








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.

WONDER BOY™ III: MONSTER LAIR™

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: SHOOTER PLAYERS: 1-2

The monsters are attacking the quiet town of Xenobia.

Guide Leo and Priscilla to wipe out the monsters using the Legendary Weapons.



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 Character, Make Selection.

Start button: Pause, Start Game.

A button: Jump.

B button: Shoot.

C button: Jump.

ADVANCED CONTROLS

RELEASE DRAGON

When restarting after losing a try, press **Jump** to let go of the dragon and land on the ground.

QUICK LANDING

While jumping, press the D-button down to land quickly.

SOFT LANDING

While jumping, press the D-button up to land slowly.

GETTING STARTED

Press **START** at the Title Screen to display the Start Menu as follows:

GAME START: Begin playing.

OPTIONS: Make changes to game settings.

After you select GAME START, the Player Number Selection Screen will be displayed. Press **START** on Player 1's controller to start the game with one player, or press **START** on Player 2's controller to start the game with two players. Player 1 controls Leo, and Player 2 controls Priscilla.

Note: Once a single-player game is started, a second player cannot join in.

BASIC PLAY

The game is basically a side-scrolling shooting game with two parts. You must survive through several Rounds in order to get to the final stage where you will encounter the Final Boss. You will lose a try if you make contact with an enemy, fall off the bottomless ledge, or let the Life Gauge completely deplete.

In the first part of the Round, advance towards the right side of the screen, going up or down the levels. Attack enemies by swinging your sword to fire a shot. You will lose a portion of Life Gauge if you get hit by enemies. The Life Gauge will also deplete slowly with time. Picking up food or weapon items will recover a portion of your Life Gauge. On restarting after losing a try, press **Jump** to drop from the dragon that carries you, but be careful where you land!



In the second part you advance by riding on a dragon's back. Your Life Gauge will not deplete with time, but you won't get any food either. Life Gauge can only be recovered by collecting weapon items. Dodge enemy shots to advance to the Round Boss. Defeat the Round Boss to clear the Round. Bonus Points are awarded for the amount left in your Life Gauge.

Extra Tries are awarded when your score reaches 5,000, 10,000, and 18,000.



UK ENGLISH

GAME SCREEN

Player 1 Score

Player 1 Character

Player 1 Tries Remaining

Player 1 Life Gauge



Note: The information for Player 2 is displayed on the right side of the screen.

WEAPON ITEMS

When you defeat an enemy (usually the last one of a group), you may find a weapon item. Pick it up quickly before it disappears, and your shots will be powered up in a variety of ways for a limited time. You will also recover a unit on your Life Gauge. Get the items quickly before they disappear!



Spiral Shot

This is very destructive, but it can only damage enemies that are close.



Missile

This blasts the enemies away, but it is not very destructive.



Wide Ring Blaster

This releases rings that attack the enemies at a wide angle.



Fireball

This shoots fireballs both in front of you and behind you simultaneously.



Beam

This emits powerful damaging waves.



Big Fire Shot

This can destroy many enemies at a time.

FOOD

In the first part of each Round, your Life Gauge depletes with time, so you must constantly find and eat food to recover your Life Gauge. Picking up food will also add points to your score. Most of the food appears only when a designated player is in play, but either player can get them for the effect. Get them quickly before they disappear!

FAIRIES

When a fairy in a bubble appears, break the bubble and release the fairy for varied effects.



Pink Fairy

The next few player-designated food items turn into a Cake for a short time.



Green Fairy

You'll become invincible for a short time.



Trix

The next few player-designated food items turn into a Flower for a short time. Be careful though, as Trix can get really mean!

GAME OVER/CONTINUE

After losing all your Tries, a CONTINUE prompt will appear with the number of CREDITS remaining displayed at the bottom of the screen. Press **START** before the countdown reaches zero to accept the Continue, with your score reset to zero. You will lose a try if you make contact with an enemy, fall off the bottomless ledge, or let the Life Gauge be completely depleted.

In a two-player game, the Continue credits are shared between both players, and one Continue credit will be deducted if either player uses the Continue. If you run out of Tries with no Continues remaining, the game is over.



OPTIONS

Access the OPTIONS Screen from the Title Screen. Press the D-button up or down to choose the Options item; left or right to change the setting. You can exit the Options Screen by either pressing **START** or selecting EXIT.

- LEVEL:** Change the difficulty level of the game.
- PLAYER:** Change the number of Tries in the game.
- CREDITS:** Change the number of Continue credits.
- SOUND TEST:** Listen to music and sound effects.
- EXIT:** Exit the OPTIONS Screen.



Des monstres attaquent la ville paisible de Xenobia.

Aidez Leo et Priscilla à exterminer les monstres à l'aide des armes légendaires.



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 : pause, lancer le jeu.
Touche A : sauter.
Touche B : tirer.
Touche C : sauter.

COMMANDES AVANÇÉES

DESCENDRE DU DRAGON

Lorsque vous recommencez après un échec, appuyez sur la touche de saut pour lâcher le dragon et atterrir sur le sol.

ATTERRISSAGE RAPIDE

En sautant, appuyez sur Bas du BMD pour retomber rapidement.

ATTERRISSAGE EN DOUCEUR

En sautant, appuyez sur Haut du BMD pour retomber lentement.

DÉMARRAGE

Appuyez sur la touche START à l'écran titre pour afficher le menu principal:

GAME START :(JOUER) Commencez une partie.

OPTIONS : Modifiez les paramètres du jeu.

Après avoir sélectionné GAME START (JOUER), l'écran de choix du nombre de joueurs apparaît. Appuyez sur la touche START de la manette du joueur 1 pour lancer une partie 1 joueur, ou sur la touche START de la manette du joueur 2 pour lancer une partie 2 joueurs. Le joueur 1 dirige Leo et le joueur 2, Priscilla.

Remarque : le second joueur ne peut pas rejoindre une partie 1 joueur.

PRINCIPE DU JEU

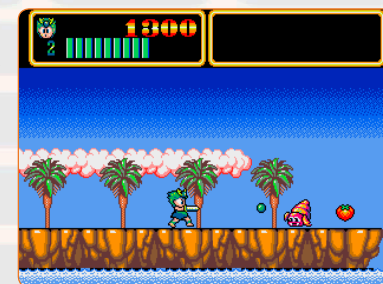
Ce jeu est un jeu de tir à défilement horizontal en deux phases. Vous devez survivre à plusieurs missions pour accéder au dernier niveau et affronter le boss final. Vous perdez une vie si vous entrez en contact avec un ennemi, si vous tombez dans un trou sans fond ou si votre jauge de santé est vide.

Lors de la première phase d'une mission, avancez vers la droite en montant ou en descendant. Attaquez vos ennemis à l'épée ou en leur tirant dessus. Vous perdrez de la santé si un ennemi vous touche. De plus, la jauge de santé diminue lentement au fil du temps. Ramassez de la nourriture ou des armes pour la remplir. Lorsque vous recommencez après avoir perdu une vie, appuyez sur la touche de saut pour descendre du dragon, mais prenez garde de ne pas tomber n'importe où !



Lors de la seconde phase, vous chevauchez votre dragon. Votre jauge de santé ne diminue plus avec le temps, mais la nourriture a disparu. Seules les armes vous permettront de récupérer de la santé. Évitez les tirs ennemis et avancez jusqu'au boss, que vous devrez vaincre pour terminer la mission. Vous remporterez alors des points bonus en fonction de la santé qu'il vous reste.

Vous bénéficierez d'essais supplémentaires en atteignant les scores suivants : 5 000, 10 000 et 18 000.



L'ÉCRAN DE JEU

Score du joueur 1

Personnage du joueur 1

Essais restants du joueur 1

Jauge de santé du joueur 1



Remarque : les informations concernant le joueur 2 sont affichées sur la droite de l'écran.

ARMES

Vous trouverez parfois une arme après avoir éliminé un ennemi (le dernier d'un groupe, en général). Ramassez-la avant qu'elle ne disparaisse et vos tirs seront plus puissants pendant un court moment. Vous récupérez également une unité de santé. Ne traînez pas, les armes disparaissent très vite !



Tir spirale

Cette arme est très puissante, mais elle ne touche que les ennemis les plus proches.



Missile

Cette arme repousse l'ennemi, mais elle manque de puissance.



Explosion d'anneaux

Cette arme lance des anneaux sur l'ennemi en un grand arc de cercle.



Boule de feu

Cette lance des boules de feu devant et derrière vous simultanément.



Rayon

Cette arme émet des ondes destructrices.



Tir surpuissant

Ce tir peut éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup.

NOURRITURE

Dans la première phase de chaque mission, votre jauge de santé se vide progressivement : vous devez donc trouver de la nourriture en permanence pour survivre. La nourriture augmente également votre score. En général, la nourriture apparaît lorsqu'un joueur donné est en jeu, mais les deux joueurs peuvent en profiter. Ne traînez pas, la nourriture disparaît très vite !

FÉES

Lorsqu'une fée apparaît dans une bulle, libérez-la pour produire divers effets.



Fée rose

Les aliments attribués à un certain joueur se changeront en gâteaux pendant un court moment.



Fée verte

Grâce à elle, vous êtes invincible pendant un court moment.



Trix

Les aliments attribués à un certain joueur se changeront en fleurs pendant un court moment. Mais attention, Trix peut avoir mauvais caractère !

FIN DE LA PARTIE/CONTINUER

Si vous perdez toutes vos vies, CONTINUE (CONTINUER) apparaîtra avec le nombre de CREDITS (CRÉDITS) qu'il vous reste en bas de l'écran. Appuyez sur la touche START avant la fin du compte à rebours pour continuer ; votre score sera alors réinitialisé. Vous perdez une vie si vous entrez en contact avec un ennemi, si vous tombez dans un trou sans fond ou si votre jauge de santé est vide.

En mode deux joueurs, les joueurs partagent leurs crédits : chaque joueur qui choisit de continuer en utilise un. La partie se termine si vous n'avez plus de vies et plus de crédits.



OPTIONS

Accédez au menu des options à partir de l'écran titre. Appuyez sur Haut/Bas du BMD pour sélectionner une option et sur Gauche/Droite pour la modifier. Pour quitter ce menu, appuyez sur la touche START ou sélectionnez EXIT (QUITTER).

LEVEL: (DIFFICULTÉ) Réglez la difficulté du jeu.
PLAYER: (JOUEUR) Modifiez le nombre de vies du joueur.
CREDITS: (CRÉDITS) Modifiez le nombre de crédits.
SOUND TEST: (TEST SON) Écoutez la musique et les effets sonores.
EXIT: (QUITTER) Quittez le menu des options.



Das ruhige Städtchen Xenobia wird von Monstern angegriffen.

Hilf Leo und Priscilla, die Monster mit Hilfe der Legendären Waffen zu vernichten.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

- Starte SEGA Mega Drive Classics
- Wähle im Hauptmenü Optionen
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung

Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar).

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

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

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Steuerkreuz: Spieler bewegen, Auswahl treffen

Start-Taste: Spiel starten, Pause

A-Taste: Springen

B-Taste: Schießen

C-Taste: Springen

ERWEITERTE STEUERUNG

DRACHEN FREILASSEN

Wenn du erneut startest, nachdem du einen Versuch verloren hast, drücke Springen, um den Drachen loszulassen und auf dem Boden zu landen.

SCHNELLE LANDUNG

Drücke beim Springen das Steuerkreuz nach unten, um rasch zu landen.

SANFTE LANDUNG

Drücke beim Springen das Steuerkreuz nach oben, um langsam zu landen.

ERSTE SCHRITTE

Drücke im Titelschirm die START-Taste, um das Startmenü aufzurufen:

GAME START: (Spielstart) Beginne das Spiel

OPTIONS: (Optionen) Passe Spieleinstellungen an

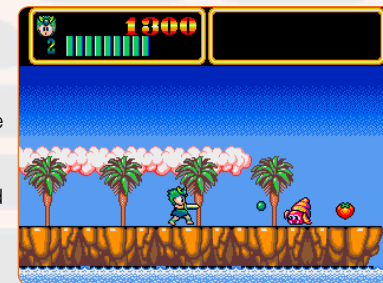
Nachdem du GAME START ausgewählt hast, wird der Spieler-Auswahlbildschirm angezeigt. Drücke die START-Taste auf dem Controller von Spieler 1, um das Spiel mit einem Spieler zu starten, oder die START-Taste auf dem Controller von Spieler 2, wenn ihr zu zweit spielen wollt. Spieler 1 steuert Leo und Spieler 2 Priscilla.

Hinweis: Nach Beginn einer Einzelspielerpartie kann sich der zweite Spieler nicht mehr anschließen.

SPIELBLAUF

Bei diesem Spiel handelt es sich um einen Side-Scrolling-Shooter, der aus zwei Hälften besteht. Zuerst musst du mehrere Runden überstehen, um zum letzten Abschnitt zu gelangen, wo du gegen den letzten Boss kämpfst. Immer dann, wenn du einen Feind berührt, von einem bodenlosen Abgrund herunterfällst oder deine Lebensanzeige leer ist, verlierst du einen Versuch.

Steuere im ersten Teil der Runde die rechte Bildschirmseite an und bewege dich die Abschnitte hoch oder runter. Greife Feinde an, indem du dein Schwert schwingst, um einen Schuss abzufeuern. Du verlierst einen Anteil deiner Lebensanzeige, wenn du von Feinden getroffen wirst. Außerdem nimmt die Lebensanzeige mit der Zeit immer mehr ab. Stelle einen Anteil deiner Lebensanzeige wieder her, indem du Essen oder Waffen aufsammlst. Hast du einen Versuch verloren und startest neu, drücke Springen, um vom Drachen, auf dem du sitzt, abzuspringen – Pass aber auf, wo du landest!



In der zweiten Hälfte des Spiels reitest du auf dem Rücken eines Drachen. Deine Lebensanzeige wird mit der Zeit nicht weniger, aber dafür bekommst du auch kein Essen. Deine Lebensanzeige kann nur durch das Sammeln von Waffen aufgefüllt werden. Weiche feindlichen Schüssen aus, um zum Rundenboss zu gelangen, den du besiegen musst, um die Runde abzuschließen. Je nach Stand deiner Lebensanzeige bekommst du Bonuspunkte.

Hast du 5.000, 10.000 und 18.000 Punkte erreicht, bekommst du einen Versuch dazu.

SPIELBILDSCHIRM

Punkte Spieler 1

Charakter Spieler 1

Restliche Versuche Spieler 1

Lebensanzeige Spieler 1



Hinweis: Die Informationen für Spieler 2 werden auf der rechten Bildschirmhälfte angezeigt.

WAFFEN

Hast du einen Feind besiegt (meist den letzten einer Gruppe), wirst du eventuell auf eine Waffe stoßen. Hebe sie schnell auf, ehe sie wieder verschwindet. Deine Schüsse werden für eine bestimmte Zeit auf verschiedene Art verbessert. Darüber hinaus wird eine Einheit deiner Lebensanzeige wiederhergestellt. Wenn du also eine Waffe siehst, dann greif zu!



Spiralschuss

Sehr zerstörerisch, fügt allerdings nur Feinden in unmittelbarer Nähe Schaden zu



Rakete

Sprengt Feinde weg, ist aber nicht besonders zerstörerisch



Weiter Ringwerfer

Lässt Ringe los, die Feinde im weiten Winkel angreifen



Feuerball

Schießt gleichzeitig vor und hinter dir Feuerbälle ab



Strahl

Gibt starke, verheerende Wellen ab



Großer Feuerschuss

Kann zahlreiche Feinde auf einmal vernichten

ESSEN

Im ersten Teil jeder Runde leert sich deine Lebensanzeige mit der Zeit - du musst ständig nach Essbarem Ausschau halten, um sie wieder aufzufüllen. Durch das Sammeln von Essen bekommst du außerdem zusätzliche Punkte. Der Großteil des Essens erscheint nur, wenn der entsprechende Spieler dran ist, doch beide Spieler können Essbares sammeln, um Nutzen daraus zu ziehen. Greif schnell zu, ehe es verschwindet!

FEEN

Erscheint eine Fee in einer Seifenblase, musst du diese platzen lassen, um die Fee zu befreien und zu sehen, was passiert.



Rosa Fee

Die nächsten essbaren Objekte des entsprechenden Spielers verwandeln sich vorübergehend in Kuchen



Grüne Fee

Du wirst vorübergehend unbesiegbar



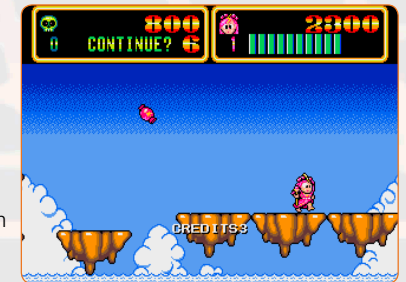
Trix

Die nächsten essbaren Objekte des entsprechenden Spielers verwandeln sich vorübergehend in eine Blume. Pass aber auf, mit Trix ist nicht zu spaßen!

SPIEL VORBEI/FORTSETZEN

Hast du keine Versuche mehr, siehst du unten auf dem Bildschirm den Hinweis **CONTINUE?** (Fortsetzen) mit der Anzahl der verbleibenden **CREDITS**. Drücke die START-Taste, ehe der Countdown abläuft, um dein Spiel mit einem Punktestand von Null fortzusetzen. Immer dann, wenn du einen Feind berührst, von einem bodenlosen Abgrund herunterfällst oder deine Lebensanzeige leer ist, verlierst du einen Versuch.

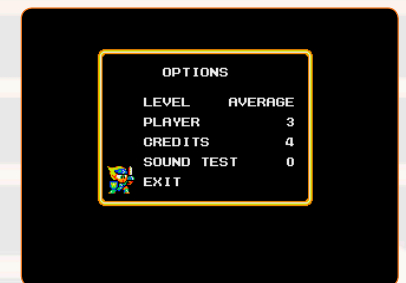
Bei einer Zweispielerpartie teilen sich beide Spieler die Credits zum Fortsetzen, und wenn einer von beiden ein Continue verwendet, wird dieser abgezogen. Wenn alle Versuche verbraucht wurden und es keine Continues mehr gibt, ist das Spiel vorbei.



OPTIONEN

Rufe den Optionsbildschirm (**OPTIONS**) über den Titelschirm auf und drücke das Steuerkreuz nach oben und unten, um eine Option auszuwählen und nach links und rechts, um sie anzupassen. Um den Optionsbildschirm zu verlassen, drückst du die START-Taste oder wählst **EXIT** (Verlassen).

LEVEL: (Schwierigkeitsstufe) Passe die Spielschwierigkeit an (Spieler) Passe die Anzahl der Versuche im Spiel an
PLAYER: Passe die Anzahl der Credits zum Fortsetzen an
CREDITS: (Soundtest) Hör dir Musik und Klangeffekte an
SOUND TEST: (Verlassen) Verlasse den Optionsbildschirm
EXIT:



I mostri stanno attaccando la tranquilla città di Xenobia.

Aiuta Leo e Priscilla a sconfiggere i mostri utilizzando le Armi leggendarie.



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: muovi il personaggio, scegli.
Tasto Start: pausa, inizia partita.
Tasto A: salta.
Tasto B: spara.
Tasto C: salta.

COMANDI AVANZATI

LASCIA IL DRAGO

Quando ricominci dopo aver perso una vita, premi Salta per lasciare il drago e atterrare.

ATTERRAGGIO VELOCE

Mentre salti, premi il tasto D in basso per atterrare velocemente.

ATTERRAGGIO MORBIDO

Mentre salti, premi il tasto D in alto per atterrare lentamente.

PER INIZIARE

Premi START per trovarti davanti alla seguente schermata principale:

GAME START: (INIZIA PARTITA) Inizia a giocare.

OPTIONS: (OPZIONI) Cambia le impostazioni di gioco.

Dopo aver selezionato GAME START (INIZIA PARTITA), apparirà la schermata di selezione del numero dei giocatori. Premi START sul controller del Giocatore 1 per iniziare la partita con un giocatore, oppure premi START sul controller del Giocatore 2 per iniziare la partita con due giocatori. Il Giocatore 1 controlla Leo, il Giocatore 2 controlla Priscilla.

Nota: una volta iniziata una partita con un giocatore singolo, il secondo giocatore non può partecipare.

GIOCO DI BASE

Il gioco è fondamentalmente uno sparatutto a scorrimento laterale in due parti. Dovrai sopravvivere per diversi round per arrivare al livello finale e affrontare il boss finale. Perdi una vita quando entri in contatto con un nemico, cadi in una voragine senza fondo o lascia che l'indicatore della vita si esaurisca completamente.

Nella prima parte del round, avanza verso il lato destro dello schermo, sali o scendi i livelli. Attacca i nemici brandendo la spada per sparare. Perderai una parte dell'indicatore della vita se vieni colpito dai nemici. L'indicatore della vita inoltre cala lentamente con il passare del tempo. Raccogli cibo o armi per ripristinare parte del tuo indicatore della vita. Quando ricominci dopo aver perso una vita, premi Salta per lanciarti dal drago che ti porta, ma stai attento a dove atterri!



Nella seconda parte avanzi a cavallo di un drago. Il tuo indicatore della vita non calerà con il tempo, ma non potrai raccogliere cibo. L'indicatore della vita si può ripristinare solo raccogliendo armi. Schiva i colpi nemici per arrivare fino al boss del round. Sconfiggi il boss per superare il round. Ti verranno assegnati dei punti bonus per le unità dell'indicatore della vita rimaste.

Guadagnerai una vita extra quando otterrai 5.000, 10.000, e 18.000 punti.

SCHEMATA DI GIOCO

Punteggio Giocatore 1

Personaggio Giocatore 1

Vite restanti Giocatore 1

Indicatore della vita Giocatore 1



Nota: le informazioni relative al Giocatore 2 sono sul lato destro dello schermo.

ARMI

Quando sconfiggi un nemico (di solito l'ultimo di un gruppo) puoi trovare un'arma. Raccoglila velocemente prima che scompaia e i tuoi colpi verranno potenziati in diversi modi per un tempo limitato. Ripristinerai anche un'unità del tuo indicatore della vita. Raccogli in fretta le armi prima che scompaiano!



Spiral Shot (Colpo a spirale)

Molto distruttivo, ma può colpire solo nemici a distanza ravvicinata.



Missile

Spazza via i nemici, ma non è molto distruttivo.



Wide Ring Blaster (Anello ad ampio raggio)

Lancia anelli che attaccano i nemici con un'angolazione molto ampia.



Fireball (Palla di fuoco)

Spara palle di fuoco contemporaneamente in avanti e indietro.



Beam (Raggio)

Spara onde incredibilmente potenti.



Big Fire Shot (Colpo gigante)

Può distruggere molti nemici in un solo colpo.

FOOD (CIBO)

Nella prima parte di ogni round, il tuo indicatore della vita diminuisce con il passare del tempo, per cui devi continuamente trovare e mangiare del cibo per ripristinare il tuo indicatore della vita. Raccogliendo del cibo inoltre aumenterai il tuo punteggio. Di solito il cibo appare solo quando un determinato giocatore sta giocando, ma entrambi i giocatori possono raccoglierlo e beneficiare dei suoi effetti. Raccoglilo in fretta prima che scompaia!

FAIRIES (FATE)

Quando compare una fata in una bolla, rompi la bolla e libera la fata per ottenere diversi effetti.



Pink Fairy (Fata rosa)

Per un breve periodo i prossimi cibi destinati al giocatore diventeranno delle torte.



Green Fairy (Fata verde)

Diventerai invincibile per un breve periodo.



Trix

Per un breve periodo i prossimi cibi destinati al giocatore diventeranno dei fiori. Fai attenzione, però, le Trix possono essere davvero infide!

GAME OVER/CONTINUE (GAME OVER/CONTINUA)

Dopo aver esaurito le vite, apparirà la scritta CONTINUE (CONTINUA) e il relativo numero di CREDITS (CREDITI) rimanenti nella parte inferiore dello schermo. Premi START prima che finisca il conto alla rovescia per continuare con il tuo punteggio azzerato. Perderai una vita quando entri in contatto con un nemico, cadi in una voragine senza fondo o lasci che l'indicatore della vita si esaurisca completamente.

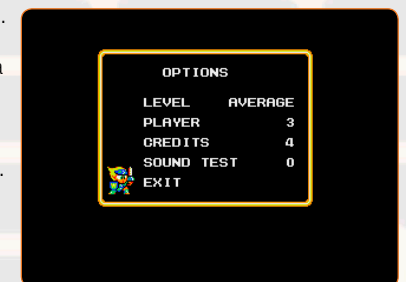
In una partita a due giocatori, i giocatori condividono i crediti per continuare, e verrà sottratto un credito ogni volta che uno dei due giocatori continua. Se finisci le vite e non hai più crediti, la partita è terminata.



OPTIONS (OPZIONI)

Accedi alla schermata OPTIONS (Opzioni) dalla schermata del titolo. Premi il tasto D in su o in giù per selezionare un'opzione; a sinistra o a destra per cambiare l'impostazione. Puoi tornare alla schermata delle opzioni premendo START o selezionando EXIT (ESC).

- LEVEL:** (LIVELLO) Cambia il livello di difficoltà del gioco.
- PLAYER:** (GIOCATORE) Cambia il numero di partite del gioco.
- CREDITS:** (CREDITI) Cambia il numero di crediti/continua.
- SOUND TEST:** (PROVA AUDIO) Ascolta la musica e gli effetti sonori.
- EXIT:** (ESC) +Abbandona la schermata delle opzioni.



Los monstruos están atacando la tranquila ciudad de Xenobia.

Controla a Leo y a Priscilla para acabar con los monstruos con la ayuda de las Legendary Weapons (armas legendarias).



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: mover personaje, seleccionar.
Botón Start (Inicio): pausa, comenzar partida.
Botón A: saltar.
Botón B: disparar.
Botón C: saltar.

CONTROLES AVANZADOS

BAJAR DEL DRAGÓN

Al reiniciar después de perder una vida, pulsa Saltar para soltarte del dragón y aterrizar en el suelo.

ATERRIZAJE RÁPIDO

Tras un salto, pulsa abajo en el mando de dirección para aterrizar rápidamente.

ATERRIZAJE SUAVE

Tras un salto, pulsa arriba en el mando de dirección para aterrizar lentamente.

PRIMEROS PASOS

Pulsa Start (Inicio) en la pantalla de inicio para ver un menú con estas opciones:

GAME START: (COMIENZO DEL JUEGO) Empieza una partida.

OPTIONS: (OPCIONES) Cambia los ajustes del juego.

Tras seleccionar GAME START (COMIENZO DEL JUEGO), se mostrará la pantalla de selección de jugadores. Pulsa Start (Inicio) en el mando del jugador 1 para empezar una partida de un jugador, o pulsa Start (Inicio) en el mando del jugador 2 para empezar una partida de dos jugadores. El jugador 1 controlará a Leo y el jugador 2 controlará a Priscilla.

Nota: si se ha empezado una partida de un jugador, un segundo jugador no se podrá incorporar a ella.

JUEGO BÁSICO

El juego está dividido en dos partes y consiste en avanzar mientras disparas. Tendrás que sobrevivir a varias fases para llegar al nivel final, en el que te encontrarás con el último jefe. Perderás una vida si un enemigo te toca, si te caes al vacío o si se agota tu barra de vida.

En la primera parte de la fase, tendrás que avanzar hacia el lado derecho de la pantalla mientras subes o bajas por el escenario. Ataca a los enemigos con tu espada. Perderás parte de tu barra de vida si un enemigo te toca. La barra de vida también se irá vaciando con el tiempo. Recoge comida o armas para recuperar vida. Al reiniciar después de perder una vida, salta para que te suelte el dragón que te transporta. ¡Pero ten cuidado al aterrizar!



En la segunda parte, avanzarás montado a lomos de un dragón. Tu barra de vida no se vaciará con el tiempo, pero tampoco encontrarás comida. Solo podrás recuperar vida si recoges armas. Esquiva los disparos de los enemigos para llegar al jefe final y completar la fase. Conseguirás puntos extra en función de la vida que te quede al completar la fase.

Conseguirás vidas extra si superas una puntuación de 5.000, 10.000 y 18.000.

LA PANTALLA DE JUEGO

Puntos del jugador 1

Personaje del jugador 1

Vidas del jugador 1

Barra de vida del jugador 1



Nota: la información del jugador 2 se muestra en la parte derecha de la pantalla.

ARMAS

Al acabar con un enemigo (normalmente, el último de un grupo), es posible que suelte un arma. Cógela rápidamente antes de que desaparezca y tus disparos mejorarán durante un tiempo limitado y de distintas formas. También recuperarás un poco de vida. ¡Recuerda coger las armas antes de que se esfumen!



Spiral Shot (Disparo en espiral)

Muy destructivo, pero solo dañará a los enemigos que estén cerca.



Missile (Misil)

Alcanza a enemigos lejanos pero no es muy destructivo.



Wide Ring Blaster (Explosión de gran alcance)

Crea anillos de ataque con un amplio radio de acción.



Fireball (Bola de fuego)

Dispara bolas de fuego por delante y por detrás de tu personaje al mismo tiempo.



Beam (Rayo)

Emite potentes ondas dañinas.



Big Fire Shot (Gran disparo)

Puede destruir a muchos enemigos a la vez.

COMIDA

En la primera parte de cada fase, tu barra de vida se irá vaciando con el tiempo, así que tendrás que recoger comida para recuperar vida y ganar puntos adicionales. Muchos de los alimentos solo aparecen para un jugador concreto, pero cualquiera de los dos jugadores podrá recogerlos. ¡Hazlo rápido, antes de que desaparezcan!

HADAS

Si aparece un hada en una burbuja, rómpela para liberar al hada y obtener diversos efectos.



Hada rosa

Los siguientes alimentos se convertirán en un pastel durante unos instantes.



Hada verde

Te volverás invencible de forma temporal.



Trix

Los siguientes alimentos se convertirán en una flor durante unos instantes. ¡Ten cuidado, que Trix puede ser muy mala!

FIN DEL JUEGO/CONTINUAR

Si pierdes todas tus vidas, aparecerá la pantalla CONTINUE (CONTINUAR). El número de CREDITS (CRÉDITOS) que te quedan se mostrará en la parte inferior de la pantalla. Pulsa Start (Inicio) antes de que la cuenta atrás llegue a cero para continuar (tu marcador se pondrá a cero). Perderás una vida si un enemigo te toca, si te caes al vacío o si se agota tu barra de vida.

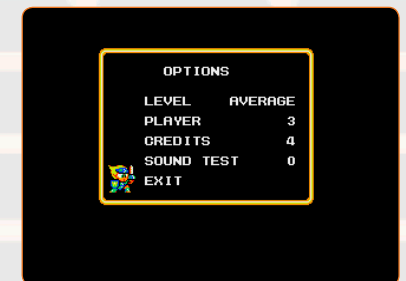


En las partidas de dos jugadores, ambos compartirán los créditos y se restará un crédito cada vez que un jugador lo use para continuar. Si os quedáis sin vidas y sin créditos, la partida terminará.

OPTIONS (OPCIONES)

Accede a la pantalla OPTIONS (OPCIONES) en la pantalla de inicio. Pulsa arriba o abajo en el mando de dirección para elegir una opción y pulsa izquierda o derecha para cambiar el ajuste. Pulsa Start (Inicio) o selecciona EXIT (SALIR) para salir de la pantalla de opciones.

- LEVEL:** (NIVEL) Cambia el nivel de dificultad del juego.
- PLAYER:** (JUGADOR) Cambia el número de vidas del juego.
- CREDITS:** (CRÉDITOS) Cambia el número de créditos para continuar.
- SOUND TEST:** (PRUEBA DE SONIDO) Escucha la música y los efectos de sonido del juego.
- EXIT:** (SALIR) Sal de la pantalla OPTIONS (OPCIONES).



WONDER BOY™ III: MONSTER LAIR™

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: SHOOTER PLAYERS: 1-2

The monsters are attacking the quiet town of Xenobia.

Guide Leo and Priscilla to wipe out the monsters using the Legendary Weapons.



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 Character, Make Selection.

Start button: Pause, Start Game.

A button: Jump.

B button: Shoot.

C button: Jump.

ADVANCED CONTROLS

RELEASE DRAGON

When restarting after losing a try, press **Jump** to let go of the dragon and land on the ground.

QUICK LANDING

While jumping, press the D-button down to land quickly.

SOFT LANDING

While jumping, press the D-button up to land slowly.

GETTING STARTED

Press **START** at the Title Screen to display the Start Menu as follows:

GAME START: Begin playing.

OPTIONS: Make changes to game settings.

After you select GAME START, the Player Number Selection Screen will be displayed. Press **START** on Player 1's controller to start the game with one player, or press **START** on Player 2's controller to start the game with two players. Player 1 controls Leo, and Player 2 controls Priscilla.

Note: Once a single-player game is started, a second player cannot join in.

BASIC PLAY

The game is basically a side-scrolling shooting game with two parts. You must survive through several Rounds in order to get to the final stage where you will encounter the Final Boss. You will lose a try if you make contact with an enemy, fall off the bottomless ledge, or let the Life Gauge completely deplete.

In the first part of the Round, advance towards the right side of the screen, going up or down the levels. Attack enemies by swinging your sword to fire a shot. You will lose a portion of Life Gauge if you get hit by enemies. The Life Gauge will also deplete slowly with time. Picking up food or weapon items will recover a portion of your Life Gauge. On restarting after losing a try, press **Jump** to drop from the dragon that carries you, but be careful where you land!



In the second part you advance by riding on a dragon's back. Your Life Gauge will not deplete with time, but you won't get any food either. Life Gauge can only be recovered by collecting weapon items. Dodge enemy shots to advance to the Round Boss. Defeat the Round Boss to clear the Round. Bonus Points are awarded for the amount left in your Life Gauge.

Extra Tries are awarded when your score reaches 5,000, 10,000, and 18,000.

GAME SCREEN

Player 1 Score

Player 1 Character

Player 1 Tries Remaining

Player 1 Life Gauge



Note: The information for Player 2 is displayed on the right side of the screen.

WEAPON ITEMS

When you defeat an enemy (usually the last one of a group), you may find a weapon item. Pick it up quickly before it disappears, and your shots will be powered up in a variety of ways for a limited time. You will also recover a unit on your Life Gauge. Get the items quickly before they disappear!



Spiral Shot

This is very destructive, but it can only damage enemies that are close.



Missile

This blasts the enemies away, but it is not very destructive.



Wide Ring Blaster

This releases rings that attack the enemies at a wide angle.



Fireball

This shoots fireballs both in front of you and behind you simultaneously.



Beam

This emits powerful damaging waves.



Big Fire Shot

This can destroy many enemies at a time.

FOOD

In the first part of each Round, your Life Gauge depletes with time, so you must constantly find and eat food to recover your Life Gauge. Picking up food will also add points to your score. Most of the food appears only when a designated player is in play, but either player can get them for the effect. Get them quickly before they disappear!

FAIRIES

When a fairy in a bubble appears, break the bubble and release the fairy for varied effects.



Pink Fairy

The next few player-designated food items turn into a Cake for a short time.



Green Fairy

You'll become invincible for a short time.



Trix

The next few player-designated food items turn into a Flower for a short time. Be careful though, as Trix can get really mean!

GAME OVER/CONTINUE

After losing all your Tries, a CONTINUE prompt will appear with the number of CREDITS remaining displayed at the bottom of the screen. Press **START** before the countdown reaches zero to accept the Continue, with your score reset to zero. You will not be able to restart (or rejoin) if the countdown ends.

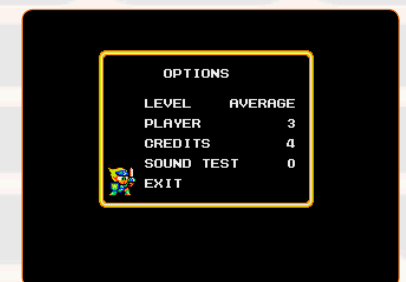
In a two-player game, the Continue credits are shared between both players, and one Continue credit will be deducted if either player uses the Continue. If you run out of Tries with no Continues remaining, the game is over.



OPTIONS

Access the OPTIONS Screen from the Title Screen. Press the D-button up or down to choose the Options item; left or right to change the setting. You can exit the Options Screen by either pressing **START** or selecting EXIT.

- LEVEL:** Change the difficulty level of the game.
- PLAYER:** Change the number of Tries in the game.
- CREDITS:** Change the number of Continue credits.
- SOUND TEST:** Listen to music and sound effects.
- EXIT:** Exit the OPTIONS Screen.



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