








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



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

Dr. Eggman (aka Dr. Robotnik) has returned, turning helpless animals into robots and forcing them to build his ultimate weapon, the Death Egg!

But this time, Sonic has a friend that can help him: Tails! Find the 7 Chaos Emeralds and stop Dr. Robotnik's evil scheme!



## 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

- D-button:** Move Sonic/Tails.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Jump, Spin Attack.
- B button:** Jump, Spin Attack.
- C button:** Jump, Spin Attack.

## SUPER COOL STUNTS

### ROLLING SPIN ATTACK

Press the D-button down while moving to perform a rolling Spin Attack to bump off incoming enemies on the ground.

### SPIN DASH

Hold the D-button down and tap **Jump** a few times to rev up Sonic or Tails. When you release the D-button, your character will shoot forward and take out any enemies in his path.

## GETTING STARTED

Press START at the Title Screen to select from the following:

- **1 PLAYER:** Begin the game from the first Act to stop Dr. Eggman.
- **2 PLAYER VS:** Play the two-player competition.
- **OPTIONS:** Access the Options screen.

## OPTIONS

Press the D-button up and down to select one of three options, then press the D-button left and right to change each setting.

### PLAYER SELECT

Choose the character(s) to use in the 1-PLAYER Mode from SONIC ALONE, TAILS ALONE, or SONIC AND TAILS. Once this setting is set, press the Start Button to start a 1 PLAYER Mode.

### VS. MODE ITEMS

For 2 PLAYER VS. Mode, select the type of items appearing from ALL KINDS ITEMS or TELEPORT ONLY. Once this setting is set, press the Start Button to start a 2 PLAYER VS. Mode.

### SOUND TEST

Select a number and press Button B or C to listen to the music or sound effects used in the game. Press Button A to advance the selection number by 10 (in hexadecimal). To return to the Title Screen, press the Start Button.



## GAME SCREEN

### 1 PLAYER MODE

Current Score

Time Elapsed

Number of Rings

Remaining Lives



### 2 PLAYER MODE

Time Elapsed

Number of Rings

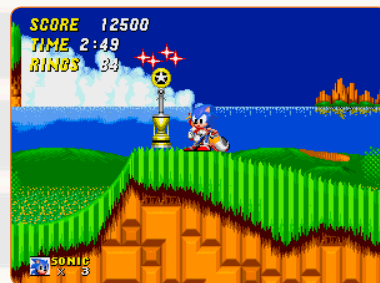


**Note:** Top half is Player 1's Screen and bottom half is Player 2's Screen.

## STAR POSTS

Touch a Star Post and the game will save this position in case you fail to clear the Act. If you lose a life with one or more lives remaining, you will carry on the adventure from the last Star Post you touched.

If you touch the Star Post with 50 or more Rings, spinning stars will appear just above the post. Jump into the twinkling stars to teleport to one of the Special Stages. Note that you can not access the Special Stage twice from the same Star Post.



## SPECIAL STAGE

Watch the screen to see how many Rings you need to get. Speed around the chute, picking up as many Rings as you can. Sidestep and avoid the Bombs or Jump over them to stay in the race. If you get the required number of Rings at each checkpoint, you can continue. Otherwise, the Stage ends. If you finish the Stage, you'll be rewarded with a Chaos Emerald.



## ITEMS



### Ring

Having one can keep you alive when you are damaged. Collect 100 to earn an extra life.



### Super Ring

Gives you 10 Rings at once.



### Invincibility

Protects you from enemies and traps (except certain moving traps) for a short period.



### Power Sneakers

Allow you to run even faster.



### Shield

Protects you from damage one time only.



### 1-Up

Gives you one extra life.



### Teleport

Switch the position of Player 1 and 2 in 2 PLAYER VS Mode.

## 2 PLAYER VS. MODE

In this game, two players compete against each other to get the higher Score, Rings and Item Boxes in the fastest time. Select from three regular Zones and a Special Stage for a friendly competition.

In regular Zones, the game is played on a split screen. Be aware that the contents of the item Boxes are unknown until you break them (unless the game option is set to TELEPORT ONLY). The face you see on a 1-Up item shows who gets the extra life. When the leader reaches the goal, a countdown starts and the other player must finish within 60 seconds. At the end, the players are evaluated on 5 categories, and the player with the most wins on the evaluations wins the Act.

Le Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) est de retour ! Il transforme les petits animaux sans défense en robots et les force à construire son arme ultime, le Death Egg (L'Œuf de la mort) !

Mais cette fois-ci, Sonic bénéficie de l'aide d'un ami : Tails ! Trouvez les 7 Chaos Emeralds et mettez un terme aux projets machiavéliques du Dr. Robotnik !



## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible PC 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 l'option '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 respectivement. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne sont pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons.

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

<b>Bouton A</b> : Q	<b>Bouton Y</b> : Z
<b>Bouton B</b> : S	<b>Bouton Z</b> : E
<b>Bouton C</b> : D	<b>Bouton Start</b> : Entrée.
<b>Bouton X</b> : A	<b>Bouton multidirectionnel</b> : Touches directionnelles.

## COMMANDES DE BASE

<b>Bouton multidirectionnel</b> : Déplacer Sonic/Tails.
<b>Bouton Start</b> : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.
<b>Bouton A</b> : Sauter, Attaque tourbillon.
<b>Bouton B</b> : Sauter, Attaque tourbillon.
<b>Bouton C</b> : Sauter, Attaque tourbillon.

## SUPER CASCADES

### ATTAQUE TOURBILLON ROULANTE

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le bas tout en vous déplaçant pour effectuer une Attaque tourbillon roulante et dégommer tous les ennemis au sol.

### COURSE TOURBILLON

Maintenez le bouton multidirectionnel vers le bas et appuyez plusieurs fois sur Sauter pour faire prendre de l'élan à Sonic ou Tails. Lorsque vous relâchez le bouton multidirectionnel, votre personnage foncera vers l'avant et dégommera tous les ennemis sur son passage.

## DÉMARRER

Appuyez sur START sur l'écran de titre pour choisir l'une des options suivantes :

- **1 PLAYER (1 JOUEUR)** : Commencer la partie depuis le premier acte pour arrêter le Dr. Eggman.
- **2 PLAYER VS (2 JOUEURS VS)** : Faire une compétition entre deux joueurs.
- **OPTIONS** : Accéder à l'écran des options.

## OPTIONS

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le bas et le haut pour choisir l'une des trois options, puis appuyez sur la droite ou la gauche pour modifier chaque paramètre.

### PLAYER SELECT (CHOIX DE PERSONNAGE)

Choisissez le personnage avec lequel jouer en mode 1 JOUEUR : SONIC ALONE (SONIC SEUL), TAILS ALONE (TAILS SEUL), ou SONIC AND TAILS (SONIC ET TAILS). Une fois que votre choix est fait, appuyez sur le bouton Start pour commencer en mode 1 JOUEUR.

### VS. MODE ITEMS (OBJETS DU MODE VS)

Pour le mode 2 JOUEURS VS, choisissez le type d'objets que vous souhaitez : ALL KINDS ITEMS (TOUT TYPE D'OBJETS) ou TELEPORT ONLY (TÉLÉPORTATION UNIQUEMENT). Une fois ce paramètre choisi, appuyez sur le bouton Start pour commencer en mode 2 JOUEURS VS.

### SOUND TEST (TEST AUDIO)

Choisissez un numéro et appuyez sur le bouton B ou C pour écouter la musique ou les effets sonores utilisés dans le jeu. Appuyez sur le bouton A pour augmenter le numéro sélectionné de 10 (de façon hexadécimale). Pour revenir à l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start.



## ÉCRAN DE JEU

### MODE 1 JOUEUR

Score actuel

Temps écoulé

Nombre de Rings

Vies restantes



### MODE 2 JOUEURS

Temps écoulé

Nombre de Rings

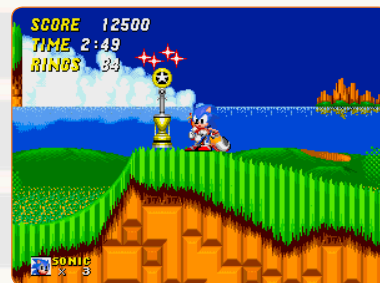


**Remarque :** Le joueur 1 se trouve en haut de l'écran et le joueur 2, en bas.

## BORNE ÉTOILE

Touchez une borne étoile et le jeu sauvegardera votre progression à partir de ce point, si jamais vous ne parvenez pas à terminer l'acte. Si vous perdez une vie, mais qu'il vous en reste une ou plus, vous continuerez l'aventure à partir de la dernière borne étoile que vous aurez touchée.

Si vous touchez une borne étoile avec au moins 50 Rings, des étoiles tournantes apparaîtront au-dessus de la borne. Sautez sur les étoiles scintillantes pour vous téléporter vers l'une des étapes spéciales. Remarque : vous ne pouvez pas accéder à l'étape spéciale deux fois à partir de la même borne étoile.



## ÉTAPE SPÉCIALE

Voyez à l'écran le nombre de Rings qu'il vous faut obtenir. Foncez sur le toboggan pour ramasser autant de Rings que possible. Évitez les bombes ou sauter par-dessus pour rester dans la course. Si vous obtenez le nombre de Rings requis à chaque point de passage, vous pouvez continuer. Sinon, l'étape prend fin. Si vous terminez l'étape, vous obtiendrez une Chaos Emerald en récompense.



## OBJETS



### Ring

En avoir une peut vous sauver la vie lorsque vous prenez un coup. Ramassez-en 100 pour obtenir une vie supplémentaire.



### Super Ring

Elle vous fait gagner dix Rings.



### Invincibilité

Elle vous protège des ennemis et des pièges (sauf certains pièges mobiles) momentanément.



### Super chaussures

Elles vous font courir encore plus vite.



### Bouclier

Il vous protège des dégâts une seule fois.



### +1

Elle vous offre une vie supplémentaire.



### Téléportation

Échanger les Joueurs 1 et 2 de position en mode 2 JOUEUR VS.

## MODE 2 JOUEURS VS.

Dans ce jeu, deux joueurs s'opposent pour obtenir le meilleur score, le plus de Rings et d'objets le plus rapidement possible. Choisissez parmi trois zones normales et une étape spéciale pour une compétition amicale.

Dans les zones normales, le jeu se joue en écran partagé. N'oubliez pas que vous ne connaîtrez pas le contenu des boîtes à objet avant de les casser, à moins d'avoir réglé l'option de jeu sur TELEPORT ONLY (TÉLÉPORTATION UNIQUEMENT). Le visage affiché sur l'objet +1 indique quel personnage en bénéficiera. Lorsque le meneur atteint le but, un compte à rebours commence et l'autre joueur a 60 secondes pour terminer la course. À la fin, les joueurs sont évalués sur cinq catégories et le joueur avec les meilleurs résultats dans l'évaluation remporte l'Acte.

Dr. Eggman (auch bekannt als Dr. Robotnik) ist zurückgekehrt und führt abermals Böses im Schilde. Er hat hilflose Tiere in Roboter verwandelt und zwingt sie dazu, seine ultimative Waffe zu bauen - das Death Egg!

Doch diesmal hat Sonic Verstärkung dabei. Gemeinsam mit Tails gilt es die sieben Chaos Emeralds zu finden und Dr. Eggman einen Strich durch die Rechnung zu machen!



## 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 (Options).
- Wähle in den Eingabeeinstellungen (Input Configuration) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung (Assign controller mapping)
- 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> Sonic/Tails bewegen
<b>Start-Taste:</b> Spiel starten, Pause
<b>A-Taste:</b> Springen/ Wirbelangriff
<b>B-Taste:</b> Springen/ Wirbelangriff
<b>C-Taste:</b> Springen, Wirbelangriff

## SUPERCOOLE TRICKS

### ROLLENDER WIRBELANGRIFF

Drücke das Steuerkreuz in der Bewegung nach unten, um einen rollenden Wirbelangriff auszuführen und damit am Boden von auf dich zukommenden Feinden abzurallen.

### WIRBELSPRINT

Halte das Steuerkreuz nach unten gedrückt und tippe mehrmals Springen an, damit Sonic oder Tails Anlauf nehmen. Lässt du das Steuerkreuz los, schießt dein Spielcharakter nach vorn und räumt sämtliche Gegner vor ihm aus dem Weg.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm START und wähle einen der folgenden Menüpunkte:

- **1 PLAYER (EINZELSPIELERMODUS):** Beginne das Spiel beim ersten Akt und versuche, Dr. Eggman das Handwerk zu legen
- **2 PLAYER VS (VERSUSMODUS):** Tritt gegen einen anderen Spieler an
- **OPTIONS (OPTIONEN):** Rufe den Optionsbildschirm auf

## OPTIONEN

Drücke das Steuerkreuz nach oben und unten, um eine von drei Optionen auszuwählen. Ändere die jeweilige Einstellung, indem du das Steuerkreuz nach links und rechts drückst.

### PLAYER SELECT (SPIELERAUSWAHL)

Wähle den/die Charakter(e), die du im EINZELSPIELERMODUS verwenden willst: SONIC ALONE (nur Sonic), TAILS ALONE (nur Tails), oder SONIC AND TAILS (Sonic und Tails). Hast du deine Auswahl getroffen, kannst du den EINZELSPIELERMODUS durch Drücken der Start-Taste beginnen.

### VS. MODE ITEMS (GEGENSTÄNDE FÜR DEN VS.-MODUS)

Lege fest, ob im VERSUSMODUS ALL KINDS ITEMS (alle Arten von Gegenständen) oder TELEPORT ONLY (nur Teleport) erscheinen sollen. Hast du deine Auswahl getroffen, kannst du den VERSUSMODUS durch Drücken der Start-Taste beginnen.

### SOUND TEST (TONTEST)

Wähle eine Nummer und drücke die B- oder C-Taste, um dir die Musik oder Klangeffekte aus dem Spiel anzuhören. Indem du die A-Taste drückst, springst du in deiner Auswahl um zehn Titel weiter. Drücke die Start-Taste, um zum Titelschirm zurückzukehren.



## SPIELBILDSCHIRM

### EINZELSPIELERMODUS

Aktuelle Punkte

Verstrichene Zeit

Anzahl der Ringe

Verbleibende Leben



### VERSUSMODUS

Verstrichene Zeit

Anzahl der Ringe

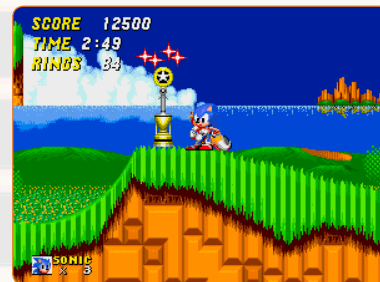


**Hinweis:** Die obere Bildschirmhälfte gehört Spieler 1, die untere Spieler 2.

## STERNENPFOSTEN

Bei Berührung eines Sternenpfostens wird deine aktuelle Position im Spiel gespeichert, falls es dir nicht gelingt, den Akt abzuschließen. Wenn du ein Leben verlierst und noch mindestens ein Leben übrig hast, kannst du dein Abenteuer ab dem zuletzt berührten Sternenpfosten fortsetzen.

Berührst du einen Sternenpfosten mit 50 oder mehr Ringen, erscheinen oberhalb des Pfostens kreisende Sterne. Springe in diese funkelnden Sterne, um in eins der Speziallevel teleportiert zu werden. Beachte, dass du nicht zweimal vom selben Sternenpfosten aus in die Speziallevel gelangen kannst.



## SPEZIALLEVEL

Auf dem Bildschirm siehst du, wie viele Ringe du sammeln musst. Rase durch die Rutsche und schnapp dir so viele Ringe, wie du nur kannst. Um im Rennen zu bleiben, musst du die Bomben umgehen oder überspringen. Gelingt es dir, die benötigte Anzahl Ringe an jedem Checkpunkt zu sammeln, kannst du weiterspielen. Wenn nicht, ist das Level vorbei. Wenn du es schaffst, das Level abzuschließen, wirst du mit einem Chaos Emerald belohnt.



## GEGENSTÄNDE



### Ring

Ein Ring hält dich am Leben, wenn du Schaden nimmst. Sammle 100, um dir ein Extraleben zu verdienen



### Superring

Du bekommst zehn Ringe auf einmal



### Unbesiegbareit

Beschützt dich kurze Zeit vor Feinden und Fallen (mit Ausnahme bestimmter beweglicher Fallen)



### Powerturnschuhe

Du kannst noch schneller rennen



### Schild

Beschützt dich einmal vor Schaden



### 1 Up

Du bekommst ein Extraleben



### Teleport

Im VERSUSMODUS tauschen Spieler 1 und Spieler 2 die Position

## VERSUSMODUS

In diesem Modus treten zwei Spieler gegeneinander an. Es geht um die beste Punktzahl, die meisten Ringe und Objektkisten sowie die schnellste Zeit. Wähle aus drei herkömmlichen Zonen und einem Speziallevel, und der Wettkampf kann beginnen.

In den herkömmlichen Zonen wird das Spiel mit geteiltem Bildschirm ausgefochten. Beachte, dass du erst siehst, was in den Objektkisten verborgen ist, wenn du diese aufbrichst (es sei denn, du hast die Option TELEPORT ONLY eingestellt). Das Gesicht auf dem 1 UP-Gegenstand zeigt an, wer das Extraleben bekommt. Ist der erste Spieler im Ziel, wird ein Countdown ausgelöst und der andere Spieler muss binnen 60 Sekunden ebenfalls das Ziel erreichen. Am Ende werden die beiden Spieler in fünf Kategorien bewertet, und wer insgesamt die beste Wertung erzielt, gewinnt den Akt.

Il Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) è tornato e ha trasformato dei poveri animali in robot, obbligandoli a costruire la sua ultima diavoleria meccanica: la Death Egg!

Ma, questa volta, Sonic può contare sull'aiuto del suo amico Tails per mettere fine ai malvagi piani del Dr. Eggman e trovare i 7 Chaos Emerald!



## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile col sistema operativo e che abbia un tasto direzionale e almeno 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 (Avvio) 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 disponibili.

## COMANDI PREDEFINITI 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 Sonic/Tails.
<b>Pulsante START:</b> Inizia partita, pausa.
<b>Pulsante A:</b> Salto, Attacco avvitato.
<b>Pulsante B:</b> Salto, Attacco avvitato.
<b>Pulsante C:</b> Salto, Attacco avvitato.

## MOSSE SPECIALI

### ATTACCO AVVITATO

Premi il tasto D in giù mentre corri per eseguire un Attacco avvitato e respingere qualsiasi nemico.

### SCATTO AVVITATO

Tieni premuto il tasto D in giù e premi **Salto** alcune volte per far avvitare Sonic e Tails. Rilascialo e il tuo personaggio sarà proiettato in avanti e travolgerà qualsiasi nemico incontri sul suo cammino.

## PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante Start e seleziona una delle seguenti opzioni:

- **1 PLAYER (1 GIOCATORE):** Inizia a giocare dal primo Atto e ferma il Dr. Eggman.
- **2 PLAYER VS (2 GIOCATORI VS):** Inizia una partita a due giocatori.
- **OPTIONS (OPZIONI):** Accedi alla schermata delle opzioni.

## OPZIONI

Premi il tasto D in su/giù per selezionare una delle tre opzioni e poi a sinistra/destra per cambiarla.

### SELEZIONE GIOCATORE

Scegli il personaggio che vuoi usare in modalità **1 GIOCATORE** fra SONIC, TAILS o SONIC E TAILS. Quando avrai effettuato la selezione, premi il pulsante Start per dare inizio ad una partita in modalità 1 GIOCATORE.

### OGGETTI MODALITÀ VS

Per la modalità **2 GIOCATORI VS**, seleziona il tipo di oggetto che vuoi che appaia tra: **ALL KINDS ITEMS** (tutti gli oggetti) o **TELEPORT ONLY** (solo teletrasporto). Una volta che avrai effettuato la selezione, premi il pulsante Start per dare inizio una partita in modalità 2 GIOCATORI VS.

### TEST SONORO

Seleziona il numero e premi il pulsante B o C per ascoltare la musica o gli effetti sonori usati nel gioco. Premi il pulsante A per avanzare di 10 (in esadecimale). Per tornare alla schermata del titolo, premi il pulsante Start.





## SCHEMATA DI GIOCO

### Modalità 1 GIOCATTORE

Punteggio attuale

Tempo trascorso

Numero di Ring

Vite rimanenti



### Modalità 2 GIOCATORI

Tempo trascorso

Numero di Ring



**Nota:** la parte superiore dello schermo appartiene al giocatore 1, quella inferiore al giocatore 2.

## PALI STELLA

Tocca un Palo Stella e il gioco salverà la tua posizione in caso tu non riesca a completare l'Atto. Se perdi una vita e ne hai altre a disposizione, continuerai a giocare dall'ultimo Palo Stella che hai raggiunto.

Se tocchi un Palo Stella con un minimo di 50 Ring in tuo possesso, appariranno delle stelle rotanti sopra il palo. Salta verso queste stelle per accedere alle Fasi speciali. Ricorda che non puoi accedere alla Fase speciale due volte dallo stesso Palo Stella.



## FASE SPECIALE

Guarda lo schermo per vedere quanti Ring devi ottenere. Scendi velocemente lungo lo scivolo e raccogli il maggior numero di Ring. Spostati di lato ed evita le bombe o superale con un salto per continuare la tua corsa. Se riesci ad ottenere il numero di Ring richiesto ad ogni checkpoint potrai continuare a giocare, altrimenti la partita avrà fine. Se riesci a completare la fase, guadagnerai un Chaos Emerald.



## OGGETTI



### Ring

Conserva almeno un Ring per rimanere in vita se vieni colpito. Raccoglilo 100 per ottenere una vita aggiuntiva.



### Super Ring

Ottieni 10 Ring contemporaneamente.



### Invincibilità

Ti protegge da nemici e trappole (ad eccezione di alcune trappole mobili) per un breve periodo di tempo.



### Scarpe Turbo

Ti permette di correre ancora più veloce.



### Scudo

Ti protegge dai danni una sola volta.



### +1

Ottieni una vita extra.



### Teletrasporto

Inverte le posizioni dei giocatori 1 e 2 in modalità **2 GIOCATORI VS**.

## MODALITÀ 2 GIOCATORI VS

In questa modalità due giocatori competono per ottenere il più velocemente possibile il maggior numero di punti, Ring e Scatole oggetto. Seleziona una delle Zone normali o la Fase speciale per dare inizio a questa competizione amichevole. Nelle zone normali, giocherai in schermo condiviso. Il contenuto delle Scatole oggetto è sconosciuto finché non rompi la scatola (a meno che l'opzione non sia impostata su TELEPORT ONLY - Solo teletrasporto). Sulla Scatola oggetto +1, comparirà la faccia del personaggio che riceve la vita aggiuntiva. Quando il leader raggiunge il traguardo, avrà inizio un conto alla rovescia e gli altri giocatori dovranno terminare entro 60 secondi. Alla fine, tutti i giocatori verranno valutati sulla base di 5 categorie e vince l'Atto il giocatore che si aggiudica la vittoria nel maggior numero di categorie.

El Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) ha vuelto, convirtiendo a los pobres animales en robots para que construyan su arma más poderosa, ¡el Death Egg!

¡Pero esta vez Sonic cuenta con la ayuda de su amigo Tails!  
¡Encuentra las 7 Chaos Emeralds y pon fin a los malvados planes del Dr. Robotnik!



## 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 mando 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 Options (Opciones) en el 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

<b>Botón A:</b> A	<b>Botón Y:</b> W
<b>Botón B:</b> S	<b>Botón Z:</b> E
<b>Botón C:</b> D	<b>Botón Start:</b> Enter.
<b>Botón X:</b> Q	<b>Botón direccional:</b> flechas de dirección.

## CONTROLES BÁSICOS

<b>Botón direccional:</b> Mover a Sonic/Tails.
<b>Botón Start:</b> Empezar partida/Poner partida en pausa.
<b>Botón A:</b> Saltar, ataque giratorio.
<b>Botón B:</b> Saltar, ataque giratorio.
<b>Botón C:</b> Saltar, ataque giratorio.

## TRUCOS SUPERCHULOS

### ATAQUE GIRATORIO RODANTE

Pulsa el botón direccional hacia abajo para realizar un ataque giratorio rodante que hará que Sonic acabe con los enemigos que se aproximen por tierra.

### TORBELLINO

Mantén pulsado el botón direccional y pulsa unas cuantas veces el botón de **Saltar** para acelerar a Sonic o Tails. Cuando sueltes el botón direccional, tu personaje saldrá disparado hacia delante, eliminando a cualquier enemigo que se interponga en su camino.

## INICIO

En la pantalla del título, pulsa Start para seleccionar una de las siguientes opciones:

- **1 PLAYER (1 jugador):** empieza a jugar desde el primer acto para detener al Dr. Eggman.
- **2 PLAYER VS (2 jugadores VS):** juega a una competición para dos jugadores.
- **OPTIONS (Opciones):** accede al menú de opciones.

## OPTIONS (OPCIONES)

Pulsa el botón direccional hacia arriba o hacia abajo para seleccionar una de las tres opciones y, a continuación, púlsalo a izquierda o derecha para cambiar cada opción.

### SELECCIÓN DE JUGADOR

Elige el/los personaje(s) que quieres usar en el modo 1-PLAYER (1 jugador) entre las opciones: SONIC ALONE (Sonic en solitario), TAILS ALONE (Tails en solitario) o SONIC AND TAILS (Sonic y Tails). Cuando hayas elegido, pulsa el botón Start para empezar en el modo 1 PLAYER.

### OBJETOS DEL MODO VS.

Elige el tipo de objetos que quieres que aparezcan en el modo 2 PLAYER VS. (2 jugadores VS) de entre las siguientes opciones: ALL KINDS ITEMS (objetos de todo tipo) o TELEPORT ONLY (solo objetos de teletransporte). Cuando hayas terminado, pulsa el botón Start para dar comienzo a una partida en modo 2 PLAYER.

### SOUND TEST (Prueba de sonido)

Elige un número y pulsa el botón B o C para escuchar la música o los efectos de sonido que se usan en el juego. Pulsa el botón A para adelantar el número elegido en 10 (en hexadecimales). Para volver a la pantalla del título, pulsa el botón Start.



## PANTALLA DE JUEGO

### 1 PLAYER (1 JUGADOR)

Puntuación actual

Tiempo transcurrido

Número de Rings

Vidas restantes



### 2 PLAYER (2 JUGADORES)

Tiempo transcurrido

Número de Rings

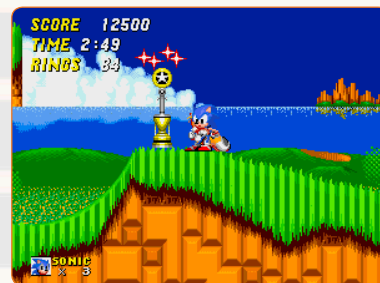


**Nota:** la mitad superior es la pantalla del Jugador 1 y la mitad inferior, la pantalla del Jugador 2.

## PUNTOS CON ESTRELLA

Toca un punto con estrella y tu progreso se guardará hasta este punto en caso de que no consigas superar el acto. Si pierdes una vida y aún te quedan más, continuarás con la aventura desde el último punto con estrella que tocaste.

Toca un punto con estrella cuando tengas 50 Rings o más y verás un círculo de estrellas alrededor del punto con estrella. Salta dentro de este círculo y accederás a una de las fases especiales. No podrás acceder a esta fase dos veces desde el mismo punto con estrella.



## FASE ESPECIAL

Observa la pantalla para saber cuántos Rings necesitas conseguir. Corre a toda velocidad por el tobogán, recogiendo tantos Rings como puedas. Esquiva las bombas para permanecer en la carrera. Si consigues el número necesario de Rings en cada punto de control, podrás continuar; si no, la fase terminará. Si terminas la fase con éxito, conseguirás una Chaos Emerald.



## ITEMS



### Ring

Si tienes al menos uno en tu poder, te mantendrá con vida cuando sufras daños. Si consigues 100, obtendrás una vida extra.



### Super Ring

¡Conseguirás 10 Rings de una vez!



### Invulnerabilidad

Te protege de los ataques enemigos y trampas (excepto trampas que se muevan) durante un corto periodo de tiempo.



### Superzapatos

Con ellos correrás aún más rápido.



### Escudo

Te protege de daños una vez.



### 1 +

Te da una vida extra.



### Teletransporte

Cambia las posiciones del Jugador 1 y 2 en el modo 2 PLAYER VS (2 jugadores VS).

## 2 PLAYER VS. (2 JUGADORES VS)

En este juego dos jugadores compiten entre sí para conseguir la puntuación más alta, el mayor número de Rings y cajas de objetos en el menor tiempo posible. Elige entre tres zonas y una fase especial para jugar a una competición amistosa.

En las zonas normales, se juega con la pantalla dividida. Recuerda que solamente sabrás lo que contiene una caja de objetos cuando la rompas (a menos que hayas configurado el juego con la opción TELEPORT ONLY [solamente objetos de teletransporte]). La cara que aparece en los objetos 1 + indica quién recibirá una vida extra. Cuando el vencedor llegue a la meta, comenzará una cuenta atrás y el otro jugador tendrá que terminar en 60 segundos o menos. Al final, los jugadores son evaluados en cinco categorías y el que haya ganado más veces en estas valoraciones será el que gane el acto.

Dr. Eggman (aka Dr. Robotnik) has returned, turning helpless animals into robots and forcing them to build his ultimate weapon, the Death Egg!

But this time, Sonic has a friend that can help him: Tails! Find the 7 Chaos Emeralds, and stop Dr. Robotnik's evil scheme!



## 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

- D-button:** Move Sonic/Tails.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Jump, Spin Attack.
- B button:** Jump, Spin Attack.
- C button:** Jump, Spin Attack.

## SUPER COOL STUNTS

### ROLLING SPIN ATTACK

Press the D-button down while moving to perform a rolling Spin Attack to bump off incoming enemies on the ground.

### SPIN DASH

Hold the D-button down and tap **Jump** a few times to rev up Sonic or Tails. When you release the D-button, your character will shoot forward and take out any enemies in his path.

## GETTING STARTED

Press START at the Title Screen to select from the following:

- **1 PLAYER:** Begin the game from the first Act to stop Dr. Eggman.
- **2 PLAYER VS:** Play the two-player competition.
- **OPTIONS:** Access the Options screen.

## OPTIONS

Press the D-button up and down to select one of three options, then press the D-button left and right to change each setting.

### PLAYER SELECT

Choose the character(s) to use in the 1-PLAYER Mode from SONIC ALONE, TAILS ALONE, or SONIC AND TAILS. Once this setting is set, press the Start Button to start a 1 PLAYER Mode.

### VS. MODE ITEMS

For 2 PLAYER VS. Mode, select the type of items appearing from ALL KINDS ITEMS or TELEPORT ONLY. Once this setting is set, press the Start Button to start a 2 PLAYER VS. Mode.

### SOUND TEST

Select a number and press Button B or C to listen to the music or sound effects used in the game. Press Button A to advance the selection number by 10 (in hexadecimal). To return to the Title Screen, press the Start Button.



## GAME SCREEN

### 1 PLAYER MODE

Current Score

Time Elapsed

Number of Rings

Remaining Lives



### 2 PLAYER MODE

Time Elapsed

Number of Rings



**Note:** Top half is Player 1's Screen and bottom half is Player 2's Screen.

## STAR POSTS

Touch a Star Post and the game will save this position in case you fail to clear the Act. If you lose a life with one or more lives remaining, you will carry on the adventure from the last Star Post you touched.

If you touch the Star Post with 50 or more Rings, spinning stars will appear just above the post. Jump into the twinkling stars to teleport to one of the Special Stages. Note that you can not access the Special Stage twice from the same Star Post.



## SPECIAL STAGE

Watch the screen to see how many Rings you need to get. Speed around the chute, picking up as many Rings as you can. Sidestep and avoid the Bombs or Jump over them to stay in the race. If you get the required number of Rings at each checkpoint, you can continue. Otherwise, the Stage ends. If you finish the Stage, you'll be rewarded with a Chaos Emerald.



## ITEMS



### Ring

Having one can keep you alive when you are damaged. Collect 100 to earn an extra life.



### Super Ring

Gives you 10 Rings at once.



### Invincibility

Protects you from enemies and traps (except certain moving traps) for a short period.



### Power Sneakers

Allow you to run even faster.



### Shield

Protects you from damage one time only.



### 1-Up

Gives you one extra life.



### Teleport

Switch the position of Player 1 and 2 in 2 PLAYER VS Mode.

## 2 PLAYER VS. MODE

In this game, two players compete against each other to get the higher Score, Rings and Item Boxes in the fastest time. Select from three regular Zones and a Special Stage for a friendly competition.

In regular Zones, the game is played on a split screen. Be aware that the contents of the Item Boxes are unknown until you break them (unless the game option is set to TELEPORT ONLY). The face you see on a 1-Up item shows who gets the extra life. When the leader reaches the goal, a countdown starts and the other player must finish within 60 seconds. At the end, the players are evaluated on 5 categories, and the player with the most wins on the evaluations wins the Act.

## 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)