









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



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

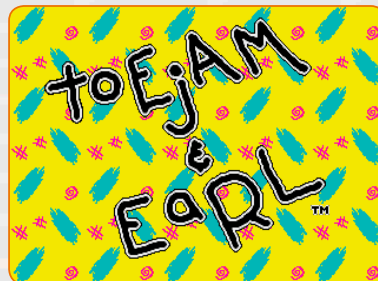
	UK ENGLISH .....	2
	FRANÇAIS .....	4
	DEUTSCH .....	6
	ITALIANO .....	8
	ESPAÑOL .....	10
	US ENGLISH.....	12

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

ToeJam & Earl™ are both highly funky aliens from the planet Funkotron. Recently they ran into a slight problem...

They were cruising in their highly funky, ultra cool, righteous rapmaster rocketship when Earl said he'd like a shot at driving. To cut a long story short, the rocketship is now in pieces spread over the most insane planet in the galaxy – planet Earth!

All they have to do now is find the ten pieces of their rocketship and they're on their way. Doesn't sound so hard does it?



## 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 Player.
- Start button:** Start Game.
- A button:** Sneak, Use Presents.
- B button:** Open/Close Map.
- C button:** Open/Close Present List.

## GETTING STARTED

View the intro to get to know a little about ToeJam and Earl, then proceed to the Who... screen, where you choose which character to play. Next will be the What... screen, where you can select from the following:

- Random World:** Every game is set up different.
- Controller Options:** Toggle button assignments.
- Jam Out:** Bust a move with ToeJam and Earl.
- Fixed World:** Every game is set up the same.



## BASIC PLAY

The objective of the game is to find all 10 pieces of the crashed rocketship. Some levels have ship pieces, some don't. If there is a piece on a level, there will be a hint as soon as you arrive there. To check how many pieces you've collected, press **Open/Close Map** to view the map screen.



## GAME SCREEN

Coolness Rank

Stage Level

Life Bar

Remaining Lives



## ITEMS/OBJECTS



### Presents

Some are useful, some are not. See the next section for details.



### Food

Good foods will heal, while bad foods cause harm.



### Money

An essential item when requesting special services.



### Elevator

Enter the elevator to advance to the next level.

## PRESENTS

Although the presents you pick up are unidentified, the wrapping for each present type will remain consistent throughout your game, with the exception of the question mark box. Whenever a present is opened, something will happen – sometimes it's a single event, and other times a limited time feature. Some of these timed presents (e.g. Spring Shoes, Icarus Wings and Tomatoes) will allow you to use special actions by pressing **Use Present**.



## TWO-PLAYER GAME

In a two-player game, ToeJam and Earl are controlled by the respective players. Since the two players will be playing simultaneously, whenever you and your partner are separated in the Level, the screen will split in half. But there are advantages to staying together on the same screen too; for example, you can do a high five to share health by walking head-on into the other player. Also, any present you open when both players are on the same screen will be shared between the two of you.



## EARTH CREATURES

The inhabitants of this planet are widely known to be the most unpredictable. Predominant among the Earthlings are the humans, known for their destructive nature as well as for their tendency to take themselves far too seriously.

It is best to sneak by pressing **Sneak** when Earthlings are asleep. However not all of them are dangerous. Remember that some creatures will assist you if you pay them a buck or two.



ToeJam & Earl™ sont deux extraterrestres funky, venus de la planète Funkotron. Ils se sont récemment heurtés à un problème...

Ils se baladaient dans leur fusée super cool de maîtres du rap lorsqu'Earl a dit qu'il voulait essayer de la piloter. En gros, leur fusée est maintenant en morceaux éparpillés sur la planète la plus folle de la galaxie : la Terre !

Il ne leur reste plus qu'à trouver les dix pièces de leur fusée pour pouvoir repartir. Ça n'a pas l'air si difficile, non ?



## 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 boutons configurables. Le jeu reconnaîtra n'importe quelle manette connectée à votre PC, qui pourra ensuite être attribuée au Joueur 1 ou au Joueur 2.

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

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

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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

## COMMANDES DE BASE

<b>Bouton multidirectionnel</b> : Se déplacer.
<b>Bouton Start</b> : Commencer à jouer.
<b>Bouton A</b> : Pas feutrés, utiliser cadeau.
<b>Bouton B</b> : Ouvrir/Fermer carte.
<b>Bouton C</b> : Ouvrir/Fermer liste des cadeaux.

## DÉMARRAGE

Regardez l'intro pour en apprendre un peu plus sur ToeJam et Earl, puis passez à l'écran "Who..." (Qui...) où vous choisirez avec quel personnage jouer. Vous passerez ensuite à l'écran "What..." (Quoi...), où vous pourrez choisir parmi les options suivantes :

- Random World (Monde aléatoire)** : Chaque partie a une configuration différente.
- Controller Options (Options des commandes)** : Modifier l'affectation des boutons.
- Jam Out (Improvisation)** : Bouger avec ToeJam et Earl.
- Fixed World (Monde fixe)** : Chaque partie a la même configuration.



## COMMENT JOUER

Le but du jeu est de trouver les 10 pièces de la fusée écrasée. Certains niveaux recèlent des pièces de fusée, d'autres pas. S'il y a une pièce dans un niveau, il y aura un indice quand vous y serez. Pour voir combien de pièces vous avez collecté, appuyez sur **Ouvrir/Fermer** carte pour accéder à l'écran de carte.



## ÉCRAN DE JEU



## OBJETS



### Cadeaux

Certains sont utiles, d'autre pas. Voir la section suivante pour plus de détails.



### Nourriture

La bonne nourriture guérit et la mauvaise vous fera du mal.



### Argent

Un objet essentiel pour demander des services spéciaux.



### Ascenseur

Entrez dans l'ascenseur pour aller au niveau suivant.

## CADEAUX

Bien que les cadeaux que vous ramassez soient non identifiés, l'emballage de chaque type de cadeau restera le même tout au long du jeu, à l'exception des boîtes avec un point d'interrogation. Lorsqu'un cadeau est ouvert, quelque chose se passera : un événement ou un bonus limité dans le temps. Certains de ces bonus limités dans le temps (comme par exemple les chaussures à ressort, les ailes d'Icare et les tomates) vous permettront d'effectuer des actions spéciales en appuyant sur **Utiliser cadeau**.



## PARTIE À DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, ToeJam et Earl sont contrôlés par les joueurs respectifs. Étant donné que les deux joueurs joueront simultanément, lorsque vous et votre partenaire serez séparés dans le niveau, l'écran sera coupé en deux. Rester sur le même écran à deux peut aussi avoir des avantages : vous pouvez par exemple partager de la vie en marchant directement vers l'autre joueur. Les cadeaux que vous ouvrirez lorsque les deux joueurs se trouvent sur le même écran seront partagés entre vous deux.



## CRÉATURES TERRIENNES

Les habitants de cette planète sont réputés pour être imprévisibles. Les créatures terriennes prédominantes sont les humains, connus pour leur nature destructrice et leur tendance à se prendre beaucoup trop au sérieux.

Il est préférable de passer discrètement en appuyant sur **Pas feutrés** lorsque les terriens sont endormis. Cependant, tous les terriens ne sont pas dangereux. N'oubliez pas que certaines créatures vous aideront si vous leur donnez une pièce ou deux.



ToeJam & Earl sind zwei funky Aliens vom Planeten Funkotron. Vor Kurzem stießen sie aber auf Probleme...

Sie fahren gerade mit ihrem total funky, ultracoolen Rapmaster-Raketenschiff, als Earl das Steuer übernehmen wollte. Um es kurz zu machen, das Raketenschiff ist nun in Kleinteilen quer über dem verrücktesten Planeten der Galaxie überhaupt verteilt - der Erde!

Jetzt müssen die beiden also nur noch die zehn Teile ihres Raketenschiffs finden und dann können sie sich wieder auf den Weg nach Hause machen. Sollte nicht so schwer sein, oder?



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

- Starte SEGA Mega Drive Classics
- Wähle im Hauptmenü Optionen
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung
- Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar).

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

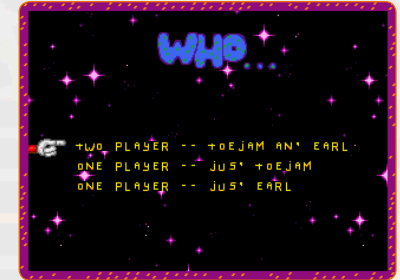
<b>A-Taste:</b> A	<b>Y-Taste:</b> W
<b>B-Taste:</b> S	<b>Z-Taste:</b> E
<b>C-Taste:</b> D	<b>Start-Taste:</b> Eingabe
<b>X-Taste:</b> Q	<b>Steuerkreuz:</b> Richtungstasten

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

<b>Steuerkreuz:</b> Spieler bewegen
<b>Start-Taste:</b> Spiel starten
<b>A-Taste:</b> Anschleichen, Geschenke benutzen
<b>B-Taste:</b> Karte öffnen/schließen
<b>C-Taste:</b> Geschenkliste öffnen/schließen

## ERSTE SCHRITTE

Sieh dir das Intro an, um ein wenig über ToeJam und Earl zu erfahren und gehe dann zum WHO...-Bildschirm (Wer), wo du deinen Spielcharakter auswählst. Als nächstes kommt der WHAT...-Bildschirm (Was), wo du aus Folgendem wählen kannst:



**RANDOM WORLD (Zufallswelt):**

Jedes Spiel wird zufällig neu erstellt

**CONTROLLER OPTIONS (Controller-Optionen):**

Wähle zwischen vorhandenen Tastenkonfigurationen aus

**JAM OUT (Tanzwettbewerb):** Tanz ab mit ToeJam und Earl

**FIXED WORLD (Festgelegte Welt):** Jedes Spiel ist gleich aufgebaut

## SPIELABLAUF

Ziel des Spieles ist es, alle zehn Teile des abgestürzten Raketenschiffs zu finden. In manchen Levels findest du Teile, in anderen nicht. Gibt es in einem Level ein Teil zu finden, erhältst du einen Hinweis, sobald du dort ankommst. Um zu überprüfen, wie viele Teile du bereits gefunden hast, öffne die **Karte, mit Karte öffnen/schließen**.



## SPIELBILDSCHIRM

Coolness-Anzeige

Level



Lebensanzeige

Verbleibende Leben

## GEGENSTÄNDE/OBJEKTE



### Geschenke

Einige sind nützlich, andere nicht. Siehe auch im nächsten Abschnitt für Einzelheiten.



### Essen

Gutes Essen kann heilen, schlechtes Essen kann Schaden anrichten.



### Geld

Dies ist erforderlich, wenn du irgendwelche speziellen Dienste in Anspruch nehmen möchtest.



### Aufzug

Betritt den Aufzug, um zum nächsten Level zu gelangen.

## GESCHENKE

Obwohl die Geschenke, die du aufsammeln wirst, nicht gekennzeichnet sind, ist die Verpackung jedes Geschenktyps gleich (mit Ausnahme der Fragezeichen-Kiste). Sobald du ein Geschenk öffnest, passiert etwas – dies kann ein Einzelereignis sein oder auch ein zeitbeschränktes. Einige dieser zeitlich festgelegten Geschenke (z. B. die Sprungstiefel, Ikarusflügel und Tomaten) können durch Drücken von **Geschenk benutzen** auf besondere Weise eingesetzt werden.



## ZWEISPIELERMODUS

Im Zweispielermodus werden ToeJam und Earl von je einem Spieler gesteuert. Da beide Spieler gleichzeitig spielen, teilt sich der Bildschirm in zwei Hälften, wann immer du und dein Spielpartner im Level getrennt werdet. Es hat allerdings auch seine Vorteile zusammenzubleiben: Klatscht gegenseitig ab, indem ihr ineinander läuft, um dem anderen die Hälfte der Energie zu geben. Außerdem wirkt sich das Öffnen von Geschenken auf beide Spieler aus, wenn sie sich auf dem gleichen Bildschirm befinden.



## ERDBEWohner

Die Bewohner dieses Planeten gelten weitläufig als die unberechenbarsten des Universums. Vorherrschend sind hier natürlich die Menschen, bekannt für ihre zerstörerische Natur und ihre Neigung, sich selbst viel zu ernst zu nehmen.

Es ist anzuraten, an schlafenden Menschen mit Hilfe von **Anschleichen** vorbeizuschleichen. Allerdings sind nicht alle Menschen gefährlich. Denk daran, dass dir manche sogar den einen oder anderen Gefallen erweisen können, wenn die Bezahlung stimmt.



**ToeJam & Earl™ sono due alieni eccentrici del pianeta Funkotron. Di recente si sono trovati ad affrontare un piccolo problema...**

Un giorno stavano andando in giro nella loro funky, super-tosta navicella "Rapmaster", quando Earl disse che voleva provare a guidare. Per farla breve, la Rapmaster è ormai a pezzi, sparpagliati sul pianeta più folle della galassia... il pianeta Terra!

Tutto ciò che devono fare adesso è trovare i dieci pezzi della navicella e rimettersi in viaggio. Non sembra poi così difficile, vero?



## COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo sul 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 il giocatore.
<b>Pulsante START:</b> Inizia partita.
<b>Pulsante A:</b> Movimento furtivo, usa regali.
<b>Pulsante B:</b> Apri/chiedi la mappa.
<b>Pulsante C:</b> Apri/chiedi la lista dei regali.

## PER COMINCIARE

Guarda l'introduzione per conoscere ToeJam e Earl, poi procedi alla schermata Who... (chi), dove potrai scegliere quale personaggio usare. Arriverai poi alla schermata What... (cosa) dove potrai scegliere tra le seguenti opzioni:

- Random World (mondi casuali):** Ogni mappa è differente.
- Controller Options (opzioni controller):** Cambia la configurazione dei tasti.
- Jam Out (tempo di ballo):** Fai baldoria con ToeJam e Earl.
- Fixed World (mondo fisso):** La mappa è sempre la stessa.



## IL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di trovare tutti i 10 pezzi della navicella. Alcuni livelli nascondono pezzi della nave, altri no. Se vi è un pezzo in un livello, ci sarà un suggerimento non appena arriverai lì. Per controllare quanti pezzi hai raccolto, premi **OPEN / CLOSE Map** (apri/chiedi mappa) per visualizzare la schermata della mappa.



## SCHERMATA DI GIOCO

Grado di funkitudine

Livello fase

Indicatore vita

Vite rimanenti





## OGGETTI



### Regali

Alcuni sono utili, altri no. Guarda la sezione successiva per ulteriori dettagli.



### Cibo

Il cibo buono ti guarirà, mentre quello cattivo ti farà perdere energia.



### Soldi

Un oggetto essenziale, quando desideri servizi speciali.



### Ascensore

Entra nell'ascensore per passare al livello successivo.

## REGALI

I regali che raccogli non sono contrassegnati, ma la carta che ricopre i diversi tipi di regalo rimarrà costante per tutta la partita, con l'eccezione di quella con il punto interrogativo. Ogni volta che apri un regalo, succederà qualcosa: a volte è un evento singolo, altre è un effetto che durerà per un breve periodo di tempo. Alcuni di questi regali a tempo (ad esempio le scarpe a molla, le ali di Icaro e i pomodori) ti permetteranno di effettuare azioni speciali premendo **Use Present** (usa regalo).



## PARTITA A DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori, ToeJam ed Earl sono controllati dai due giocatori. Dal momento che i due giocatori giocheranno contemporaneamente, ogni volta che tu e il tuo partner siete separati in un livello, lo schermo si dividerà in due. Ci sono però anche dei vantaggi a stare insieme sullo stesso schermo: ad esempio, potete darvi il cinque per condividere la salute tra voi semplicemente andando incontro l'un l'altro. Inoltre, qualsiasi regalo aperto quando entrambi i giocatori sono nello stesso schermo sarà condiviso tra di loro.



## CREATURE DELLA TERRA

Gli abitanti di questo pianeta sono famosi per la loro imprevedibilità. Predominanti tra i terrestri sono gli umani, noti per la loro natura distruttiva oltre che per la loro tendenza a prendersi troppo sul serio.

È meglio camminare di nascosto premendo **Sneak** (movimento furtivo) quando i terrestri dormono. Tuttavia, non tutti sono pericolosi. Ricorda che alcune creature ti aiuteranno in cambio di un dollaro o due.



ToeJam & Earl™ son alienígenas supermolones del planeta Funkotron. No hace mucho tuvieron un problemita...

Iban a toda pastilla en su nave cuando a Earl le dio por conducir un rato. Total, que acabaron estrellándose en el planeta con más flipados del universo, el planeta Tierra.

Ahora tendrán que buscar los diez pedazos en los que quedó partida la nave para poder irse. No parece muy difícil, ¿verdad?



## COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona 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 de dirección:</b> Flechas de dirección

## CONTROLES BÁSICOS

- Botón de dirección:** Mover al jugador.
- Botón Start:** Empezar partida.
- Botón A:** Ir a hurtadillas. Usar regalos.
- Botón B:** Abrir/cerrar mapa.
- Botón C:** Abrir/cerrar lista de regalos.

## INICIO

Ve la introducción si quieres saber más sobre quiénes son ToeJam y Earl y continúa hasta la pantalla de personajes para elegir con quién jugarás. En la siguiente pantalla decidirás cómo jugarás.

- Random world (mundo aleatorio):** Cada partida estará configurada de manera distinta.
- Controller options (opciones del mando):** Cambia la función de los botones.
- Jam out (bailes varios):** Baila con ToeJam y Earl.
- Fixed world (mundo fijo):** Cada partida está configurada de la misma manera.



## CÓMO JUGAR

El objetivo del juego es encontrar las 10 partes de la nave en la que este par se estrelló en la Tierra. Algunos niveles tienen partes de la nave, otros no. Si hay una pieza en un nivel, se te dará una pista en el momento en que llegues a él. Para comprobar cuántas partes tienes, pulsa el botón de **Abrir/cerrar el mapa** y verás la pantalla del mapa.



## PANTALLA DE JUEGO

Lo mucho que molas

Fase y nivel

Barra de vida

Vidas restantes



## OBJETOS



### Regalos

Algunos son útiles, otros no. Lee la siguiente página para saber más sobre ellos.



### Alimentos

Los alimentos buenos te sanarán, los malos te restarán vida.



### Dinero

El efectivo es esencial a la hora de comprar servicios especiales.



### El ascensor

Entra en él y te llevará al siguiente nivel.

## REGALOS

Aunque no puedas identificar los regalos que consigues, el envoltorio será siempre el mismo en toda la partida, a excepción de los marcados con un signo de interrogación. Siempre que abras un regalo, ocurrirá algo; a veces es una acción individual y otras una acción que durará un periodo de tiempo limitado. Algunas de estas acciones por tiempo (los zapatos muelle, las alas de Ícaro o los tomates) te permitirán usar acciones especiales si pulsas el botón de **Usar regalo**.



## PARTIDA A DOS JUGADORES

En la partida a dos jugadores, ToeJam y Earl serán controlados por los jugadores respectivos. Al jugar los dos jugadores simultáneamente, cuando quiera que tú y tu compañero os separéis en el nivel, la pantalla se dividirá en dos. Hay ventajas en quedarse en la misma pantalla; por ejemplo, podéis chocar la mano para compartir la vida si uno de los personajes camina hacia el otro, compartir un regalo que abráis, etc.



## CRIATURAS TERRESTRES

Los habitantes de este planeta son conocidos por ser impredecibles. Predominan entre los terrestres los humanos, famosos por su naturaleza destructiva y por tomarse a sí mismos demasiado en serio.

Es mejor andar a hurtadillas, usando el botón de **Ir a hurtadillas**, cuando los terrestres duerman, aunque no todos sean peligrosos. Recuerda que algunas criaturas te ayudarán si les das algo de dinero.



ToeJam & Earl™ are both highly funky aliens from the planet Funkotron. Recently they ran into a slight problem...

They were cruising in their highly funky, ultra cool, righteous rapmaster rocketship when Earl said he'd like a shot at driving. To cut a long story short, the rocketship is now in pieces spread over the most insane planet in the galaxy – planet Earth!

All they have to do now is find the ten pieces of their rocketship and they're on their way. Doesn't sound so hard does it?



## 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 Player.
- Start button:** Start Game.
- A button:** Sneak, Use Presents.
- B button:** Open/Close Map.
- C button:** Open/Close Present List.

## GETTING STARTED

View the intro to get to know a little about ToeJam and Earl, then proceed to the Who... screen where you choose which character to play. Next will be the What... screen, from which you can select from the following:

- Random World:** Every game is set up different.
- Controller Options:** Toggle button assignments.
- Jam Out:** Bust a move with ToeJam and Earl.
- Fixed World:** Every game is set up the same.



## BASIC PLAY

The objective of the game is to find all 10 pieces of the crashed rocketship. Some levels have ship pieces, some don't. If there is a piece on a level, there will be a hint as soon as you arrive there. To check how many pieces you've collected, press **Open/Close Map** to view the map screen.



## GAME SCREEN

Coolness Rank

Stage Level

Life Bar

Remaining Lives



## ITEMS/OBJECTS



### Presents

Some are useful, some are not. See the next section for details.



### Food

Good foods will heal, while bad foods cause harm.



### Money

An essential item when requesting special services.



### Elevator

Enter the elevator to advance to the next level.

## PRESENTS

Although the presents you pick up are unidentified, the wrapping for each present type will remain consistent throughout your game, with the exception of the question mark box. Whenever a present is opened, something will happen – sometimes it's a single event, and other times a limited time feature. Some of these timed presents (e.g. Spring Shoes, Icarus Wings and Tomatoes) will allow you to use special actions by pressing **Use Present**.



## TWO-PLAYER GAME

In a two-player game, ToeJam and Earl are controlled by the respective players. Since the two players will be playing simultaneously, whenever you and your partner are separated in the Level, the screen will split in half. But there are advantages to staying together on the same screen too; for example, you can do a high five to share health by walking head-on into the other player. Also, any present you open when both players are on the same screen will be shared between the two of you.



## EARTH CREATURES

The inhabitants of this planet are widely known to be the most unpredictable. Predominant among the Earthlings are the humans, known for their destructive nature as well as for their tendency to take themselves far too seriously.

It is best to sneak by pressing **Sneak** when Earthlings are asleep. However not all of them are dangerous. Remember that some creatures will assist you if you pay them a buck or two.



## 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)