Achte im vertikalen Spiel auf die Entfernung deiner Feinde. Sie stellen keine Bedrohung dar, bis sie sich in unmittelbarer Nähe befinden.
- Benutze die Luftbremse, um abzubremsen und Hindernissen auszuweichen. Schweben aber nicht zu lange – die Punktergabe richtet sich auch nach der Zeit.
- Kriegsschiffe können nicht sinken. Konzentriere dich darauf, ihre Geschütze zu zerstören.
- Im Kampf gegen ein mittelgroßes gegnerisches Fahrzeug schwebt Super Thunder Blade automatisch. Verbrauchte Zeit kostet dich hier keine Punkte.
- Fliegst du für längere Zeit zu tief, wirst du landen. Schweben hoch, wenn **TAKE OFF** (Abheben) angezeigt wird.

*Super Thunder Blade™* war ein Nachfolger des Master System®-Titels *Thunder Blade™* und basierte auf der Arcade-Version, die ein Jahr zuvor erschien. Die Änderung der Kameraeinstellungen im Spielverlauf kam sowohl in der Mega Drive- als auch der Arcade-Version vor.

Un esercito di rinnegati sta concentrando le proprie forze per dominare il mondo e ha scatenato le sue truppe dispensatrici di morte da una base segreta nell'est.

Sfrutta al meglio questa modernissima arma di difesa a tua disposizione, il Super Thunder Blade armato di micidiali cannoni Vulcan da 20mm e di inarrestabili missili AATM (missili aria-superficie). Scova il quartier generale nemico e fallo saltare in aria. Il destino del mondo è nelle tue mani!



## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

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

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

## CONFIGURAZIONE PREDEFINITA DELLA TASTIERA

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

## COMANDI DI BASE

|   |
|---|
| <b>Tasto D:</b> Muovi elicottero.             |
| <b>Pulsante START:</b> Inizia partita, Pausa. |
| <b>Pulsante A:</b> Spara.                     |
| <b>Pulsante B:</b> Plana.                     |
| <b>Pulsante C:</b> Spara.                     |

## COMANDI AVANZATI

### ■ VERTICALE

Durante la visualizzazione verticale, premi il tasto direzionale per muovere il Super Thunder Blade in otto direzioni.

Per impostazione predefinita, premi il tasto direzionale giù per muovere il tuo elicottero verso l'alto e viceversa. Quest'impostazione può essere modificata nel menu **OPTIONS** (Opzioni).

### ■ ORIZZONTALE

Durante la visualizzazione orizzontale, premi il tasto direzionale a sinistra/destra per muovere il Super Thunder Blade nelle due direzioni.

### ■ ARMI

Per una potenza di fuoco costante del cannone Vulcan e dei missili AATM (missili aria-superficie), tieni premuto **Spara**.

*\* Che tu stia usando la visuale verticale o quella orizzontale, il Super Thunder Blade si muoverà sempre e comunque in avanti automaticamente. Tieni premuto il pulsante Plana per attivare i freni.*

## PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante Start per accedere alla schermata modalità di gioco. Seleziona fra le seguenti opzioni:

- START (avvio)** Inizia la partita allo Stage 1 (fase 1).
- OPTIONS (opzioni)** Effettua delle modifiche alle varie impostazioni della partita.



## SCHEMATA DI GIOCO





## ELICOTTERI

Per impostazione predefinita, la partita ha inizio con tre elicotteri a disposizione (3 vite). Ogni volta che ti schianti e il tuo elicottero prende fuoco, perderai un elicottero. Guadagnerai un elicottero aggiuntivo ogni 500.000 punti.

## PUNTEGGIO

Il tuo punteggio viene registrato e aggiornato durante la partita. Per ogni bersaglio colpito, guadagnerai dei punti.

## PUNTEGGIO RECORD

Il punteggio più alto rimarrà costantemente nello schermo per incoraggiarti a dare il meglio di te e battere il detentore del record.

## GAME OVER/CONTINUE (FINE DELLA PARTITA/CONTINUA)

Il gioco ha termine quando riesci a distruggere la base nemica o se abatteranno tutti i tuoi Super Thunder Blades.

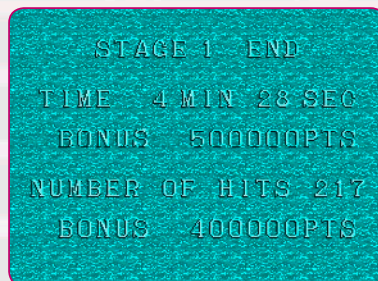
Al termine della partita, la scritta **Continue** (continua) lampeggerà nella schermata del titolo. Selezionala per ricominciare a giocare dall'inizio della fase che hai appena giocato. Puoi continuare a giocare per un massimo di 3 volte.



## PUNTEGGIO

Per ogni nemico distrutto, guadagnerai dai 1.000 ai 5.000 punti. Punti bonus aggiuntivi saranno assegnati al termine di ogni fase e dipenderanno dal numero di nemici sconfitti e dal tempo impiegato per completare la fase.

Se il tuo punteggio finale è fra i migliori sette, avrai la possibilità di iscrivere il tuo nome nella schermata **Congratulations** (complimenti).



## OPTIONS (OPZIONI)

Premi il tasto direzionale su/giù per selezionare una categoria e poi sinistra/destra per effettuare delle modifiche.

### DIFFICULTY (Difficoltà)

Imposta la difficoltà della partita in **Easy** (facile), **Medium** (media) o **Hard** (difficile).

### CONTROL (Comandi)

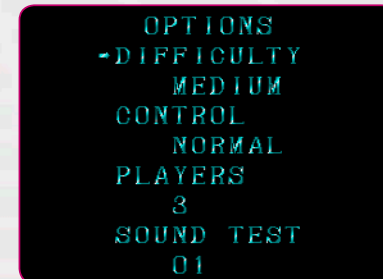
Se imposti su **NORMAL** (normale), premi il tasto direzionale in giù per muovere l'elicottero verso l'alto e viceversa. Se imposti su **REVERSE** (invertito), premi il tasto direzionale in giù per far volare l'elicottero verso il basso e viceversa.

### PLAYERS (Giocatori)

Cambia il numero di elicotteri (vite) disponibili all'inizio della partita.

### SOUND TEST (Test sonoro)

Seleziona un effetto sonoro della partita e premi il pulsante A per riprodurlo.



## SUGGERIMENTI DI GIOCO

- Durante la visualizzazione verticale, presta attenzione alla distanza dei nemici. Non rappresentano una minaccia finché non si trovano nei paraggi.
- Usa il freno ad aria compressa per rallentare e evitare gli ostacoli, ma non planare troppo a lungo: i punti vengono assegnati in base al tempo.
- Le navi da guerra non possono affondare. Concentrati a danneggiare le loro torrette.
- Quando combatti contro aerei nemici di media stazza, il Super Thunder Blade planerà in modo automatico. Il tempo non verrà considerato in questo caso.
- Se voli a bassa quota troppo a lungo, finirai con l'atterrare. Vola verso l'alto quando viene visualizzata la scritta **Take Off** (decollo).

*Super Thunder Blade™* è il sequel del gioco *Thunder Blade™* per SEGA Master System® e rispetta quasi fedelmente la versione arcade rilasciata l'anno precedente. Il sistema di cambio tra i diversi punti di vista durante il gioco era molto comune per le versioni per SEGA Mega Drive e arcade.

Un ejército de renegados está planeando hacerse con el dominio del mundo libre, y ha desplegado sus tropas desde una base secreta en el Este.

Usa el moderno sistema de defensa puesto a tu disposición, el Super Thunder Blade armado con cañones Vulcan de 20mm y misiles AATM, para encontrar la base central del enemigo y hacerla volar hasta los cielos. ¡El destino del mundo libre está en tus manos!



## COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

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

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

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

## CONTROLES BÁSICOS

|  |
|--|
| Botón de dirección: Mover helicóptero.               |
| Botón Start: Empezar partida/Poner partida en pausa. |
| Botón A: Disparar.                                   |
| Botón B: Sobrevolar.                                 |
| Botón C: Disparar.                                   |

## CONTROLES AVANZADOS

### ■ VERTICAL

En la visión vertical, pulsa el botón de dirección para mover el Super Thunder Blade en ocho direcciones.

Por defecto, si pulsas el botón de dirección hacia abajo, tu helicóptero se moverá hacia arriba y viceversa. Esta opción puede ser modificada en Opciones.

### ■ HORIZONTAL

En la visión horizontal, pulsa el botón de dirección a izquierda o derecha para mover el Super Thunder Blade en las dos direcciones.

### ■ ARMAS

Para disparar constantemente el cañón Vulcan y los misiles AATM, mantén pulsado el botón de Disparo.

\* Tanto en la vista horizontal como vertical, el Super Thunder Blade se moverá hacia delante automáticamente. Mantén pulsado el botón de Sobrevuelo para activar los frenos.

## INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para acceder a la pantalla de modo de juego. Aquí podrás seleccionar lo siguiente:

- START (Empezar)** Empezar la partida desde la fase 1.
- OPTIONS (Opciones)** Podrás cambiar distintas opciones del juego.



## PANTALLA DE JUEGO



## HELICÓPTEROS

Empezarás la partida con tres helicópteros (vidas). Cada vez que te estrelles perderás uno de ellos. Ganarás un helicóptero cada vez que consigas 500.000 puntos.

## PUNTUACIÓN

Mientras juegas se irá actualizando tu puntuación. Cada vez que golpees un objetivo ganarás puntos.

## MÁXIMA PUNTUACIÓN

La máxima puntuación se mostrará en tu pantalla para animarte a superar al campeón actual.

## FIN DE LA PARTIDA/CONTINUACIÓN

La partida acaba cuando destruyes la base enemiga o derriban todos los Super Thunder Blades.

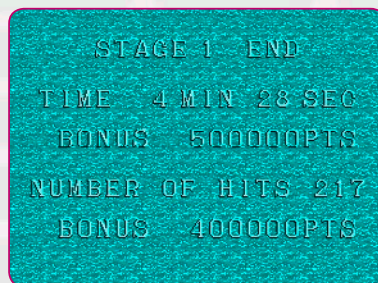
Cuando la partida termina verás la palabra 'Continue' parpadear en la pantalla de títulos. Elige esta opción y podrás comenzar tu próxima partida desde el principio de la última fase que jugaste. Puedes usar esta opción tres veces.



## PUNTUACIÓN

Por cada enemigo destruido obtendrás entre 1000 y 5000 puntos. Obtendrás puntos extra al final de cada fase dependiendo del número de enemigos derrotados y el tiempo tardado en completarla.

Si tu puntuación final está entre las siete mejores, podrás escribir tu nombre en la pantalla de Congratulations (Enhorabuena).



## OPCIONES

Pulsa el botón de dirección arriba/abajo para elegir una categoría, y a izquierda/derecha para hacer los cambios.

### DIFFICULTY (dificultad)

Cambia la dificultad del juego: **EASY** (fácil), **MEDIUM** (normal) o **HARD** (difícil).

### CONTROL (controles)

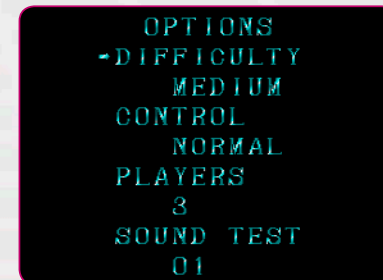
Cuando la configuración esté en **NORMAL**, si pulsas el botón de dirección hacia abajo, el helicóptero se moverá hacia arriba y viceversa. Cuando esté en **REVERSE** (reverso), si pulsas el botón de dirección hacia abajo, el helicóptero se moverá hacia abajo y viceversa.

### PLAYERS (Jugadores)

Cambia el número de helicópteros (vidas) disponibles al comenzar la partida.

### SOUND TEST (prueba de sonido)

Elige un sonido del juego y pulsa uno de los botones para escucharlo.



## PISTAS Y CONSEJOS

- En la vista vertical ten cuidado con la distancia del enemigo; no es una amenaza hasta que está cerca.
- Usa el freno aéreo para frenar y evitar así los obstáculos más fácilmente, pero no te quedes sobrevolando un sitio mucho tiempo, la puntuación se basa en el tiempo que tardas.
- Los buques de guerra no se pueden hundir. Intenta dañar sus torretas.
- Cuando combates contra naves enemigas de tamaño medio, Super Thunder Blade sobrevolará un lugar automáticamente. La puntuación por tiempo no será válida en esta ocasión.
- Si vuelas demasiado bajo durante demasiado tiempo, acabarás aterrizando. Vuela hacia arriba cuando aparezca Take Off (despegue).

*Super Thunder Blade™* fue la secuela del juego *Thunder Blade™* para Master System® y seguía más la historia de la versión para recreativas que salió un año antes. El sistema de cambio entre las distintas vistas durante el juego fue común a las versiones para SEGA Mega Drive y máquinas recreativas.

# SUPER THUNDER BLADE™

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: SIM PLAYERS: 1

A renegade army has focused its sights on domination of the free world, and has unleashed its deadly troops from a secret power base in the East.

Use the state of the art defense system at your fingertips - the Super Thunder Blade armed with 20mm Vulcan Cannons and AATM missiles - to find the central enemy base and blow it sky high. The fate of the free world is in your hands!



## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

|                    |                                    |
|--------------------|------------------------------------|
| <b>A button:</b> A | <b>Y button:</b> W                 |
| <b>B button:</b> S | <b>Z button:</b> E                 |
| <b>C button:</b> D | <b>Start button:</b> Enter.        |
| <b>X button:</b> Q | <b>D-button:</b> Directional keys. |

## BASIC CONTROLS

|  |
|--|
| <b>D-button:</b> Move chopper.               |
| <b>Start button:</b> Start Game, Pause Game. |
| <b>A button:</b> Shoot.                      |
| <b>B button:</b> Hover.                      |
| <b>C button:</b> Shoot.                      |

## ADVANCED CONTROLS

### ■ VERTICAL

During vertical view, press the D-button to move the Super Thunder Blade in eight directions.

By default, pressing the D-button down will move your chopper up and vice-versa. This setting can be changed from under **OPTIONS**.

### ■ HORIZONTAL

During horizontal view, press the D-button left or right to move the Super Thunder Blade in two directions.

### ■ WEAPONS

For constant firing power of both Vulcan Cannon and AATM Missiles, hold down **Shoot**.

*\* In both Vertical and Horizontal views, the Super Thunder Blade will move forward automatically once airborne. Press and hold Hover to activate the air brakes.*

## GETTING STARTED

From the Title Screen, press the Start button to open the Game Mode Screen. Here you can select from the following:

- START** Begin the game at Stage 1.
- OPTIONS** Make changes to a variety of game settings.



## GAME SCREEN



US ENGLISH

## CHOPPERS

By default you start the game with three choppers (lives). Every time you crash and burn, you will lose one chopper. You will gain an additional chopper for each 500,000 points.

## SCORE

Your score is kept and updated during game play. Every time you hit a target, you will earn points.

## HIGHEST SCORE

The current highest score is kept on-screen to encourage you to try harder and beat the reigning champ.

## GAME OVER/CONTINUE

The game ends when you successfully destroy the enemy base, or all Super Thunder Blades are shot down.

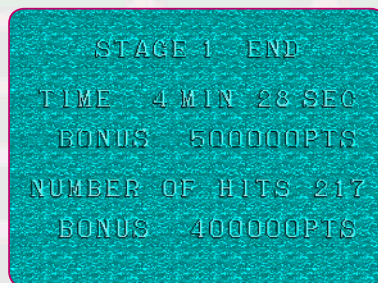
When the game ends, the word 'Continue' will be flashed on the Title Screen. Select this and you can start your next game at the beginning of the last stage you played. You may use the Continue selection three times.



## SCORING

For each enemy you destroy you will be awarded between 1000 and 5000 points. Additional bonus points will be awarded at the end of each stage depending on the number of enemies defeated and the time it took to complete.

If your final score is among the seven best scores, you will be able to enter your name at the Congratulations Screen.



## OPTIONS

Press the D-button up/down to select an option, and left/right to change the setting.

## DIFFICULTY

Set the game difficulty to **EASY**, **MEDIUM** or **HARD**.

## CONTROL

When set to **NORMAL**, pressing the D-button down will move the chopper up and vice-versa. When set to **REVERSE**, pressing the D-button down will move the chopper down and vice-versa.

## PLAYERS

Change the number of choppers (lives) that are available at the start of the game.

## SOUND TEST

Select a game sound and press a button to listen.

## PLAY TIPS

- During vertical view, pay attention to the enemies' distance. They are not a threat until they are near.
- Use the air brake to slow down and help avoid obstacles, but don't hover too long – points are awarded based on time.
- Warships cannot be sunk. Focus on damaging their turrets.
- When fighting mid-size enemy craft, Super Thunder Blade will hover automatically. The time score is not kept at this time.
- Fly too low for too long and you will end up landing. Hover upward when Take Off is displayed.

*Super Thunder Blade™* was a follow up to the Master System® title *Thunder Blade™* and based more closely on the arcade version released a year earlier. The system of switching between multiple viewpoints during game play in particular was common to both the Genesis and arcade versions.

## CUSTOMER SUPPORT

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

## SUPPORT PRODUIT

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

## SUPPORTO PRODOTTO

**Assistenza Technica Halifax:** Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Technica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Technica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)

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

## ASISTENCIA TÉCNICA

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

## KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support)

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter [support@sega.de](mailto:support@sega.de) erreichen.

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

## EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

## GARANTIE

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

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

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

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

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

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

## USA WARRANTY

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

**OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:**

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

Online: [help.sega.com](http://help.sega.com)

Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

To register this product, please go to [www.sega.com](http://www.sega.com)