UK ENGLISH ..... 2

FRANÇAIS ..... 4

DEUTSCH ..... 6

ITALIANO ..... 8

ESPAÑOL ..... 10

US ENGLISH ..... 12

# DYNAMITE HEADDY™

**Treasure Theatre presents an action-packed puppet show starring Dynamite Headdy, the guy with the coolest head on stage.**

But trouble lurks backstage with his stage rival Trouble Bruin, and an evil doll named Dark Demon who is plotting to rule the puppet world. It's up to Dynamite Headdy to defeat Dark Demon, but first he must put away the Key Masters who serve as Dark Demon's elite guards.

## 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 (BASED ON THE MEGA DRIVE BUTTONS)

**D-button:** Move Character, Attack Direction.

**Start button:** Start Game, Pause Game.

**A button:** Cancel (Cancel Power-Up)

**B button:** Attack

**C button:** Jump

## ADVANCED CONTROLS

**Rapid Attack**
Press and hold **Attack**.

**Grab / Climb**
Throw Dynamite Headdy's head with **Attack** and grab Hangman to climb up on the platform, or pull down a platform/ladder.

**Jump Down Platform**
Simultaneously press the D-button down and **Jump** to jump down from a platform.

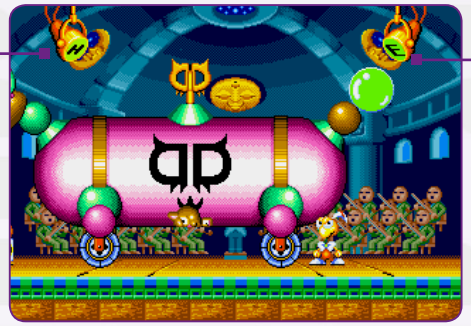
## GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to bring up the game menu. To start your game, select Start Game from the main menu. If you wish to adjust the button assignments or listen to music and sounds of the game, press the D-button down and select OPTIONS to access the Options menu.

## VITALITY

The Stage Light in the upper left corner of the screen with the "H" icon shows Dynamite Headdy's vitality. The light starts out green, but as you suffer damage, it turns yellow, then red, and begins to blink. The "H" icon inside the light will also become smaller as you receive damage. If the light goes out, you will lose one try. When it's time to battle the Key Master, the same kind of Stage Light with an "E" icon will appear in the upper right corner of the screen. This second Stage Light shows the Key Master's vitality.

Stage Light (Your Vitality)



Stage Light (Vitality of Key Master)

## SUPPORTING CAST

Along with the audience who cheers for our main character, a number of friends on stage are also willing to help. Early in the game, you'll come across a street with three doors. Each door leads to a Practice Room where a friend awaits. Stand in front of a door and press the D-button up to enter the Practice Room to learn each of your friends' roles.

- **HANGMAN**
Use him as a hook to pull yourself up, or to pull things down to you.
- **HEADCASE**
Provides Power-Ups. Attack him when the desired Power-Up icons appears.
- **BEAU**
Shows you the weak spots of the Key Masters.

## INTERMISSION

Collecting a Liberty Head Power-Up sends you to the Intermission Game where you will get to shoot some basketballs. The screen display will tell you how many baskets you must make. Basketballs are fired into the air from two machines. As they come out, use your head (literally) to shoot the orange balls into one of the moving baskets. Once a ball hits the ground it will turn blue and cannot be used to earn a basket. Look out for the occasional bombs that could hurt you.

## GOODIES & POWER-UPS

**Jellybean**
Restores Headdy's Vitality.

**Big 500**
Receive a 500 point bonus.

**1-UP**
Receive an extra life.

**Air Head (Power-Up)**
Lets you fly like a plane and triple fire.

**Bomb Head (Power-Up)**
Press **Attack** to throw a bomb.

**Empty Head (Power-Up)**
Makes you invincible to most attacks.

**Feather Head (Power-Up)**
Lets you fly and fire a stream of angry birds.

**Head Trip (Power-Up)**
Headdy's head grows larger, making it difficult to move.

**Liberty Head (Power-Up)**
Lets you enter the Intermission Game.

**Lotsa Heads (Power-Up)**
Gives you three heads to attack with.

**Pig Head (Power-Up)**
Fires shots in and out from the nose.

**Pin Head (Power-Up)**
Shrink Headdy down to mini-size.

**Protector Head (Power-Up)**
Gives you a barrier of spinning fireballs.

**Rocket Head (Power-Up)**
Lets you fly like a plane and fire lasers.

**Slammer Head (Power-Up)**
Headdy's head turns harder for extra pounding power.

**Sleepy Head (Power-Up)**
Take a nap to restore Headdy's vitality.

**Spike Head (Power-Up)**
Fire the head slightly above yourself to climb up a wall.

**Super Head (Power-Up)**
Lets you move faster, jump higher, and throw further.

**Ticker Head (Power-Up)**
Freezes the action for a few seconds.

**Vacuum Head (Power-Up)**
Press **Attack** to clean up the enemies and goodies alike.

**War Head (Power-Up)**
Automatically sprays fire around you.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Dynamite Headdy are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

# DYNAMITE HEADDY™

**Treasure Theatre présente un spectacle de marionnettes débordant d'action avec en vedette, Dynamite Headdy, le type avec la tête la plus cool sur scène.**

Mais les ennuis arrivent en coulisse, avec son rival de spectacle, Trouble Bruin et une poupée maléfique nommée Dark Demon qui veut contrôler le monde des marionnettes. C'est donc à Dynamite Headdy de vaincre Dark Demon, mais il devra d'abord s'occuper des Maîtres des Clés, gardes d'élite de Dark Demon.

## MANETTES DE JEU COMPATIBLES

SEGA Mega Drive Classics peut se jouer avec toute manette de jeu compatible PC, tant qu'elle comporte un bouton multidirectionnel (BMD) 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).

## COMMANDES PAR DÉFAUT DU CLAVIER

| | |
|---|---|
| **Touche A :** Q | **Touche Y :** Z |
| **Touche B :** S | **Touche Z :** E |
| **Touche C :** D | **Touche START :** Entrée |
| **Touche X :** A | **BMD :** Flèches directionnelles |

## COMMANDES PRINCIPALES (BASÉES SUR LES TOUCHES DE LA SEGA MEGA DRIVE)

**BMD :** Déplacer le personnage, direction des attaques.

**Touche START :** Lancer le jeu, mettre en pause.

**Touche A :** Annuler (annuler la capacité).

**Touche B :** Attaque.

**Touche C :** Saut.

## COMMANDES AVANCÉES

**Attaque rapide**
Maintenez enfoncée **Attaque**.

**Saisir / Grimper**
Lancez la tête de Dynamite Headdy avec la touche d'**Attaque**, puis agrippez-vous à Hangman pour gravir une plateforme, mais aussi pour descendre d'une platefrorme ou d'une échelle.

**Descendre d'une plateforme en sautant**
Appuyez en même temps sur le BMD vers le bas et sur **Saut** pour descendre d'une plateforme en sautant.

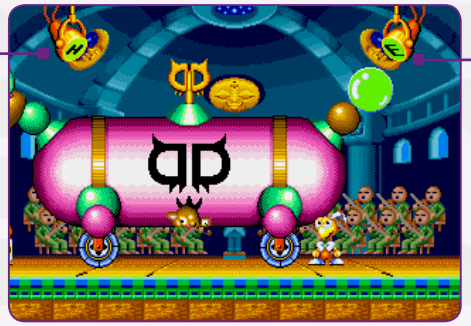
## DÉMARRAGE

À l'écran-titre, appuyez sur la touche START pour accéder au menu du jeu. Pour commencer la partie, sélectionnez **Start Game** (Commencer la partie) à partir du menu principal. Si vous désirez modifier l'attribution des commandes ou écouter la musique et les sons du jeu, appuyez sur le BMD vers le bas et sélectionnez OPTIONS pour accéder au menu des options.

## SANTÉ

Le projecteur situé dans le coin supérieur gauche de l'écran avec la lettre « H » affiche la santé de Dynamite Headdy. Le projecteur est d'abord vert, mais il deviendra jaune, puis rouge et commencera à clignoter lorsque vous recevrez de plus en plus de dégâts. Si la lumière s'éteint, vous perdrez une vie. Lorsque vous devrez affronter un Maître des Clés, un autre projecteur affichant la lettre « E » apparaîtra dans le coin supérieur droit de l'écran. Ce projecteur indique la santé du Maître des Clés.

Projecteur (Votre santé)



Projecteur (Santé du Maître des Clés)

## ACTEURS SECONDAIRES

En plus du public qui encourage notre personnage principal, un nombre d'amis sur scène sont prêts à lui prêter main-forte. Vers le début du jeu, vous arriverez dans une rue avec trois portes. Chaque porte mène à une salle d'entraînement (Practice Room) où un ami vous attend. Tenez-vous devant l'une d'entre elles et appuyez sur le BMD vers le haut pour entrer dans la salle d'entraînement afin de connaître les rôles de vos amis.

- **HANGMAN**
Utilisez-le comme grappin pour grimper ou faire venir des objets vers vous.
- **HEADCASE**
Il offre des capacités. Attaquez-le lorsque les icônes de capacité désirées apparaissent.
- **BEAU**
Il vous indique les points faibles des Maîtres des Clés.

## ENTRACTE

Ramasser une capacité « Tête libre » vous envoie au jeu de l'entracte, d'où vous devrez lancer des ballons de basket-ball. L'affichage de l'écran vous indiquera combien de paniers vous devez faire. Les ballons de basket sont tirés par deux machines. Lorsqu'ils sont en l'air, vous devez vous servir de votre tête (littéralement) pour placer les ballons orange dans les paniers qui se déplacent. Une fois qu'un ballon tombe par terre, il deviendra bleu et ne pourra plus être utilisé pour faire un panier. Attention aux bombes occasionnelles qui peuvent vous blesser.

## ÉQUIPEMENT ET CAPACITÉS

**Dragée**
Redonne de la santé à Headdy.

**500**
Confère un bonus de 500 points.

**+ 1 vie**
Offre une vie supplémentaire.

**Tête aérienne (capacité)**
Permet de voler comme un avion et d'effectuer des triples tirs.

**Tête bombardier (capacité)**
Appuyez sur **Attaque** pour lancer une bombe.

**Tête vide (capacité)**
Vous rend invincible face à la plupart des attaques.

**Tête plumée (capacité)**
Vous permet de voler et d'envoyer une nuée d'oiseaux en colère.

**Tête gonflée (capacité)**
La tête d'Headdy grossit et devient difficile à déplacer.

**Tête libre (capacité)**
Vous permet d'entrer dans le jeu de l'entracte.

**Têtes multiples (capacité)**
Vous pouvez attaquer avec trois têtes.

**Tête de cochon (capacité)**
Vous tirez par le nez.

**Petite tête (capacité)**
Rend la tête d'Headdy minuscule.

**Tête protectrice (capacité)**
Crée une barrière de boules de feu tournoyantes.

**Tête de fusée (capacité)**
Permet de voler comme un avion et de tirer des lasers.

**Tête de marteau (capacité)**
La tête d'Headdy devient plus dure pour fracasser.

**Tête endormie (capacité)**
Faites une sieste pour rétablir la santé d'Headdy.

**Tête d'épines (capacité)**
Lancez la tête légèrement au-dessus de vous pour escalader un mur.

**Super tête (capacité)**
Vous permet de vous déplacer plus vite, de sauter plus haut et de lancer plus loin.

**Tête tic-tac (capacité)**
Paralyse le temps pendant quelques secondes.

**Tête d'aspirateur (capacité)**
Appuyez sur **Attaque** pour aspirer les ennemis et tout équipement.

**Tête belliqueuse (capacité)**
Envoie automatiquement du feu tout autour.

© SEGA. SEGA, le logo SEGA et Dynamite Headdy sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Corporation. Tous droits réservés.

# DYNAMITE HEADDY™

**GENRE:** PLATTFORMSPIEL **SPIELER:** 1

**Treasure Theatre präsentiert ein Wahnsinns-Puppentheater mit Dynamite Headdy in der Hauptrolle, dem Kerl mit dem coolsten Kopf auf der Bühne.**

Doch hinter der Bühne gibt es Ärger mit seinem Rivalen Trouble Bruin und einer bösen Puppe namens Dark Demon, die die Puppenwelt beherrschen will. Es liegt an Dynamite Headdy, Dark Demon zu besiegen, doch zuerst muss er es mit den Key Masters aufnehmen, Dark Demons Leibwache.

## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

Bitte siehe auch im mitgelieferten Handbuch des jeweiligen Controllers nach, wie man ihn an deinen PC anschließt. Um den Controller für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele zu verwenden, verfahre 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 (BASIEREND AUF DEN MEGA DRIVE-TASTEN)

**Steuerkreuz:** Charakter bewegen, Angriffsrichtung.

**Start-Taste:** Spiel starten, Pause.

**A-Taste:** Abbrechen (Power-Up abbrechen).

**B-Taste:** Angreifen.

**C-Taste:** Springen.

## ERWEITERTE STEUERUNG

**Schnellangriff**
Halte **Angreifen** gedrückt.

**Greifen / Klettern**
Wirf Dynamite Headdys Kopf mit **Angreifen** und greife dir Hangman, um auf Plattformen zu klettern oder eine Plattform oder Leiter herunterzuziehen.

**Plattformen herunterspringen**
Drücke das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig **Springen**, um von einer Plattform herunterzuspringen.

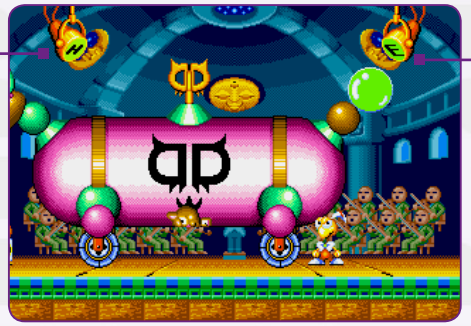
## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelbildschirm die Start-Taste, um das Spielmenü anzuzeigen. Um das Spiel zu starten, wähle START GAME (Spiel starten) aus dem Hauptmenü. Möchtest du die Tastenbelegung ändern oder dir Musik und Sounds aus dem Spiel anhören, drücke das Steuerkreuz nach unten und wähle OPTIONS (Optionen), um das Optionsmenü anzuzeigen.

## VITALITÄT

Das Bühnenlicht oben links mit dem „H“ zeigt Dynamite Headdys Vitalität. Am Anfang ist das Licht grün. Nimmst du Schaden, wird es gelb, dann rot und schließlich blinkt es. Auch das „H“ wird kleiner, wenn du Schaden nimmst. Geht das Licht aus, verlierst du einen Versuch. Wenn du gegen einen Key Master kämpfst, erscheint das gleiche Bühnenlicht mit einem „E“ oben rechts. Das zweite Licht zeigt die Vitalität des Key Masters.

Bühnenlicht (eigene Vitalität)



Bühnenlicht (Vitalität des Key Masters)

## NEBENROLLEN

Neben dem Publikum, das unseren Hauptdarsteller anfeuert, gibt es eine Reihe von hilfsbereiten Freunden auf der Bühne. Am Anfang des Spiels kommst du zu einer Straße mit drei Türen. Hinter jeder dieser Türen ist ein Übungsraum mit einem deiner Freunde darin. Stelle dich vor eine Tür und drücke das Steuerkreuz nach oben, um den Übungsraum zu betreten und deine Freunde besser kennenzulernen.

- **HANGMAN**
Nutze ihn als Haken, an dem du dich hochziehst oder mit dem du etwas herunterziehst.
- **HEADCASE**
Verteilt Power-Ups. Greife ihn an, wenn das gewünschte Power-Up-Symbol erscheint.
- **BEAU**
Weist dich auf die Schwachstellen der Key Master hin.

## PAUSE

Mit einem Liberty Head-Power-Up beginnt das Pausenspiel, wo du Basketball spielst. Auf dem Bildschirm wird angezeigt, wie viele Körbe du treffen musst. Aus zwei Maschinen werden Basketbälle in die Luft geschossen. Schubse die Bälle mit deinem Kopf in die beweglichen Körbe. Kommt ein Ball auf dem Boden auf, färbt er sich blau und kann nicht mehr in den Korb geworfen werden. Pass auf, manchmal kommen Bomben geflogen!

## POWER-UPS

**Jellybean (Geleebonbon)**
Stellt Headdys Vitalität wieder her.

**Big 500 (Bonus 500)**
Erhalte 500 Punkte.

**1-UP**
Erhalte ein Extraleben.

**Air Head (Luftkopf) (Power-Up)**
Du kannst wie ein Flugzeug fliegen und dreifach feuern.

**Bomb Head (Bombenkopf) (Power-Up)**
Drücke **Angreifen**, um eine Bombe zu werfen.

**Empty Head (Leerer Kopf) (Power-Up)**
Für die meisten Angriffe bist du unverwundbar.

**Feather Head (Gefiederter Kopf) (Power-Up)**
Du kannst fliegen und einen Schwarm wildgewordener Vögel abfeuern.

**Head Trip (Kopfreise) (Power-Up)**
Headdys Kopf wird größer und seine Bewegung wird schwerer.

**Liberty Head (Kopf der Freiheit) (Power-Up)**
Führt dich zum Pausenspiel.

**Lotsa Heads (Multikopf) (Power-Up)**
Du erhältst drei Köpfe, mit denen du angreifen kannst.

**Pig Head (Schweinskopf) (Power-Up)**
Feuer mit der Nase Schüsse ab.

**Pin Head (Stecknadelkopf) (Power-Up)**
Lass Headdy schrumpfen.

**Protector Head (Schutzkopf) (Power-Up)**
Stellt dir eine Feuerballbarriere zur Verfügung, mit der Feinde beschädigt werden.

**Rocket Head (Raketenkopf) (Power-Up)**
Du kannst wie ein Flugzeug fliegen und Laser abfeuern.

**Slammer Head (Schlagkopf) (Power-Up)**
Headdys Kopf wird härter und er kann kräftiger damit zuschlagen.

**Sleepy Head (Müder Kopf) (Power-Up)**
Ruh dich aus, um Headdys Vitalität wiederherzustellen.

**Spike Head (Stachelkopf) (Power-Up)**
Wenn du eine Wand erreichst, wirf den Kopf zum Klettern ein wenig nach oben.

**Super Head (Superkopf) (Power-Up)**
Du kannst dich schneller bewegen, höher springen und den Kopf weiter werfen.

**Ticker Head (Tickender Kopf) (Power-Up)**
Friert für ein paar Sekunden die Aktion ein.

**Vacuum Head (Saugender Kopf) (Power-Up)**
Drücke **Angreifen**, um Bonusgegenstände und Feinde einzusaugen.

**War Head (Kriegskopf) (Power-Up)**
Wirft automatisch Flammen ringsum dich.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Dynamite Headdy are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

# DYNAMITE HEADDY™

**Treasure Theatre presenta uno spettacolo di marionette ricco di azione che ha per protagonista Dynamite Headdy, quello con la testa più originale.**

I guai sono in agguato dietro le quinte: il rivale sul palco, Trouble Bruin, e un pupazzo malvagio di nome Dark Demon che progetta di dominare il mondo delle marionette. Spetterà a Dynamite Headdy sconfiggere Dark Demon, ma prima dovrà liberarsi dei Key Master, le sue guardie d'élite.

## COMPATIBILITÀ DEI CONTROLLER

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

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

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

## COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

| | |
|---|---|
| **Tasto A:** A | **Tasto Y:** W |
| **Tasto B:** S | **Tasto Z:** E |
| **Tasto C:** D | **Tasto Start:** Invio |
| **Tasto X:** Q | **Tasto D:** Tasti direzionali |

## COMANDI DI BASE (BASATI SUI PULSANTI MEGA DRIVE)

**Tasto D:** movimento del personaggio, direzione dell'attacco.

**Tasto Start:** inizia partita, pausa.

**Tasto A:** annulla (annulla potenziamento).

**Tasto B:** attacca.

**Tasto C:** salta.

## COMANDI AVANZATI

**Attacco rapido**
Tieni premuto **Attacca**.

**Afferra/Scala**
Lancia la testa di Dynamite Headdy con **Attacca** e afferra Hangman per salire sulla piattaforma, o tirare giù una piattaforma o una scala.

**Salta da una piattaforma**
Premi contemporaneamente il tasto D verso il basso e **Salta**.

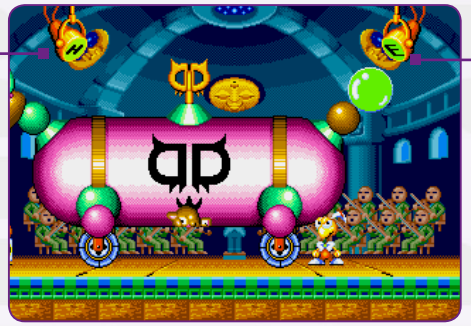
## PER INIZIARE

Premi il tasto Start nella schermata del titolo per visualizzare il menu del gioco e, da qui, Start game (Inizia partita) per cominciare a giocare. Se vuoi modificare le impostazioni dei tasti o ascoltare la musica del gioco, premi il tasto D in giù e seleziona OPTIONS (OPZIONI) per accedere al menu corrispondente.

## VITALITÀ

Il riflettore nell'angolo in alto a sinistra dello schermo con l'icona "H" indica la vitalità di Dynamite Headdy. La luce è inizialmente verde, ma se subisci dei danni diventa gialla, poi rossa e infine lampeggiante; inoltre, l'icona "H" all'interno del riflettore diventerà più piccola. Se la luce si spegne, perderai un tentativo. Quando arriva il momento di combattere contro i Key Master apparirà un riflettore uguale con l'icona "E" nell'angolo in alto a destra dello schermo, ad indicare la loro vitalità.

Riflettore (la tua vitalità)



Riflettore (la vitalità dei Key Master)

## PERSONAGGI SECONDARI

Oltre al pubblico che fa il tifo per il nostro protagonista, ci saranno degli amici sul palco ad aiutarlo. All'inizio del gioco troverai una strada con tre porte, ognuna delle quali conduce a una Practice Room (Sala prove) con un amico in attesa. Mettiti davanti alla porta e premi il tasto D verso l'alto per aprirla e imparare quali sono i ruoli degli amici.

- **HANGMAN**
Usalo come un uncino per tirarti su o per tirare degli oggetti verso di te.
- **HEADCASE**
Fornisce i Power-Up (potenziamenti). Attaccalo quando appare l'icona del potenziamento che ti interessa.
- **BEAU**
Indica i punti deboli dei Key Master.

## INTERMISSION (INTERVALLO)

Se riesci a raccogliere un potenziamento Liberty Head (Testa libera), sarai spedito in un Gioco d'intervallo dove potrai lanciare qualche palla da basket. Sullo schermo sarà visualizzato il numero di canestri che devi realizzare. Le palle sono lanciate in aria da due macchine. Appena queste appariranno, utilizza (letteralmente) la testa per mandare le palle arancioni nei canestri in movimento. Se una palla tocca terra, diventerà blu e non potrà più essere impiegata per fare canestro. Sta' attento alle sporadiche bombe che potrebbero ferirti.

## OGGETTI E POWER-UP (POTENZIAMENTI)

**Jellybean—Caramella alla frutta**
Ripristina la vitalità di Headdy.

**Big 500—Super 500**
Ricevi un bonus di 500 punti.

**+1**
Ricevi una vita extra.

**Air Head—Testa per aria**
Ti consente di volare come un aeroplano e sparare un triplo fuoco.

**Bomb Head—Testa bomba**
Premi **Attacca** per lanciare una bomba.

**Empty Head—Testa vuota**
Ti rende invincibile alla maggior parte degli attacchi.

**Feather Head—Testa di piume**
Ti permette di volare e sparare uno stormo di uccelli furiosi.

**Head Trip—Viaggio mentale**
La testa di Headdy diventa più grande e rende difficili i movimenti.

**Liberty Head—Testa libera**
Ti consente di accedere al Gioco d'intervallo.

**Lotsa Heads—Molte teste**
Fornisce tre teste con cui attaccare.

**Pig Head—Testa di maiale**
Spara colpi dal naso.

**Pin Head—Testa di spillo**
Rimpicciolisce Headdy, che diventa minuscolo.

**Protector Head—Testa protettiva**
Fornisce una barriera di sfere di fuoco rotanti.

**Rocket Head—Testa di razzo**
Ti permette di volare come un aeroplano e sparare raggi laser.

**Slammer Head—Testa martellante**
La testa di Headdy diventa più dura e ha un maggiore potere di martellamento.

**Sleepy Head—Testa dormiente**
Concediti un sonnellino per ripristinare la vitalità di Headdy.

**Spike Head—Testa di chiodo**
Lancia la testa sopra di te per arrampicarti a un muro.

**Super Head—Super testa**
Ti permette di muoverti più velocemente, saltare più in alto e lanciare più lontano.

**Ticker Head—Testa tic tac**
Ferma l'azione per alcuni secondi.

**Vacuum Head—Testa aspiratutto**
Premi **Attacca** per risucchiare i nemici e gli oggetti.

**War Head—Testa da guerra**
Spara automaticamente del fuoco intorno a te.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Dynamite Headdy are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

# DYNAMITE HEADDY™

**GÉNERO:** PLATAFORMAS **JUGADORES:** 1

**Treasure Theatre presenta un espectáculo de marionetas cargado de acción protagonizado por Dynamite Headdy, el tipo con la cabeza más guay del escenario.**

El peligro acecha desde los bastidores con su rival Trouble Bruin y un muñeco diabólico que intenta gobernar el mundo de las marionetas. Dependerá de Dynamite Headdy el derrotar a Dark Demon, pero primero deberá librarse de los Maestros de la llave, la guardia de élite de Dark Demon.

## 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 (BASADOS EN LOS BOTONES DE SEGA MEGA DRIVE)

**Mando de dirección:** mover al personaje. Dirección del ataque.

**Botón Start (Inicio):** empezar la partida, pausa.

**Botón A:** cancelar (cancelar potenciador).

**Botón B:** atacar.

**Botón C:** saltar.

## CONTROLES AVANZADOS

**Ataque rápido**
Mantén pulsado el botón de ataque.

**Agarrar/Subir**
Pulsa el botón de ataque para lanzar la cabeza de Dynamite Headdy y agarra a Hangman para subirte a una plataforma o bajarte de una plataforma o una escalera.

**Bajar plataforma**
Pulsa el mando de dirección hacia abajo a la vez que pulsas el botón de salto para bajar una plataforma.

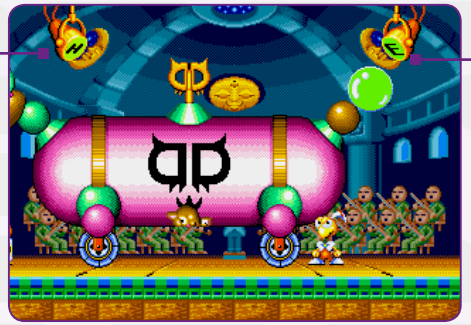
## ANTES DE EMPEZAR

Pulsa el botón Start (Inicio) en la pantalla de títulos para acceder al menú del juego. Para empezar la partida, selecciona “START GAME” (empezar partida) en el menú. Si quieres cambiar la configuración de los botones o escuchar la música y sonidos del juego, pulsa el mando de dirección hacia abajo para seleccionar “OPTIONS” (opciones) y acceder al menú de opciones.

## VITALIDAD

El foco del escenario que se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla con la letra “H” representa la vitalidad de Dynamite Headdy. El foco comienza de color verde, pero a medida que recibes daños se vuelve amarillo y luego rojo hasta que comienza a parpadear. La “H” dentro del foco se irá volviendo más pequeña cuando recibas daños. Cuando la luz se apague, perderás una vida. Cuando llegue el momento de enfrentarte al Maestro de las llaves, aparecerá el mismo foco con una “E” en la esquina superior derecha de la pantalla. Este foco muestra la vitalidad del Maestro de las llaves.

Foco (Tu vitalidad)



Foco (vitalidad del Maestro de las llaves)

## PERSONAJES SECUNDARIOS

Además del público que anima al personaje principal, también hay algunos amigos en el escenario que están dispuestos a animar. Al principio del juego te encontrarás en una calle con tres puertas. Cada puerta lleva a una sala de ensayo donde te espera un amigo. Colócate frente a una puerta y pulsa el mando de dirección hacia arriba para entrar en esta sala y aprenderte los papeles de cada uno de tus amigos.

- **HANGMAN**
Utilízalo a modo de gancho para propulsarte o para tirar de las cosas hacia ti.
- **HEADCASE**
Ofrece Potenciadores. Atácale cuando aparezca el icono del potenciador deseado.
- **BEAU**
Muestra los puntos débiles de los Maestros de llaves.

## INTERVALO

Cuando consigas un potenciador Cabeza de libertad, accederás al juego del intervalo, donde podrás tirar a la canasta. En la pantalla aparecerá el número de canastas que tienes que hacer. Las pelotas se lanzan desde dos máquinas. Cuando las lancen, utiliza tu cabeza (literalmente) para lanzar las pelotas naranjas hacia una de las canastas en movimiento. Una vez que la pelota toque el suelo se volverá azul y no se podrá usar más para hacer canasta. Ten cuidado con las bombas que aparecen de vez en cuando, porque pueden hacerte daño.

## OBJETOS Y POTENCIADORES

**Alubia**
Restablece la vitalidad de Headdy.

**500 grande**
Recibes 500 puntos extra.

**Vida extra**
Recibes una vida extra.

**Avión (potenciador)**
Puedes volar como un avión y te da un disparo triple.

**Bomba (potenciador)**
Pulsa el botón de ataque para lanzar una bomba.

**Cabeza hueca (potenciador)**
Te hace invencible a la mayoría de los ataques.

**Cabeza de plumas (potenciador)**
Puedes volar y lanzar un chorro de pájaros enojados.

**Viaje de cabeza (potenciador)**
La cabeza de Headdy se hace más grande y es más difícil moverla.

**Cabeza de libertad (potenciador)**
Te permite entrar en el juego del intervalo.

**Multicabezas (potenciador)**
Te da tres cabezas con las que atacar.

**Cabeza de cerdo (potenciador)**
Dispara por la nariz.

**Cabeza de alfiler (potenciador)**
Vuelve a Headdy diminuto.

**Cabeza protectora (potenciador)**
Te da una barrera de bolas de fuego giratorias.

**Cabeza de cohete (potenciador)**
Puedes volar como un avión y disparar láser.

**Cabeza de martillo (potenciador)**
La cabeza de Headdy se vuelve más dura para golpear con más potencia.

**Cabeza soñolienta (potenciador)**
Dale un descanso a Headdy para que recupere la vitalidad.

**Cabeza de pinchos (potenciador)**
Acércate al muro y lanza la cabeza para trepar.

**Supercabeza (potenciador)**
Te puedes mover más rápido, saltar más alto y lanzar la cabeza más lejos.

**Cabeza de reloj (potenciador)**
Congela la acción durante unos segundos.

**Cabeza de aspiradora (potenciador)**
Pulsa el botón de ataque para absorber los objetos y los enemigos.

**Cabeza de guerra (potenciador)**
Expulsa fuego automáticamente a tu alrededor.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Dynamite Headdy are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

# DYNAMITE HEADDY™

**GENRE:** PLATFORMER **PLAYERS:** 1

**Treasure Theatre presents an action-packed puppet show starring Dynamite Headdy, the guy with the coolest head on stage.**

But trouble lurks backstage with his stage rival Trouble Bruin, and an evil doll named Dark Demon who is plotting to rule the puppet world. It's up to Dynamite Headdy to defeat Dark Demon, but first he must put away the Key Masters who serve as Dark Demon's elite guards.

## 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 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 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 (BASED ON THE GENESIS BUTTONS)

**D-button:** Move Character, Attack Direction.

**Start button:** Start Game, Pause Game.

**A button:** Cancel (Cancel Power-Up)

**B button:** Attack

**C button:** Jump

## ADVANCED CONTROLS

**Rapid Attack**
Press and hold **Attack**.

**Grab / Climb**
Throw Dynamite Headdy's head with **Attack** and grab Hangman to climb up on the platform, or pull down a platform/ladder.

**Jump Down Platform**
Simultaneously press the D-button down and **Jump** to jump down from a platform.

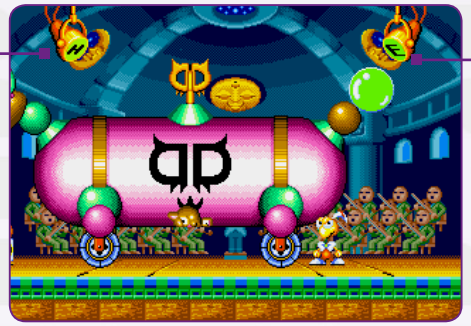
## GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to bring up the game menu. To start your game, select Start Game from the main menu. If you wish to adjust the button assignments or listen to music and sounds of the game, press the D-button down and select OPTIONS to access the Options menu.

## VITALITY

The Stage Light in the upper left corner of the screen with the "H" icon shows Dynamite Headdy's vitality. The light starts out green, but as you suffer damage, it turns yellow, then red, and begins to blink. The "H" icon inside the light will also become smaller as you receive damage. If the light goes out, you will lose one try. When it's time to battle the Key Master, the same kind of Stage Light with an "E" icon will appear in the upper right corner of the screen. This second Stage Light shows the Key Master's vitality.

Stage Light (Your Vitality)



Stage Light (Vitality of Key Master)

# DYNAMITE HEADDY™

## SUPPORTING CAST

Along with the audience who cheers for our main character, a number of friends on stage are also willing to help. Early in the game, you'll come across a street with three doors. Each door leads to a Practice Room where a friend awaits. Stand in front of a door and press the D-button up to enter the Practice Room to learn each of your friends' roles.

- **HANGMAN**
Use him as a hook to pull yourself up, or to pull things down to you.
- **HEADCASE**
Provides Power-Ups. Attack him when the desired Power-Up icons appears.
- **BEAU**
Shows you the weak spots of the Key Masters.

## INTERMISSION

Collecting a Liberty Head Power-Up sends you to the Intermission Game where you will get to shoot some basketballs. The screen display will tell you how many baskets you must make. Basketballs are fired into the air from two machines. As they come out, use your head (literally) to shoot the orange balls into one of the moving baskets. Once a ball hits the ground it will turn blue and cannot be used to earn a basket. Look out for the occasional bombs that could hurt you.

## GOODIES & POWER-UPS

**Jellybean**
Restores Headdy's Vitality.

**Big 500**
Receive a 500 point bonus.

**1-UP**
Receive an extra life.

**Air Head (Power-Up)**
Lets you fly like a plane and triple fire.

**Bomb Head (Power-Up)**
Press **Attack** to throw a bomb.

**Empty Head (Power-Up)**
Makes you invincible to most attacks.

**Feather Head (Power-Up)**
Lets you fly and fire a stream of angry birds.

**Head Trip (Power-Up)**
Headdy's head grows larger, making it difficult to move.

**Liberty Head (Power-Up)**
Lets you enter the Intermission Game.

**Lotsa Heads (Power-Up)**
Gives you three heads to attack with.

**Pig Head (Power-Up)**
Fires shots in and out from the nose.

**Pin Head (Power-Up)**
Shrink Headdy down to mini-size.

**Protector Head (Power-Up)**
Gives you a barrier of spinning fireballs.

**Rocket Head (Power-Up)**
Lets you fly like a plane and fire lasers.

**Slammer Head (Power-Up)**
Headdy's head turns harder for extra pounding power.

**Sleepy Head (Power-Up)**
Take a nap to restore Headdy's vitality.

**Spike Head (Power-Up)**
Fire the head slightly above yourself to climb up a wall.

**Super Head (Power-Up)**
Lets you move faster, jump higher, and throw further.

**Ticker Head (Power-Up)**
Freezes the action for a few seconds.

**Vacuum Head (Power-Up)**
Press **Attack** to clean up the enemies and goodies alike.

**War Head (Power-Up)**
Automatically sprays fire around you.

© SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and Dynamite Headdy are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

## CUSTOMER SUPPORT

Please check **www.sega-europe.com/support** for details of product support in your region. Register online at **www.sega-europe.com** for exclusive news, competitions, email updates and more.

## CUSTOMER SUPPORT (UK)

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.

## CUSTOMER SUPPORT (AUSTRALIA)

Please check **www.sega.com/support** or call **1902 215 422*** for details of product support in your region. Register online at **www.sega.com** for exclusive news, competitions, email updates and more. *Calls cost $2.48(incl gsT) per minute. higher from mobile/public phones.

## SUPPORT PRODUIT (FRANCE)

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 (ITALIA)

**Assistenza Technica Halifax:** Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica 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 Tecnica 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 (ESPAÑA)

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 (DEUTSCHLAND)

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)*

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:
**TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE 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 Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage 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, ANTICPATED 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 ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUS 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 phototcopy, 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**