UK ENGLISH 2

FRANÇAIS 5

DEUTSCH 8

ITALIANO 11

ESPAÑOL 14

US ENGLISH 17

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM™

GENRE: RPG **PLAYERS:** 1

In the year AW 2284, planet Motavia is once again plagued by strange bio-creatures, and it's up to the brave men and women of the Hunters Guild to exterminate them.

You are Chaz Ashely, a rookie Hunter straight out of training who is supported by Alys Brangwin – a crafty veteran whose good looks and prowess with the blade have earned her an awesome reputation. The two Hunters along with a cast of supporting characters will go beyond Motavia to unwittingly save their entire solar system.

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, Move Cursor.

Start button: Start Game, Pause Game.

A button: Confirm/Menu (Camp Mode)

B button: Cancel

C button: Speak, Inspect

ADVANCED CONTROLS

- Approach a non-player character and press **Speak** to initiate a conversation.
- Press **Speak** when you are facing objects such as tables and shelves to find clues. In some cases, you may need to press and hold **Confirm/Menu** and press the D-button to redirect where your leader is facing before you can inspect it.

GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to bring up the game menu to select one of the following options:

- **CONTINUE:** Continue a previously saved game. Up to three games can be saved.
- **START:** Begin a new game.
- **ERASE DATA:** Delete any previously saved game data.

PLAYING THE GAME

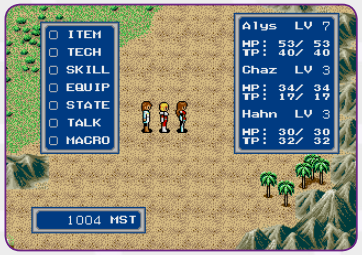
As you embark on your quest, you will find yourself in three different game environments as detailed below:

TOWNS AND VILLAGES
Gather information from the locals, purchase weapons and items at the shops and find important characters and events that will advance your quest.

FIELDS AND LABYRINTHS
Journey through various worlds and dungeons to complete tasks and discover new destinations. There will be a good chance that you will encounter monsters while you explore these areas so stay alert. Once you reach a certain point of the story, your party will obtain special vehicles that will allow them to access areas that were previously unreachable.

COMBAT
When confronted by monsters, your party will participate in combat. EX (experience) and MST (Meseta -- which is their currency) is awarded after monsters are defeated.

CAMP MODE



Press **Confirm/Menu** while your party is not engaged in combat to display the Camp Menu and other information about your party.

The following options are available from the Camp Menu to manage your party:

ITEM
Use, look and discard items that your party has in its possession. A maximum of 40 items (excluding any equipped items) can be held in your inventory. If there is an unknown item, you can select LOOK to check the description of your items.

TECH
Use non-combat Techniques such as healing and transportation Techniques. Using Techniques will consume a given amount of TP (Technique Points) depending on the Technique.

SKILL
Use non-combat Skills.

EQUIP
Modify and/or verify your characters' weapons and gear. Most weapons and gear are character-specific.

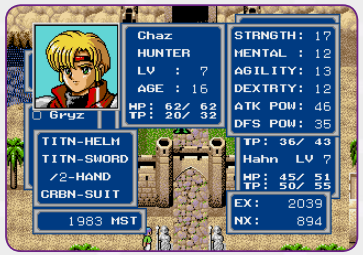
STATE
Check your characters' strength and statistics or reorganize your party's line up. Note that the party members in front are more likely to be attacked during combat.

TALK
Talk amongst other members to reconfirm your next objective.

MACRO
Program and store up to eight pre-set attack patterns that your party will follow during your next turn in combat. To delete a Macro command you've programmed, select an item (letter A to H) and press **Confirm/ Menu** to open a prompt and choose YES to clear it.

CHARACTER STATUS

Check the status of your characters by selecting STATE from the Camp Menu. Information on the selected character will appear in the following windows:



CHARACTER PROFILE (UPPER LEFT WINDOW)
The selected character's personal information will be displayed in the following order: Character's Name, Occupation, Level, Age, Hit Points (Current/Maximum) and Technique Points (Current/Maximum).

EQUIPMENT (LOWER LEFT WINDOW)
Shows the currently equipped weapons and defensive gear in the following order: Head, Weapons and/or Shield (right/left hand), Body.

CHARACTER ABILITIES (UPPER RIGHT WINDOW)
- STRNGTH: Physical attacks and immunity to poison/paralysis.
- MENTAL: Techniques and Magic Skills.
- AGILITY: Quickness during combat.
- DEXTRTY: Attack accuracy.
- ATK POW: Power of attack skills.
- DFS POW: Power of defense skills.

EXPERIENCE POINTS (LOWER RIGHT WINDOW)
- EX: Character's accumulative Experience Points.
- NX: Experience Points required to increase his/her status Level.

SHOPS

An Inn and various shops are found in most of the towns and villages you visit. When you enter a shop, talk to the person behind the counter and select BUY to see the list of available items. If you have extra items you'd like to sell, select SELL and then select the item from your inventory. The following signs will mark the shops you will see in each town/village you visit.

WEAPON/ARMOR SHOP
Purchase equipment to increase your party's attack and defensive power.

TOOL SHOP
Purchase various recovery and transportation items.

INN
Rest and replenish TP, HP, and Skills. Near Death characters are also revived.

MARKET STALL
Makeshift shops where valuable equipment and items can be found.

THE HUNTER'S GUILD
Located in Alys' hometown, the Hunters Guild provides weapons and armor at reasonable rates, offers interesting entertainment, and has a bulletin board of jobs you can take for money and experience.

COMBAT

STEP 1: When the creatures appear, first select either COMD (Command), MACR (Macro) or RUN from the Combat Window.

STEP 2: If you select COMD from the Combat Window, use the D-button to choose one of the following options (Command Symbols) for each of your characters:

ATTACK
Attack with equipped weapon.

SKILL
Choose a Skill and its subject.

DEFENSE
Take a defensive position to avoid attacks.

TECHNIQUE
Choose a Technique and its subject.

ITEM
Use recovery items such as Monomate.

STEP 3: Each character/creature will take one action per turn during combat. After each attack, the amount of damage is displayed for each creature or character. The enemy vanishes when its HP is depleted. If a character's HP reaches zero, the character is Near Death (his/her Status Box will turn red). You will walk away with money and experience when all enemies are defeated, but if all of your characters are Near Death or become paralyzed, the game is over and you must restart the game from where you last saved.

INJURY STATUS

When you assign an action to the character, the ? symbol in each Status Box will change to its appropriate Command Symbol. But once your character is injured, one of the following symbols will appear in your Status Box. If the letters of the Status Box turn yellow, it indicates that the highlighted character is poisoned and must be treated.

Unconscious
Character is out cold until he/she regains consciousness.

Paralyzed
Character cannot fight until treated or self-recovery is complete.

Near Death
Character is out cold unless revived using items or visiting an Inn. Androids recover gradually after combat.

TECHNIQUES

Your character's Technique will vary. Characters who can learn additional Techniques will gain them as they increase in Level. Your character's Technique Points (TP) will be consumed every time you use a Technique. If you need to replenish your party's TP, go to a nearby Inn and rest.

HEAL TECHNIQUES

- **SAR/GISAR/NASAR:** Restores HP of all active humanoid characters.
- **RES/GIRES/NARES:** Restores HP of one humanoid character.
- **ANTI:** Cures one active character of poisoning.
- **RIMPA:** Cures one active character of paralysis.
- **AROWS:** Revives one active character who is unconscious.
- **REVER:** Revives one Near Death character.
- **REGEN:** Cures poisoning, paralysis, unconsciousness or restore HP.

BATTLE TECHNIQUES

- **FOI/GIFOI/NAFOI:** Blasts the enemy with a bolt of flame.
- **WAT/GIWAT/NAWAT:** Damages the enemy with a frost attack.
- **VOL/SAVOL:** Destroys your enemy's nervous system.
- **TSU/GITHU/NATHU:** Blasts the enemy with an arrow of light.
- **ZAN/GIZAN/NAZAN:** Suffocates enemies by producing whirlwinds.
- **GRA/GIGRA/NAGRA:** Crushes enemies with a powerful gravity wall.
- **MEGID:** Disintegrates the molecular structure of your foes.
- **GELUN:** Causes enemies to age quickly and reduces attack strength.
- **DORAN:** Slows down enemy reaction speed.
- **BROSE:** Damages the enemy by suddenly expanding its body mass.
- **RIMIT:** Knocks out the enemy by interfering with its nervous system.
- **SHIFT:** Increases the physical attack strength of one active character.
- **SANER:** Increases reaction speed of all ally characters.
- **DEBAN:** Produces a shield before all your allies to increase defense.
- **SEALS:** Stops the enemy from using their Techniques.

TRAVEL TECHNIQUES

- **RYUKA:** Teleports your party to any previously visited city.
- **HINUS:** Teleports your party out of areas such as dungeons/labyrinths.

SKILLS

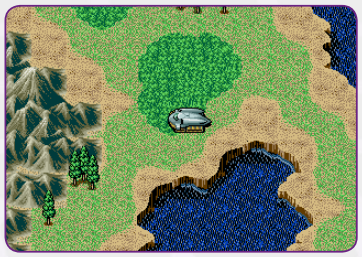
Skills will vary depending on the character in the same way as Techniques (heal, attack or defense). These special Skills will become available when characters increase in Level. Each character has an allotted number of special Skills he/she can use during combat. If you wish to replenish the number of times you can use these Skills, go to a nearby Inn and rest your characters.

COMBINATION ATTACKS

Two or more characters can join Techniques and Skills to form powerful Combination Attacks. For example, Rune's Wat Technique can be combined with Chaz's Zan Technique to form a Blizzard attack. Note that some Combination Attacks will require your party to use three or more Techniques/Skills in succession. Once you find the right order, remember it and store it as one of your Macro commands. Time will tell if you can find all 14 of the Combination Attacks.

VEHICLES

In the course of your adventure you will find vehicles that allow you to travel quickly across hostile terrain. To use a vehicle, access it through the Items Menu the same way you would a regular Item.



If you enter combat while you are in a vehicle, your first option is to choose your attack method or retreat. Either select ATTAC to fire a single attack at one enemy, or select OPTIN to prepare an attack using a special laser, missile or bomb. Also, your SP (number you see in the left of your dashboard) will decrease whenever you receive damage from the enemies. SP will be restored after each battle, but if your SP drops to zero, the game will end there.

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

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM™

GENRE : RPG **JOUEURS :** 1

Nous sommes en l'an 2284 après la guerre, et la planète Motavia est à nouveau envahie par d'étranges créatures que les braves hommes et femmes de la Guilde des Chasseurs doivent exterminer.

Vous êtes Chaz Ashely, un jeune Chasseur qui vient tout juste de terminer son entraînement sous les ordres d'Alys Brangwin, une redoutable guerrière autant réputée pour son maniement incomparable de l'épée que pour son physique avantageux. Les deux Chasseurs, accompagnés d'une bande de guerriers, devront se rendre aux confins du système solaire de Motavia pour sauver leur peuple.

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 : Se déplacer, déplacer le curseur.

Touche START : Lancer le jeu, mettre en pause.

Touche A : Confirmer/menu (mode de campement).

Touche B : Annuler.

Touche C : Parler, inspecter.

COMMANDES DÉTAILLÉES

- Approchez-vous d'un personnage non-joueur et appuyez sur **Parler** pour lancer la conversation.
- Appuyez sur **Parler** devant des objets tels que des tables ou des étagères pour trouver des indices. Dans certains cas, vous devrez maintenir enfoncé **Confirmer/Menu**, puis appuyez sur le BMD pour choisir la direction à laquelle votre personnage fait face avant d'inspecter les lieux.

DÉMARRAGE

Appuyez sur la touche START depuis l'écran titre pour accéder au menu et sélectionner les options suivantes :

- **CONTINUE:** (CONTINUER) Continuer une partie sauvegardée. Il est est possible de sauvegarder jusqu'à 3 parties différentes.
- **START:** (COMMENCER) Commencer une nouvelle partie.
- **ERASE DATA:** (EFFACER LES DONNÉES) Effacer des données de jeu précédemment sauvegardées.

COMMENCER À JOUER

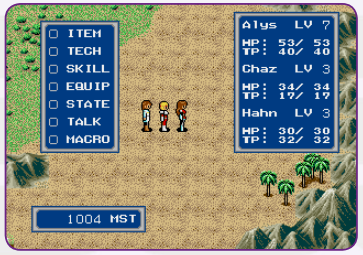
Lors de votre quête, vous pourrez vous retrouver dans trois environnements de jeu différents, détaillés ci-dessous :

VILLES ET VILLAGES
Glanez des informations grâce aux habitants, achetez des armes et des objets dans les boutiques et découvrez des personnages ou des événements importants qui vous permettront de progresser dans votre quête.

CONTRÉES ET LABYRINTHES
Explorez les divers mondes et donjons pour accomplir vos missions et découvrir de nouvelles destinations. Vous risquez fort de rencontrer des monstres lorsque vous vous aventurez dans ces zones, alors soyez sur vos gardes ! Au bout d'un certain temps, vous pourrez utiliser des véhicules qui vous permettront de vous rendre dans des régions qui vous étaient jusqu'alors inaccessibles.

COMBAT
Lorsque vous rencontrerez des monstres, votre groupe devra engager le combat avec eux. Si vous les éliminez, vous gagnerez des points d'expérience (EX) et des Mesetas (MST), monnaie de ce monde.

MODE DE CAMPEMENT



Appuie sur **Confirmer/Menu** lorsque votre groupe n'est pas en train de se battre pour afficher le menu de campement et d'autres informations sur votre groupe.

Vous pourrez y sélectionner les options suivantes pour organiser votre groupe :

ITEM (OBJETS)
Servez-vous d'un objet en votre possession, inspectez-le ou jetez-le. Il est possible d'accumuler jusqu'à 40 objets dans votre inventaire (sans compter les objets équipés). Si vous possédez un objet inconnu, sélectionnez « LOOK » (INSPECTER) pour voir la description de cet objet.

TECH (TECHNIQUES)
Servez-vous des Techniques non offensives telles que les Techniques de guérison ou de transport. Ces Techniques utilisent chacune un certain nombre de Points de Technique (TP).

SKILL (CAPACITÉS)
Utilisez des capacités non offensives.

EQUIP (ÉQUIPER)
Modifiez et/ou vérifiez les armes et l'équipement utilisés par les membres de votre groupe. La plupart des armes et des équipements ne peuvent pas être utilisés par tous les personnages.

STATE (STATUT)
Vérifiez la force et les statistiques des membres de votre groupe, ou réorganisez leur formation. Les membres du groupe qui sont à l'avant ont plus de chance de se faire attaquer lors d'un combat.

TALK (PARLER)
Parlez aux autres membres de votre groupe pour confirmer votre prochain objectif.

MACRO (TACTIQUES)
Préparez et sauvegardez jusqu'à 8 tactiques d'attaque que votre groupe pourra utiliser lors d'un prochain tour de combat. Pour effacer une tactique, sélectionnez un objet (lettre de A à H) et appuyez sur Confirmer/Menu pour accéder à une invite de commande. Sélectionnez alors « YES» (OUI) pour effacer la tactique.

STATUT DES PERSONNAGES

Vérifiez le statut de vos personnages en sélectionnant « STATE » (STATUT) à partir du menu de campement. Les informations sur le personnage sélectionné apparaîtront dans les fenêtres suivantes :

PROFIL DU PERSONNAGE (EN HAUT À GAUCHE)
Les informations personnelles du personnage sélectionné seront affichées dans l'ordre suivant : nom du personnage, profession, niveau, âge, Points de Vie (actuels/maximum) et Points de Technique (actuels/maximum).

ÉQUIPEMENT (EN BAS À GAUCHE)
Affiche les armes équipées et les équipements de protection dans l'ordre suivant : tête, armes et/ou bouclier, (main droite/main gauche), corps.

CAPACITÉS DU PERSONNAGE (EN HAUT À DROITE)
- STRNGTH (FORCE) : Capacité liée aux attaques physiques et à l'immunité face aux poisons et à la paralysie.
- MENTAL : Capacité liée à la magie et aux Techniques.
- AGILITY (AGILITÉ) : Capacité à exécuter ses actions rapidement en combat.
- DEXTRTY (DEXTÉRITÉ) : Capacité à attaquer ses ennemis avec précision au combat.
- ATK POW (PUISSANCE D'ATTAQUE) : Puissance des attaques.
- DFS POW (PUISSANCE DÉFENSIVE) : Puissance de la défense face aux attaques.

POINTS D'EXPÉRIENCE (EN BAS À DROITE)
- EX : Points d'expérience accumulés par le personnage.
- NX : Points d'expérience requis pour passer au niveau suivant.

BOUTIQUES

Dans la plupart des villes et villages que vous visitez, vous trouverez une variété de boutiques ainsi qu'une auberge. Lorsque vous entrez dans une boutique, parlez à la personne qui est derrière le comptoir et sélectionnez « BUY » (ACHETER) pour voir la liste des objets disponibles. Si vous avez des objets à vendre, sélectionnez « SELL » (VENDRE) et choisissez un objet dans votre inventaire. Les icônes suivantes vous indiqueront les types de boutiques que vous verrez dans les diverses villes et villages.

BOUTIQUE D'ARMES ET D'ARMURES
Achetez de l'équipement qui améliorera la puissance d'attaque et de défense des membres de votre groupe.

BOUTIQUE D'OUTILS
Achetez divers objets de guérison et de transport.

AUBERGE
Reposez-vous et regagnez des TP (Points de Technique), des HP (Points de Vie), et des capacités. Les personnages mourants peuvent s'y reposer afin de reprendre des forces.

MARCHÉ
Vous trouverez de l'équipement et des objets de grande valeur dans les marchés.

LA GUILDE DES CHASSEURS
Située dans la ville natale d'Alys, la Guilde des Chasseurs pourra vous vendre des armes et des armures à des prix raisonnables, en plus d'offrir d'intéressants divertissements. Vous pourrez également y consulter un tableau d'affichage afin de trouver des petites missions à accomplir qui vous permettront de gagner de l'expérience et de l'argent.

COMBAT

1re ÉTAPE : Lorsque les créatures apparaissent, sélectionnez d'abord « COMD » (COMMANDE), « MACR » (TACTIQUE) ou « RUN » (COURIR) dans la fenêtre de combat.

2e ÉTAPE : Si vous sélectionnez "COMD" dans la fenêtre de combat, appuyez sur le BMD pour choisir l'une des options suivantes (symboles de commande) pour chacun de vos personnages.

ATTAQUER
Le personnage attaquera avec son arme équipée.

TECHNIQUE
Choisissez une Technique et sa cible.

CAPACITÉ
Choisissez une capacité et sa cible.

OBJET
Utilisez un objet de guérison comme par exemple Monomate.

DÉFENSE
Prenez une position défensive pour éviter les attaques ennemies.

3e ÉTAPE : Chaque personnage ou créature accomplira une action par tour en cours de combat. Après chaque attaque, la quantité de dégâts sera affichée pour chaque créature ou personnage. L'ennemi disparaîtra lorsqu'il aura perdu tous ses Points de Vie. Si un personnage perd tous ses Points de Vie (HP), il sera mourant et sa fenêtre de statut deviendra rouge. Vous gagnerez de l'argent et de l'expérience si vous éliminez tous vos ennemis, mais la partie sera terminée si tous vos personnages sont mourants ou paralysés. Vous devrez alors recommencer la partie à partir de votre dernière sauvegarde.

STATUT DES BLESSURES
Lorsque vous choisissez une action pour un personnage, le symbole « ? » de chaque fenêtre de statut se change en symbole de commande. Cependant, si un de vos personnages est blessé, l'un des symboles suivants apparaît dans sa fenêtre de statut. Si les lettres de la fenêtre de statut deviennent jaunes, cela veut dire que votre personnage est empoisonné et qu'il doit être soigné.

Inconscient
Le personnage est sonné et ne peut pas se battre jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits.

Paralysé
Le personnage est paralysé et ne peut pas se battre jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il reprenne le contrôle de ses gestes.

Mourant
Le personnage ne pourra rien faire jusqu'à ce qu'il soit réanimé avec des objets ou en visitant une auberge. Les androïdes sont capables de récupérer progressivement jusqu'à la fin du combat.

TECHNIQUES

Chaque personnage possède des Techniques particulières. Les personnages qui peuvent apprendre des Techniques supplémentaires les gagneront lorsqu'ils passeront au niveau supérieur. Chaque Technique utilisée consommera une certaine quantité de Points de Technique (TP). Si vous avez besoin de regagner les TP perdus, rendez-vous dans une auberge pour vous y reposer.

TECHNIQUES DE GUÉRISON
- **SAR/GISAR/NASAR:** Redonne des HP (PV) à tous les personnages humanoïdes actifs.
- **RES/GIRES/NARES:** Redonne des HP à un personnage humanoïde.
- **ANTI:** Guérit les effets d'empoisonnement sur un personnage actif.
- **RIMPA:** Guérit les effets de paralysie sur un personnage actif.
- **AROWS:** Réveille un personnage qui était inconscient.
- **REVER:** Ranime un personnage qui était mourant et lui redonne un quart de ses HP.
- **REGEN:** Guérit les effets d'empoisonnement, de paralysie, de perte de conscience ou redonne tous ses HP au personnage choisi.

TECHNIQUES DE COMBAT
- **FOI/GIFOI/NAFOI:** Envoie une boule de feu contre un ennemi.
- **WAT/GIWAT/NAWAT:** Cause des dégâts à un ennemi par le froid.
- **VOL/SAVOL:** Élimine ton ennemi en détruisant leur système nerveux.
- **TSU/GITHU/NATHU:** Envoie une flèche de lumière à un ennemi.
- **ZAN/GIZAN/NAZAN:** Étouffe les ennemis en produisant des tornades.
- **GRA/GIGRA/NAGRA:** Écrase les ennemis avec un mur de gravité puissant.
- **MEGID:** Désintègre la structure moléculaire des ennemis.
- **GELUN:** Fait vieillir les ennemis très rapidement et réduit leur puissance d'attaque.
- **DORAN:** Réduit la vitesse de réaction des ennemis.
- **BROSE:** Cause des dégâts aux ennemis en augmentant soudainement leur masse corporelle.
- **RIMIT:** Met l'ennemi hors combat en interférant avec son système nerveux.
- **SHIFT:** Améliore la force physique d'un personnage actif.
- **SANER:** Améliore la vitesse de réaction de tous les personnages alliés.
- **DEBAN:** Crée un bouclier devant tous vos alliés, améliorant ainsi leur défense.
- **SEALS:** Empêche les ennemis d'utiliser leurs Techniques.

TECHNIQUES DE TRANSPORT
- **RYUKA:** Téléportez votre groupe vers une ville déjà visitée.
- **HINUS:** Téléportez votre groupe hors d'une zone dangereuse comme un donjon ou un labyrinthe.

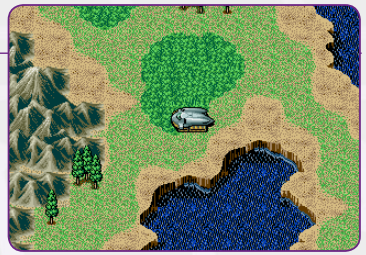
CAPACITÉS

Les capacités sont particulières à chaque personnage, comme le sont les Techniques (guérison, attaque ou défense). Ces capacités spéciales deviennent disponibles lorsque le personnage passe au niveau supérieur. Chaque personnage peut utiliser un certain nombre de Techniques durant un combat. Si vous souhaitez regagner la possibilité d'utiliser ces capacités en combat, rendez-vous dans une auberge et reposez vos personnages.

ATTAQUES COMBINÉES

Deux personnages ou plus peuvent mettre en commun leurs capacités et Techniques pour effectuer une puissante attaque combinée. Par exemple, la Technique « Wat » de Rune peut être combinée à la Technique « Zan » de Chan pour produire une attaque de blizzard. Remarque : pour certaines attaques combinées, votre groupe devra utiliser au moins trois Techniques et capacités à la suite. Une fois que vous avez trouvé le bon ordre, mémorisez-le et sauvegardez-le comme l'une de vos tactiques. Essayez de découvrir l'ensemble des 14 attaques combinées.

VÉHICULES



Durant vos aventures, vous trouverez des véhicules qui vous permettront de voyager rapidement à travers les territoires hostiles. Pour vous servir d'un véhicule, sélectionnez-le dans le menu des objets comme vous le feriez pour un objet normal.

Lorsque vous commencez un combat en véhicule, votre première option est de choisir votre méthode d'attaque ou de vous replier. Sélectionnez « ATTAC » pour tirer une fois vers un ennemi ou « OPTIN » pour utiliser un laser spécial, un missile ou une bombe.

Lorsque les ennemis vous infligent des dégâts, vos SP, ou Points de Capacités (le chiffre affiché à gauche du tableau d'affichage) diminueront. Vous regagnerez des SP après chaque combat, mais si vous perdez l'ensemble de vos SP, la partie sera terminée.

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

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM™

GENRE: ROLLENSPIEL **SPIELER:** 1

Wir schreiben das Jahr 2284 nach dem Krieg. Der Planet Motavia wird wieder einmal von merkwürdigen Biokreaturen heimgesucht, und es liegt an den mutigen Mitgliedern der Hunter-Gilde, sie auszulöschen.

Du schlüpfst in die Rolle von Chaz Ashley, einem noch unerfahrenen Hunter, der gerade erst mit seiner Ausbildung fertig geworden ist. Zur Seite steht dir Alys Brangwin – eine versierte Kämpferin, die nicht nur für ihre Schönheit, sondern auch ihren gekonnten Umgang mit dem Schwert berühmt und berüchtigt ist. Gemeinsam mit einer ganzen Reihe von Helfern lassen die beiden Hunter Motavia hinter sich und retten auf ihren Reisen unwissentlich ihr ganzes Sonnensystem vor dem Untergang.

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: Bewegen, Zeiger bewegen.

Start-Taste: Spiel starten, Pause.

A-Taste: Bestätigen/Menü (Lagermodus).

B-Taste: Abbrechen.

C-Taste: Sprechen, Untersuchen.

ERWEITERTE STEUERUNG

- Nähere dich einem Charakter im Spiel und drücke **Sprechen**, um ein Gespräch zu beginnen.
- Drücke **Sprechen**, wenn du einem Objekt wie einem Tisch oder Regalen gegenüberstehst, um Hinweise zu finden. Manchmal musst du **Bestätigen/Menü** gedrückt halten und mit dem Steuerkreuz die Blickrichtung ändern, bevor du etwas untersuchen kannst.

ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelbildschirm die Start-Taste, um das Spielmenü aufzurufen und aus Folgendem zu wählen:

- **CONTINUE:** (Fortsetzen) Setze ein zuvor gespeichertes Spiel fort. Es können bis zu drei Spiele gespeichert werden.
- **START:** Beginne ein neues Spiel.
- **ERASE DATA:** (Daten löschen) Lösche zuvor gespeicherte Spiele.

SPIELABLAUF

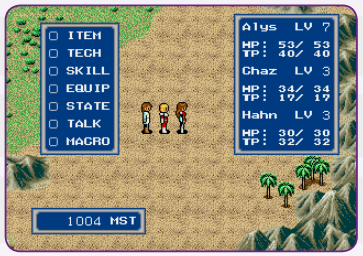
Auf deinem Abenteuer findest du dich in folgenden drei Hauptumgebungen wieder:

Städte und Dörfer
Hier bekommst du Informationen von der einheimischen Bevölkerung, kannst Waffen und Gegenstände erwerben und wichtige Charaktere treffen, die dich in der Story weiterbringen.

Felder und Labyrinthe
Bahn dir deinen Weg durch tückische Landschaften und verzwickte Labyrinthe, um neue Orte zu entdecken. Häufig triffst du bei deinen Entdeckungstouren auf wilde Monster; sei also auf der Hut. Hast du einen bestimmten Punkt in der Story erreicht, bekommt deine Gefolgschaft besondere Fahrzeuge, mit denen zuvor unerreichbare Gegenden erkundet werden können.

Kampfbereiche
Wenn du von Monstern konfrontiert wirst, besiege sie, um EX (Erfahrungspunkte) und MST (die lokale Währung Meseta) zu sammeln.

LAGERMODUS



Wenn deine Gefolgschaft nicht gerade in einen Kampf verwickelt ist, kannst du Bestätigen/Menü drücken, um das Lagermenü sowie andere Infos zu deiner Gruppe aufzurufen.

Folgende Optionen stehen im Lager zur Auswahl:

ITEM (Gegenstand)
Benutze, betrachte oder verwerfe deine Gegenstände bzw. die deiner Gefolgschaft. Es können bis zu 40 Gegenstände (ausgerüstete Gegenstände ausgenommen) im Inventar aufbewahrt werden. Bei unbekannten Gegenständen wählst du **LOOK** (Betrachten), um die dazugehörige Beschreibung anzusehen.

TECH (Technik)
Mach dir kampflose Techniken zunutze, darunter Heil- und Transporttechniken. Für den Einsatz von Techniken wird eine bestimmte Anzahl an **TP** (Technikpunkten) abgezogen, die je nach Technik variiert.

SKILL (Fertigkeiten)
Setze kampflose Fertigkeiten ein.

EQUIP (Ausrüsten)
Verändere und/oder überprüfe die Waffen und Rüstungen deiner Charaktere. Die meisten Waffen und Rüstungen sind charakterspezifisch.

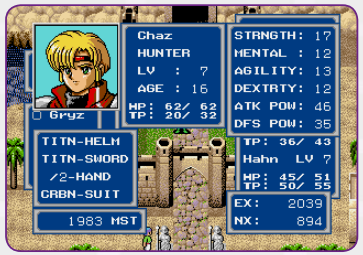
STATE (Zustand)
Überprüfe die Stärken und Statistiken deiner Charaktere und lege die Aufstellung deiner Gefolgschaft fest. Beachte dabei, dass die vorderen Charaktere im Kampf eher angegriffen werden als weiter hinten stehende.

TALK (Sprechen)
Sprich mit den anderen Mitgliedern, um das nächste Auftragsziel nochmals zu bestätigen.

MACRO (Makro)
Programmiere und speichere bis zu 8 voreingestellte Angriffsmuster, die deine Gefolgschaft bei der nächsten Runde im Kampf befolgen soll. Um einen programmierten Makrobefehl zu löschen, wähle einen Gegenstand (Buchstaben A bis H) und drücke **Bestätigen/Menü**, um eine Aufforderung aufzurufen. Wähle YES (Ja), um den Befehl zu löschen.

CHARAKTERSTATUS

Wähle im Lagerhauptmenü STATE (Zustand), um den Zustand eines deiner Charaktere anzuzeigen. Informationen zum gewählten Charakter werden in den folgenden Fenstern angezeigt:



CHARAKTERPROFIL (OBEN LINKS)
Die persönlichen Daten des ausgewählten Charakters werden in der folgenden Reihenfolge angezeigt: Name des Charakters, Beruf, Level, Alter und HP (Trefferpunkte, aktuelle/maximale) und TP (Technikpunkte, aktuelle/maximale).

AUSRÜSTUNG (UNTEN LINKS)
Zeigt der Reihe nach Waffen und Rüstungen an: Kopf, Waffen und/oder Schild (rechte/linke Hand), Körper.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN (OBEN RECHTS)
- STRNGTH (Stärke): Bezieht sich auf physische Angriffe und Immunität gegen Gift und Lähmung.
- MENTAL (Geistige Verfassung): Techniken und magische Kräfte.
- AGILITY (Beweglichkeit): Reaktion im Kampf.
- DEXTRTY (Geschick): Angriffsgenauigkeit.
- ATK POW (Angriffe): Angriffskraft.
- DFS POW (Verteidigung): Verteidigungskraft.

ERFAHRUNGSPUNKTE (UNTEN RECHTS)
- EX (Erfahrung): Die aktuellen Erfahrungspunkte des Charakters.
- NX (Nötige Erfahrung): Zum Aufstieg ins nächste Level benötigte Erfahrung.

LÄDEN

In den meisten Städten und Dörfern, in denen du vorbeikommst, findest du eine Herberge sowie verschiedene Läden. Sprich nach dem Betreten eines Ladens den Angestellten an und wähle BUY (Kaufen), um die Liste der zur Auswahl stehenden Gegenstände anzusehen. Falls du selbst ein paar Gegenstände hast, die du verkaufen möchtest, wähle SELL (Verkaufen) und suche das entsprechende Objekt aus deinem Inventar aus. Die Läden in den Städten und Dörfern, die du besuchst, sind durch folgende Schilder gekennzeichnet:

WAFFEN-/RÜSTUNGSLADEN
Kaufe Ausstattungen, um die Angriffs- und Verteidigungskraft deiner Gefolgschaft zu stärken.

WERKZEUGLADEN
Kaufe verschiedene Gegenstände zur Wiederherstellung und zum Transport.

HERBERGE
Ruhe dich aus und stelle TP, HP und Fertigkeiten wieder her. Charaktere, die dem Tod nah waren, können sich hier erholen.

MARKTSTAND
Hier kannst du wertvolle Ausstattungen und Gegenstände erwerben.

DIE HUNTER-GILDE
Die Hunter-Gilde, die sich in Alys' Heimatstadt befindet, stellt Waffen und Rüstungen zu angemessenen Preisen bereit, sorgt für kurzweilige Unterhaltung und hat seine Anschlagtafel mit Jobs, die du annehmen kannst, um Geld zu verdienen und Erfahrung zu sammeln.

KAMPFMODUS

1. SCHRITT: Wähle bei Erscheinen der Kreaturen zunächst entweder **COMD** (Befehl), **MACR** (Makro) oder **RUN** (Fliehen) aus dem Kampffenster.

2. SCHRITT: Hast du im Kampffenster **COMD** (Befehl) gewählt, drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um für jeden deiner Charaktere eine der folgenden Optionen (Befehlssymbole) auszuwählen:

ANGRIFF
Greife mit der ausgerüsteten Waffe an.

TECHNIK
Wähle eine Technik und falls nötig eine Person.

FERTIGKEIT
Wähle eine Fertigkeit und falls nötig eine Person.

GEGENSTAND
Wähle Erholungsgegenstände, wie etwa Monomate.

VERTEIDIGUNG
Nimm eine Verteidigungsposition zur Abwehr von Angriffen ein.

3. SCHRITT: Jeder Charakter bzw. jede Kreatur führt pro Kampfrunde eine Aktion aus. Nach jedem Angriff wird das Ausmaß des Schadens für alle Charaktere/Kreaturen angezeigt. Ein Feind verschwindet, wenn dessen **HP** (Trefferpunkte) verbraucht sind. Hat ein Charakter keine **HP** mehr, ist er dem Tode nah und seine Statusbox wird rot. Sind alle Feinde besiegt, hast du dir Geld und Erfahrung verdient. SInd jedoch sämtliche deiner Charaktere dem Tode nah oder gelähmt, ist das Spiel vorbei und du musst das Spiel ab dem letzen Speicherpunkt wieder aufnehmen.

SCHADEN
Wenn du einem Charakter eine Aktion zuweist, verändert sich das „?“-Symbol in jeder Statusbox in das entsprechende Befehlssymbol. Sobald dein Charakter jedoch verletzt wird, erscheint eines der folgenden Symbole in der Statusbox. Färben sich die Buchstaben der Statusbox gelb, bedeutet dies, dass der markierte Charakter vergiftet wurde und behandelt werden muss.

BEWUSSTLOS
Der Charakter kann nicht kämpfen, ehe er das Bewusstsein wiedererlangt.

GELÄHMT
Der Charakter kann nicht kämpfen, bis er behandelt wird oder sich erholt hat.

DEM TODE NAH
Der Charakter muss wiederbelebt werden oder eine Herberge besuchen. Androiden erholen sich allmählich nach einem Kampf.

TECHNIKEN

Die Techniken der Charaktere sind unterschiedlich. Charaktere, die zusätzliche Techniken lernen können, werden dies beim Aufstieg in höhere Levels tun. Dein Charakter verbraucht Technikpunkte (TP), wenn eine Technik angewandt wird. Müssen die TP deiner Gruppe aufgefüllt werden, solltest du dich in einer Herberge ausruhen.

HEILTECHNIKEN
- **SAR/GISAR/NASAR:** Stellt einige HP bei allen aktiven, menschenähnlichen Charakteren wieder her.
- **RES/GIRES/NARES:** Stellt einige HP bei einem aktiven, menschenähnlichen Charakter wieder her.
- **ANTI:** Heilt die Vergiftung eines aktiven, menschenähnlichen Charakters.
- **RIMPA:** Heilt die Lähmung eines aktiven, menschenähnlichen Charakters.
- **AROWS:** Ein menschenähnlicher Charakter, der bewusstlos geschlagen wurde, kann wiederbelebt werden.
- **REVER:** Ein dem Tode naher, menschenähnlicher Charakter wird geheilt.
- **REGEN:** Heilt Vergiftung, Lähmung oder Bewusstlosigkeit oder stellt HP wieder her.

KAMPFTECHNIKEN
- **FOI/GIFOI/NAFOI:** Der Feind wird von einem Flammenblitz getroffen.
- **WAT/GIWAT/NAWAT:** Der Feind wird durch einen Frost-Angriff beschädigt.
- **VOL/SAVOL:** Das Nervensystem des Feindes wird zerstört.
- **TSU/GITHU/NATHU:** Der Feind wird von einem Lichtpfeil getroffen.
- **ZAN/GIZAN/NAZAN:** Feinde werden von Wirbelwinden erstickt.
- **GRA/GIGRA/NAGRA:** Feinde werden durch Schwerkraft zerdrückt.
- **MEGID:** Die Molekularstruktur der Feinde wird aufgelöst.
- **GELUN:** Feinde altern schnell und ihre Angriffsstärke wird reduziert.
- **DORAN:** Verlangsamt die Reaktionsgeschwindigkeit von Feinden.
- **BROSE:** Feinde werden durch eine plötzlich wachsende Körpermasse beschädigt.
- **RIMIT:** Beschädigt Feinde durch Manipulation ihrer Nervensysteme.
- **SHIFT:** Erhöht die Angriffskraft eines aktiven, menschenähnlichen Charakters.
- **SANER:** Erhöht die Reaktionsgeschwindigkeit aller verbündeten Charaktere.
- **DEBAN:** Erzeugt einen Schild um alle verbündeten Charaktere und erhöht so ihre Abwehr.
- **SEALS:** Hindert Feinde daran, ihre Techniken einzusetzen.

REISETECHNIKEN
- **RYUKA:** Deine Gruppe wird zu einer vorher besuchten Stadt teleportiert.
- **HINUS:** Deine Gruppe wird aus einem gefährlichen Gebiet wie einem Verlies/Labyrinth hinausteleportiert.

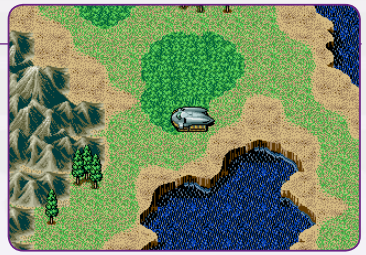
FERTIGKEITEN

Wie die Techniken (Heilen, Angriff oder Verteidigung) unterscheiden sich auch die Fertigkeiten der Charaktere. Diese speziellen Fertigkeiten stehen dir nach Levelerhöhungen zur Verfügung. Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl an speziellen Fertigkeiten, die er im Kampf einsetzen kann. Möchtest du diese Anzahl wiederherstellen, gehe zu einer Herberge und sorge dafür, dass sich deine Charaktere ausruhen.

KOMBINIERTE ANGRIFFE

Zwei oder mehr Charaktere können ihre Techniken und Fertigkeiten vereinen und wirkungsvolle Kombinierte Angriffe durchführen. So können zum Beispiel Hahns WAT-Technik und die HEWN-Fertigkeit von Rune zu einem BLIZZARD-Angriff kombiniert werden. Beachte, dass deine Gefolgschaft bei manchen Kombinierten Angriffen drei oder mehr Techniken/Fertigkeiten nacheinander ausführen muss. Wenn du die richtige Reihenfolge herausgefunden hast, musst du sie dir merken und als einen der Makrobefehle speichern. Kannst du alle 14 Kombinierten Angriffe entdecken?

FAHRZEUGE



Im Laufe deiner Abenteuer findest du Fahrzeuge, mit denen du dich schnell durch feindliches Gelände bewegen kannst. Um ein Fahrzeug zu benutzen, nimmst du über das Gegenstandsmenü Zugriff darauf.

Befindest du dich in einem Fahrzeug und begibst dich in einen Kampf, wählst du zuerst eine Angriffsmethode oder den Rückzug. Mit ATTAC (Angreifen) kannst du einen Feind einmal angreifen und mit OPTIN (Optionale Waffe) einen speziellen Laser, ein Geschoss oder eine Bombe wählen. Wirst du von einem Feind erfolgreich angegriffen, verlierst du SP (Schutzschildpunkte) (diese erscheinen links auf dem Armaturenbrett). SP regenerieren sich nach jedem Kampf, aber sollten sie dir ausgehen, endet das Spiel sofort.

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

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM™

Siamo nell'anno 2284 dopo la guerra e il pianeta Motavia è di nuovo infestato da strane bio-creature. Tocca ai coraggiosi membri della Gilda dei Cacciatori (Hunters Guild) sterminarli tutti.

Tu sarai Chaz Ashely, cacciatore principiante poco addestrato e affiancato da un'abile veterana, Alys Brangwin, dotata di una straordinaria reputazione guadagnata grazie alle sue incredibili abilità con la spada, nonché dal suo gradevole aspetto. I due cacciatori, insieme ad altri personaggi di sostegno, dovranno non solo liberare Motavia, ma si spingeranno fino a dover salvare il suo intero sistema solare.

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: muovi, muovi cursore.

Tasto Start: pausa, inizia partita.

Tasto A: Conferma/Menu (Camp Mode).

Tasto B: annulla.

Tasto C: Parla, Ispeziona.

COMANDI AVANZATI

- Avvicinati ad un personaggio non giocante e premi **Parla** per dare inizio alla conversazione.
- Premi **Parla** quando sei di fronte ad alcuni oggetti, come tavoli e ripiani, per trovare degli indizi. In alcuni casi, potresti aver bisogno di premere e tenere premuto il tasto **Conferma/Menu** e poi usare il tasto D per direzionare di nuovo il tuo leader prima di poter ispezionare l'oggetto.

PER INIZIARE

Premi il tasto Start nella schermata del titolo per visualizzare il menu del gioco e scegliere una delle seguenti opzioni:

- **CONTINUE:** (Continua) Continua una partita precedentemente salvata. Puoi salvare un massimo di tre partite.
- **START:** (Avvio) Inizia una nuova partita.
- **ERASE DATA:** (Elimina dati) Elimina le partite salvate.

IL GIOCO

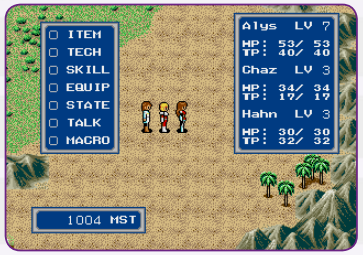
La tua avventura si dispiegherà attraverso tre diversi scenari di gioco:

CITTÀ E VILLAGGI
Qui puoi raccogliere informazioni, comprare delle armi e degli oggetti (vedi Negozi e Servizi) e dare il via agli eventi che faranno proseguire la storia.

NATURA E LABIRINTI
Attraversa aree naturali piene di trabocchetti per completare gli obiettivi e scoprire nuove aree. Queste aree sono piene zeppe di mostri, tieni gli occhi aperti! Una volta raggiunto un certo punto della storia, la tua fazione otterrà dei veicoli speciali che permetteranno loro di accedere a delle aree precedentemente irraggiungibili.

AREE DI COMBATTIMENTO
Quando vieni affrontato dai mostri, la tua fazione parteciperà al combattimento. Quando sconfiggi i mostri sarai ricompensato con punti esperienza (EX) e Meseta (MST, la moneta di questo mondo).

CAMP MODE



Quando la tua fazione non è impegnata in combattimento, puoi premere **Conferma/Menu** per visualizzare il menu Camp ed altre informazioni relative alla tua fazione.

Nel menu Camp, troverai le seguenti opzioni a tua disposizione per gestire la fazione:

ITEM (Oggetto)
Usa, esamina e scarta gli oggetti posseduti dalla tua fazione. L'inventario ha una capacità massima di 40 oggetti (esclusi quelli equipaggiati). Se trovi degli oggetti che non conosci, premi LOOK (esamina) per visualizzarne la descrizione.

TECH (Tecniche)
Usa le Tecniche che non riguardano il combattimento, come le tecniche Guarigione e Trasporto. Per usarle dovrai spendere alcuni punti tecnica (TP), il cui ammontare varia a seconda della Tecnica che vuoi usare.

SKILL (Abilità)
Usa le abilità non relative al combattimento.

EQUIP (Equipaggiamento)
Modifica e/o esamina l'equipaggiamento e le armi dei tuoi personaggi. Molti personaggi hanno dell'equipaggiamento ad essi specifico.

STATE (Stato)
Osserva la forza e le statistiche dei tuoi personaggi e riorganizza la formazione della tua fazione. Ricorda che i personaggi che guidano la fazione sono quelli che hanno più probabilità di essere attaccati durante il combattimento.

TALK (Parla)
Parla con gli altri membri per discutere il vostro prossimo obiettivo.

MACRO
Programma e conserva un massimo di otto schemi d'attacco che la tua fazione seguirà durante il prossimo turno di combattimento. Per eliminare una Macro, selezionane una (contrassegnate dalle prime otto lettere dell'alfabeto) e premi **Conferma/Menu** per visualizzare un prompt e confermare con YES (Sì).

STATO DEI PERSONAGGI

Dal menu Camp, seleziona STATE per visualizzare lo stato e le condizioni dei tuoi personaggi. Le informazioni relative ad ogni personaggio appariranno nei seguenti riquadri:

CHARACTER PROFILE (Profilo del personaggio, riquadro in alto a sinistra)
Si tratta delle informazioni personali del personaggio selezionato e appariranno in quest'ordine: Nome, Occupazione, Livello, Età, Energia (attuale/massima) e Punti tecnica (attuali/massimo).

EQUIPMENT (Equipaggiamento, riquadro in basso a sinistra)
Mostra quali sono le armi attualmente equipaggiate e l'equipaggiamento difensivo (l'armatura), in quest'ordine: Testa, Armi e/o Scudo (mano sinistra/destra), Corpo.

CHARACTER ABILITIES (Abilità dei personaggi, riquadro in alto a destra)
- STRNGHT (Forza): attacchi fisici ed immunità al veleno/paralisi.
- MENTAL (Concentrazione): tecniche e capacità magiche.
- AGILITY (Agilità): velocità durante il combattimento.
- DEXTRTY (Destrezza): precisione negli attacchi.
- ATK POW (Potenza d'attacco): livello dell'abilità offensiva.
- DFS POW (Potenza di difesa): livello dell'abilità difensiva.

EXPERIENCE POINTS (Punti esperienza, riquadro in basso a destra)
- EX: i punti esperienza accumulati dal personaggio.
- NX: i punti esperienza che mancano al prossimo scatto di livello.

NEGOZI

Nella maggior parte delle città e villaggi che visiterai potrai trovare una taverna e vari negozi. Quando entri in un negozio, parla con il commesso e seleziona BUY (Compra) per vedere la lista di oggetti disponibili. Se hai degli oggetti in eccesso che desideri vendere, seleziona SELL (Vendi) e poi, dal tuo inventario, scegli l'oggetto che vuoi vendere. Quelle di seguito sono le insegne che contraddistinguono i diversi tipi di negozio.

NEGOZIO DI ARMI/ARMATURE
Qui troverai gli oggetti che servono ad aumentare la potenza offensiva e difensiva della tua fazione.

FERRAMENTA
Acquista diversi oggetti utili per le riparazioni e il trasporto.

TAVERNA
Qui puoi riposare e recuperare TP, HP (Energia) e Abilità. Anche i personaggi prossimi alla morte si ristabiliscono.

BANCARELLA
Si tratta di negozi di fortuna, ma qui si possono trovare oggetti ed equipaggiamento di gran valore.

LA GILDA DEI CACCIATORI
Situata nella città natale di Alys, la Gilda dei Cacciatori fornisce armi ed armature ad un prezzo molto ragionevole, offre un po' di intrattenimento e contiene una bacheca degli annunci, dove potrai trovare interessanti lavori da effettuare per fare esperienza e guadagnare soldi.

COMBATTIMENTO

FASE 1: Quando le creature appaiono, prima di tutto seleziona COMD (Comando), MACR (Macro) o RUN (Fuggi) dalla finestra combattimento.

FASE 2: Se selezioni COMD, usa il tasto D per scegliere una delle seguenti opzioni (Simboli comando) per ognuno dei tuoi personaggi:

ATTACCO
Attacca con l'arma equipaggiata.

TECNICA
Scegli una tecnica e il suo soggetto.

ABILITÀ
Scegli un'Abilità e il suo soggetto.

OGGETTO
Usa gli oggetti ristabilizzanti, come il Monomate.

DIFESA
Assumi una posizione difensiva per evitare gli attacchi.

FASE 3: Ogni personaggio/creatura ha a disposizione una sola azione per ogni turno. Dopo ogni attacco, verrà visualizzato l'ammontare di danni per ogni creatura o personaggio. Il nemico sparisce quando tutta la sua Energia si consuma. Se l'Energia di un personaggio arriva a zero, il personaggio sarà quasi morto (il suo indicatore Stato diventerà rosso). Quando tutti i nemici vengono sconfitti, guadagnerai esperienza e soldi, ma se tutti i tuoi personaggi sono quasi morti o paralizzati, la partita finirà e dovrai ricominciare dall'ultimo salvataggio.

INFORTUNI
Quando ordini un'azione ad un personaggio, il simbolo "?" in ogni Indicatore Stato cambierà nel Simbolo comando appropriato. Ma quando il tuo personaggio è infortunato, nel tuo Stato apparirà uno dei seguenti simboli. Se le lettere nell'indicatore diventano gialle, vorrà dire che il personaggio è avvelenato e deve essere curato.

Svenuto
Il personaggio ha perso i sensi ed è inattivo finché non riprende conoscenza.

Paralizzato
Il personaggio non può combattere se non viene curato o prima di essersi ripreso completamente.

Quasi morto
Il personaggio ha perso i sensi e ha bisogno di essere curato con gli oggetti o con una sosta alla Taverna. Gli androidi recuperano gradualmente dopo il combattimento.

TECNICHE

Le tecniche del tuo personaggio possono variare. I personaggi che possono apprendere tecniche aggiuntive lo faranno man mano che aumentano di livello. Ogni volta che usi una tecnica, perderai dei punti tecnica. Se hai bisogno di recuperare punti tecnica per la tua fazione, dovrai recarti in una taverna e riposare.

TECNICHE DI GUARIGIONE
- **SAR/GISAR/NASAR:** ristora l'energia di tutti i personaggi umanoidi attivi.
- **RES/GIRES/NARES:** ristora l'energia di tutti i personaggi umanoidi.
- **ANTI:** cura dall'avvelenamento un personaggio attivo.
- **RIMPA:** cura dalla paralisi un personaggio attivo.
- **AROWS:** cura un personaggio attivo che ha perso i sensi.
- **REVER:** cura un personaggio quasi morto.
- **REGEN:** cura l'avvelenamento, la paralisi, la perdita dei sensi oppure ristora l'Energia.

TECNICHE DI COMBATTIMENTO
- **FOI/GIFOI/NAFOI:** attacca il nemico con un fascio di fuoco.
- **WAT/GIWAT/NAWAT:** danneggia il nemico con un attacco gelido.
- **VOL/SAVOL:** distrugge il sistema nervoso del tuo nemico.
- **TSU/GITHU/NATHU:** attacca il nemico con una freccia di luce.
- **ZAN/GIZAN/NAZAN:** soffoca i nemici con un tornado.
- **GRA/GIGRA/NAGRA:** schiaccia i nemici con un potente muro gravitazionale.
- **MEGID:** disintegra la struttura molecolare dei tuoi nemici.
- **GELUN:** fa invecchiare i nemici velocemente e riduce la loro potenza d'attacco.
- **DORAN:** rallenta la velocità di reazione dei nemici.
- **BROSE:** danneggia il nemico espandendone all'improvviso la massa corporea.
- **RIMIT:** abbatte i nemici interferendo con il loro sistema nervoso.
- **SHIFT:** aumenta la forza d'attacco fisico di un personaggio attivo.
- **SANER:** aumenta la velocità di reazione dei personaggi alleati.
- **DEBAN:** fa apparire uno scudo a protezione dei tuoi alleati, aumentando la capacità difensiva.
- **SEALS:** impedisce ai nemici di utilizzare le loro tecniche.

TECNICHE DI TRASPORTO
- **RYUKA:** teletrasporta la tua fazione in una qualsiasi città precedentemente visitata.
- **HINUS:** teletrasporta la tua fazione in aree come prigioni e labirinti.

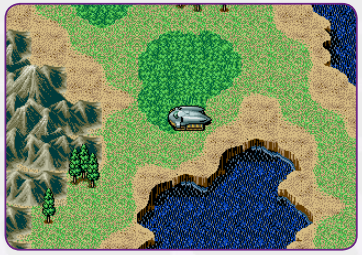
ABILITÀ

Le Abilità, come le Tecniche (di guarigione, d'attacco e di difesa), variano a seconda del personaggio. Queste Abilità speciali saranno disponibili man mano che il personaggio sale di livello. Ogni personaggio ha una quantità limitata di Abilità speciali da poter utilizzare durante il combattimento. Se vuoi recuperare parte delle Abilità già utilizzate dovrai recarti alla Taverna e riposare.

ATTACCHI COMBINATI

È possibile che due o più personaggi uniscano le proprie Abilità o Tecniche per scatenare dei potenti Attacchi combinati. Per esempio, la tecnica WAT di Rune può unirsi alla tecnica Zan di Chaz per formare un attacco Tempesta di neve. Ricorda che per alcuni Attacchi combinati sarà necessario che la tua fazione usi tre o più Tecniche/Abilità in successione. Una volta trovato il giusto ordine, ricordalo e immagazzinalo tra i tuoi comandi Macro. Solo il tempo potrà dire se riuscirai a trovare tutti e 14 gli Attacchi combinati.

VEICOLI



Nel corso dell'avventura troverai dei veicoli che ti permetteranno di viaggiare velocemente attraverso il campo nemico. Per usare un veicolo, devi accedervi dal menu Oggetti, alla stessa maniera degli altri oggetti.

Se entri in un combattimento mentre sei in un veicolo, la tua prima opzione sarà scegliere un metodo d'attacco o fuggire. A questo punto, seleziona ATTAC per sferrare un singolo attacco su un nemico, oppure seleziona OPTIN per preparare un attacco utilizzando uno speciale laser, un missile o una bomba. Inoltre, il valore SP (il numero che vedi alla sinistra del cruscotto) diminuisce via via che subisci danni ad opera del nemico. Gli SP ritorneranno al massimo dopo ogni battaglia, ma se essi arrivano a zero, la tua partita finisce immediatamente.

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

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM™

GÉNERO: RPG **JUGADORES:** 1

Es el año 2284 DG (Después de la Guerra), y el planeta Motavia vuelve a estar plagado de extrañas biocriaturas. Su exterminio dependerá de los valientes hombres y mujeres del gremio de cazadores.

Tú eres Chaz Ashely, un cazador novato que acaba de completar su entrenamiento y que cuenta con la ayuda de Alys Brangwin, un astuto veterano cuyo atractivo y habilidad con la espada le confieren una excelente reputación. Los dos cazadores, acompañados de otros personajes, irán más allá de Motavia y salvarán, sin saberlo, todo su sistema solar.

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: moverse, mover cursor.

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

Botón A: confirmar, menú (modo campamento).

Botón B: cancelar.

Botón C: hablar, inspeccionar.

CONTROLES AVANZADOS

- Acércate a un personaje no jugador y pulsa Hablar para iniciar una conversación.
- Pulsa **Hablar** cuando estés mirando a objetos tales como mesas y estanterías para encontrar pistas. En algunos casos, tienes que dejar pulsado Confirmar/menú y pulsar el mando de dirección hacia donde mira el líder antes de que puedas inspeccionarlo.

ANTES DE EMPEZAR

Pulsa el botón Start (Inicio) en la pantalla de títulos para acceder al menú del juego y seleccionar una de las siguientes opciones:

- **CONTINUE:** (CONTINUAR) continúa una partida guardada anteriormente. Puedes guardar hasta tres partidas.
- **START:** (EMPEZAR) comenzar una nueva partida.
- **ERASE DATA:** (BORRAR DATOS) borra los datos de partida guardados anteriormente.

CÓMO JUGAR

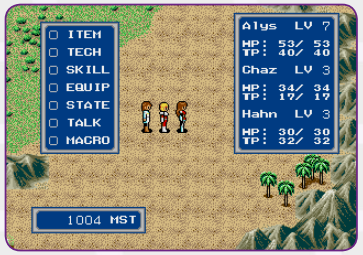
En el transcurso de tu aventura, te encontrarás con tres escenarios distintos que se describen a continuación:

CIUDADES Y PUEBLOS
Podrás conseguir información hablando con los habitantes, comprar armas y objetos en las tiendas y encontrarte con importantes personajes y eventos que te permitirán avanzar en tu aventura.

CAMPOS Y LABERINTOS
Deberás viajar por varios mundos y mazmorras para completar misiones y descubrir nuevos destinos. Es muy probable que te encuentres con monstruos mientras exploras estas zonas, así que ándate con ojo. Una vez que alcances cierto punto de la historia, tu grupo obtendrá vehículos especiales que permitirán acceder a zonas antes inaccesibles.

COMBATE
Cuando te encuentres con monstruos tu grupo entrará en combate. Una vez derrotados los monstruos, obtendrás Experiencia y Meseta (dinero).

MODO CAMPAMENTO



Pulsa **Confirmar/Menú** cuando el grupo no esté luchando para mostrar el menú del campamento y otra información sobre tu grupo.

Tendrás las siguientes opciones para dirigir a tu grupo en el menú de campamento:

ITEM (OBJETO)
Usa, estudia y deshazte de cualquier objeto que tenga tu grupo. Podrás tener un máximo de 40 objetos en tu inventario (sin contar los que tienes equipados). Si hay un objeto que desconoces, elige “LOOK” (estudiar) para ver la descripción del mismo.

TECH (TÉCNICA)
Usa otras técnicas como la de curación y la de transporte. Si usas estas técnicas consumirás una cantidad determinada de TP (Puntos de técnica), ésta dependerá de la técnica empleada.

SKILL (HABILIDAD)
Usa habilidades que no son de combate.

EQUIP (EQUIPO)
Modifica o confirma el arma y el equipo de los personajes. La mayoría de armas y el equipo son específicos para cada personaje.

STATE (ESTADO)
Comprueba la fuerza y las estadísticas de tus personajes o reorganiza la alineación de tu grupo. Ten en cuenta que los miembros del grupo que vayan delante tienen más probabilidades de ser atacados.

TALK (HABLAR)
Habla con otros miembros para volver a confirmar tu objetivo.

MACRO (TÁCTICA)
Programa y guarda hasta 8 tácticas de ataque predeterminadas que tu grupo seguirá durante tu próximo turno en el combate. Para borrar una táctica que hayas programado, selecciona una opción (letra A-H) y pulsa **Confirmar/Menú** y elige "Yes" (sí) para eliminar esta táctica.

ESTADO DEL PERSONAJE

Comprueba el estado de tus personajes seleccionando **STATE** en el menú de campamento. El estado del jugador aparecerá dividido en los cuadros siguientes:

PERFIL DEL JUGADOR (RECUADRO SUPERIOR IZQUIERDO)
Se mostrará la información personal del personaje en el orden siguiente: nombre del personaje, ocupación, nivel, edad, puntos de golpe (actual/máximo) y puntos de técnica (actual/máximo).

EQUIPO (RECUADRO INFERIOR IZQUIERDO)
Muestra las armas equipadas actualmente y los objetos para la defensa en el siguiente orden: cabeza, armas y/o escudo (mano izquierda/derecha), cuerpo.

HABILIDADES DEL PERSONAJE (RECUADRO SUPERIOR DERECHO)
- STRNGTH (FUERZA): Ataques físicos del personaje, así como su inmunidad a venenos y parálisis.
- MENTAL (MENTAL): Técnicas y habilidades mágicas.
- AGILITY (AGILIDAD): Rapidez durante el combate.
- DEXTRTY (DESTREZA): Precisión de los ataques.
- ATK POW (PODER DE ATAQUE): Poder de los ataques.
- DFS POW (PODER DEFENSIVO): Poder de las habilidades defensivas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (RECUADRO INFERIOR DERECHO)
- EX: Puntos de experiencia que ha acumulado el personaje.
- NX: Puntos de experiencia que necesita para subir de nivel.

TIENDAS

En la mayoría de ciudades y pueblos que visites, encontrarás una posada y varias tiendas. Cuando entres en una tienda, habla con el tendero y elige "BUY" (comprar) para ver la lista de objetos a la venta. Si tienes objetos de sobra y quieres venderlos, selecciona "SELL" (vender) y luego un objeto de tu inventario. Los siguientes signos te indicarán las tiendas que encontrarás en cada ciudad/pueblo que visites.

ARMERÍA
Compra equipamiento para aumentar el poder de ataque y defensa de tu grupo.

TIENDA DE HERRAMIENTAS
Aquí podrás comprar objetos de transporte o de recuperación.

POSADA
Descansa y recupera TP, HP y habilidades. Los personajes en estado de muerte inminente podrán recuperarse.

PUESTO DEL MERCADO
Tenderetes donde podrás encontrar objetos y equipos de gran valor.

EL GREMIO DE CAZADORES
Situado en la ciudad de Alys, el gremio de cazadores te proveerá con armas y armaduras a un precio razonable y te ofrecerá diversión. También encontrarás un boletín con interesantes trabajos que podrás hacer a cambio de dinero y experiencia.

COMBATE

PASO 1: Cuando aparezca la criatura, selecciona primero "COMD" (orden), "MACR" (táctica) o "RUN" (huir) en el recuadro de combate.
PASO 2: Si eliges "COMD" (orden) en la ventana de combate, usa el mando de dirección para elegir una de las siguientes opciones (iconos de orden) para cada uno de tus personajes.

ATACAR
El personaje atacará con el arma que tenga equipada.

HABILIDAD
Elige una habilidad y un sujeto.

DEFENSA
El personaje asumirá una posición defensiva para evitar ataques.

TÉCNICA
Elige una de las técnicas y un sujeto.

OBJETO
Usa un objeto de recuperación como por ejemplo, un monomate.

PASO 3: Cada personaje/criatura realizará una acción por turno durante el combate. Tras cada ataque, podrás ver la cantidad de daño de cada personaje o criatura. El enemigo se desvanecerá cuando sus HP (puntos de vida) se agoten. Si los HP de un personaje llegan a cero, éste entrará en estado de muerte inminente (su recuadro de situación se volverá rojo). Con cada enemigo que derrotes, adquirirás dinero y experiencia; pero si todos tus personajes están en estado de muerte inminente o paralizados, la partida se terminará y deberás volver a iniciar desde el último punto en que guardaste.

ESTADO DE DAÑOS
Cuando asignas una acción al personaje, el símbolo "?" del recuadro de situación cambiará al icono de orden apropiado. Pero cuando tu personaje sufra daños, uno de los siguientes iconos aparecerá en el recuadro de estado. Si las letras de dicho recuadro se vuelven amarillas, significa que el personaje indicado ha sido envenenado y hay que tratarle.

Inconsciente
El personaje está fuera de combate y no podrá luchar hasta que vuelva a estar consciente.

Paralizado
El personaje está paralizado y no podrá luchar a menos que reciba tratamiento o se haya recobrado completamente por sí mismo.

Muerte inminente
El personaje está completamente K.O., a menos que se use un remedio especial o que pase la noche en una posada. Los androides pueden recuperarse gradualmente cuando el combate ha terminado.

TÉCNICAS

La técnica de tu personaje irá cambiando. Los personajes capaces de adquirir nuevas técnicas las irán adquiriendo cuando suban de nivel. Cada vez que uses una técnica, ésta reducirá los puntos de técnica de tu personaje (TP). Cuando necesites aumentar los TP de tu grupo, busca cualquier posada cercana y haz que se tomen un descanso.

TÉCNICAS CURATIVAS
- **SAR/GISAR/NASAR:** Restaura algo de HP (puntos de vida) a todos los personajes humanoides activos.
- **RES/GIRES/NARES:** Restaura algo de HP a un personaje humanoide.
- **ANTI:** Cura a un personaje activo que haya sido envenenado.
- **RIMPA:** Cura a un personaje activo que haya sido paralizado.
- **AROWS:** Revive a un personaje activo que esté inconsciente.
- **REVER:** Revive a un personaje en estado de muerte inminente.
- **REGEN:** Cura envenenamientos, parálisis, personajes inconscientes o restablece los HP.

TÉCNICAS DE COMBATE
- **FOI/GIFOI/NAFOI:** Dispara un rayo de fuego al enemigo.
- **WAT/GIWAT/NAWAT:** Daña al enemigo con un ataque de hielo.
- **VOL/SAVOL:** Elimina al enemigo destruyendo su sistema nervioso.
- **TSU/GITHU/NATHU:** Dispara al enemigo una flecha de luz.
- **ZAN/GIZAN/NAZAN:** Asfixia a los enemigos al producir torbellinos.
- **GRA/GIGRA/NAGRA:** Aplasta a los enemigos con un poderoso muro gravitatorio.
- **MEGID:** Desintegra la estructura molecular del enemigo.
- **GELUN:** Hace que los enemigos envejezcan aceleradamente, reduciendo su fuerza de ataque.
- **DORAN:** Ralentiza la velocidad de reacción del enemigo.
- **BROSE:** Daña al enemigo expandiendo repentinamente su masa corporal.
- **RIMIT:** Deja al enemigo fuera de combate al interferir con sus sistemas nerviosos.
- **SHIFT:** Aumenta la fuerza física de ataque de un personaje activo.
- **SANER:** Incrementa la velocidad de reacción de todos los personajes activos.
- **DEBAN:** Crea un escudo delante de todos los personajes activos, aumentando así su capacidad defensiva.
- **SEALS:** Impide que el enemigo use sus técnicas.

TÉCNICAS DE VIAJE
- **RYUKA:** Tu grupo se teletransporta a cualquier ciudad que haya visitado antes.
- **HINUS:** Tu equipo se teletransporta fuera de zonas peligrosas, como mazmorras o laberintos.

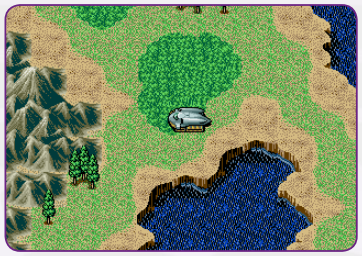
HABILIDADES

Las habilidades varían según el personaje, al igual que las técnicas (curación, ataque o defensa). Dispondrás de estas habilidades especiales cuando el personaje suba de nivel. Cada personaje tiene una serie de habilidades especiales asignada que podrá usar durante el combate. Si deseas volver a contar con el total de veces que puedes usar dichas habilidades, acércate a una posada y haz que tus personajes se tomen un descanso.

ATAQUES COMBINADOS

Dos o más personajes pueden unir sus técnicas y habilidades para realizar poderosos ataques combinados. Por ejemplo, la técnica Wat de Rune puede combinarse con la técnica Zan de Chaz para crear un ataque con ventisca. Ten en cuenta que algunas de las combinaciones de ataques requerirán que tu grupo use tres técnicas/habilidades o más sucesivamente. Cuando hayas encontrado el orden correcto, recuérdalo y guárdalo como una de tus tácticas. Con el tiempo encontrarás los 14 ataques combinados.

VEHÍCULOS



En el transcurso de tu aventura, encontrarás vehículos que te permitirán viajar rápidamente a través de terreno enemigo. Para usar un vehículo, accede hasta él en el menú de objetos de la misma manera que lo harías con cualquier otro objeto.

Si comienzas un combate cuando estés en el vehículo, tu primera opción será elegir tu método de ataque o retirada. Selecciona "ATTAC" para disparar una vez sobre el enemigo y "OPTIN" para lanzar un rayo especial, un misil o una bomba. Cuando recibas daño de un enemigo, disminuirán los SP (el número que aparece a la izquierda del panel de control). Los SP se recuperan después de cada batalla, pero si llegan a cero acabará la partida.

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

PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM™

GENRE: PLATFORMER **PLAYERS:** 1

In the year AW 2284, planet Motavia is once again plagued by strange bio-creatures, and it's up to the brave men and women of the Hunters Guild to exterminate them.

You are Chaz Ashely, a rookie Hunter straight out of training who is supported by Alys Brangwin – a crafty veteran whose good looks and prowess with the blade have earned her an awesome reputation. The two Hunters along with a cast of supporting characters will go beyond Motavia to unwittingly save their entire solar system.

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, Move Cursor.

Start button: Start Game, Pause Game.

A button: Confirm/Menu (Camp Mode)

B button: Cancel

C button: Speak, Inspect

ADVANCED CONTROLS

- Approach a non-player character and press **Speak** to initiate a conversation.
- Press **Speak** when you are facing objects such as tables and shelves to find clues. In some cases, you may need to press and hold **Confirm/Menu** and press the D-button to redirect where your leader is facing before you can inspect it.

GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to bring up the game menu to select one of the following options:

- **CONTINUE:** Continue a previously saved game. Up to three games can be saved.
- **START:** Begin a new game.
- **ERASE DATA:** Delete any previously saved game data.

PLAYING THE GAME

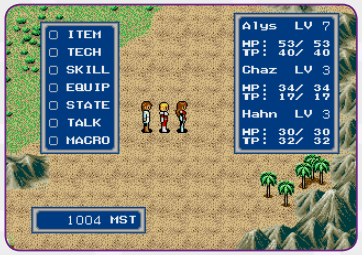
As you embark on your quest, you will find yourself in three different game environments as detailed below:

TOWNS AND VILLAGES
Gather information from the locals, purchase weapons and items at the shops and find important characters and events that will advance your quest.

FIELDS AND LABYRINTHS
Journey through various worlds and dungeons to complete tasks and discover new destinations. There will be a good chance that you will encounter monsters while you explore these areas so stay alert. Once you reach a certain point of the story, your party will obtain special vehicles that will allow them to access areas that were previously unreachable.

COMBAT
When confronted by monsters, your party will participate in combat. EX (experience) and MST (Meseta -- which is their currency) is awarded after monsters are defeated.

CAMP MODE



Press **Confirm/Menu** while your party is not engaged in combat to display the Camp Menu and other information about your party.

The following options are available from the Camp Menu to manage your party:

ITEM
Use, look and discard items that your party has in its possession. A maximum of 40 items (excluding any equipped items) can be held in your inventory. If there is an unknown item, you can select LOOK to check the description of your items.

TECH
Use non-combat Techniques such as healing and transportation Techniques. Using Techniques will consume a given amount of TP (Technique Points) depending on the Technique.

SKILL
Use non-combat Skills.

EQUIP
Modify and/or verify your characters' weapons and gear. Most weapons and gear are character-specific.

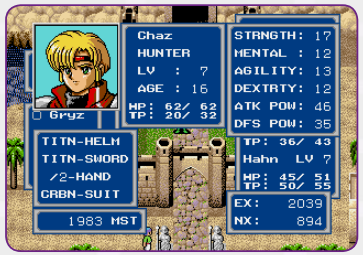
STATE
Check your characters' strength and statistics or reorganize your party's line up. Note that the party members in front are more likely to be attacked during combat.

TALK
Talk amongst other members to reconfirm your next objective.

MACRO
Program and store up to eight pre-set attack patterns that your party will follow during your next turn in combat. To delete a Macro command you've programmed, select an item (letter A to H) and press **Confirm/ Menu** to open a prompt and choose YES to clear it.

CHARACTER STATUS

Check the status of your characters by selecting STATE from the Camp Menu. Information on the selected character will appear in the following windows:



CHARACTER PROFILE (UPPER LEFT WINDOW)
The selected character's personal information will be displayed in the following order: Character's Name, Occupation, Level, Age, Hit Points (Current/Maximum) and Technique Points (Current/Maximum).

EQUIPMENT (LOWER LEFT WINDOW)
Shows the currently equipped weapons and defensive gear in the following order: Head, Weapons and/or Shield (right/left hand), Body.

CHARACTER ABILITIES (UPPER RIGHT WINDOW)
- STRNGTH: Physical attacks and immunity to poison/paralysis.
- MENTAL: Techniques and Magic Skills.
- AGILITY: Quickness during combat.
- DEXTRTY: Attack accuracy.
- ATK POW: Power of attack skills.
- DFS POW: Power of defense skills.

EXPERIENCE POINTS (LOWER RIGHT WINDOW)
- EX: Character's accumulative Experience Points.
- NX: Experience Points required to increase his/her status Level.

SHOPS

An Inn and various shops are found in most of the towns and villages you visit. When you enter a shop, talk to the person behind the counter and select BUY to see the list of available items. If you have extra items you'd like to sell, select SELL and then select the item from your inventory. The following signs will mark the shops you will see in each town/village you visit.

WEAPON/ARMOR SHOP
Purchase equipment to increase your party's attack and defensive power.

TOOL SHOP
Purchase various recovery and transportation items.

INN
Rest and replenish TP, HP, and Skills. Near Death characters are also revived.

MARKET STALL
Makeshift shops where valuable equipment and items can be found.

THE HUNTER'S GUILD
Located in Alys' hometown, the Hunters Guild provides weapons and armor at reasonable rates, offers interesting entertainment, and has a bulletin board of jobs you can take for money and experience.

COMBAT

STEP 1: When the creatures appear, first select either COMD (Command), MACR (Macro) or RUN from the Combat Window.

STEP 2: If you select COMD from the Combat Window, use the D-button to choose one of the following options (Command Symbols) for each of your characters:

ATTACK
Attack with equipped weapon.

SKILL
Choose a Skill and its subject.

DEFENSE
Take a defensive position to avoid attacks.

TECHNIQUE
Choose a Technique and its subject.

ITEM
Use recovery items such as Monomate.

STEP 3: Each character/creature will take one action per turn during combat. After each attack, the amount of damage is displayed for each creature or character. The enemy vanishes when its HP is depleted. If a character's HP reaches zero, the character is Near Death (his/her Status Box will turn red). You will walk away with money and experience when all enemies are defeated, but if all of your characters are Near Death or become paralyzed, the game is over and you must restart the game from where you last saved.

INJURY STATUS
When you assign an action to the character, the ? symbol in each Status Box will change to its appropriate Command Symbol. But once your character is injured, one of the following symbols will appear in your Status Box. If the letters of the Status Box turn yellow, it indicates that the highlighted character is poisoned and must be treated.

Unconscious
Character is out cold until he/she regains consciousness.

Paralyzed
Character cannot fight until treated or self-recovery is complete.

Near Death
Character is out cold unless revived using items or visiting an Inn. Androids recover gradually after combat.

TECHNIQUES

Your character's Technique will vary. Characters who can learn additional Techniques will gain them as they increase in Level. Your character's Technique Points (TP) will be consumed every time you use a Technique. If you need to replenish your party's TP, go to a nearby Inn and rest.

HEAL TECHNIQUES
- **SAR/GISAR/NASAR:** Restores HP of all active humanoid characters.
- **RES/GIRES/NARES:** Restores HP of one humanoid character.
- **ANTI:** Cures one active character of poisoning.
- **RIMPA:** Cures one active character of paralysis.
- **AROWS:** Revives one active character who is unconscious.
- **REVER:** Revives one Near Death character.
- **REGEN:** Cures poisoning, paralysis, unconsciousness or restore HP.

BATTLE TECHNIQUES
- **FOI/GIFOI/NAFOI:** Blasts the enemy with a bolt of flame.
- **WAT/GIWAT/NAWAT:** Damages the enemy with a frost attack.
- **VOL/SAVOL:** Destroys your enemy's nervous system.
- **TSU/GITHU/NATHU:** Blasts the enemy with an arrow of light.
- **ZAN/GIZAN/NAZAN:** Suffocates enemies by producing whirlwinds.
- **GRA/GIGRA/NAGRA:** Crushes enemies with a powerful gravity wall.
- **MEGID:** Disintegrates the molecular structure of your foes.
- **GELUN:** Causes enemies to age quickly and reduces attack strength.
- **DORAN:** Slows down enemy reaction speed.
- **BROSE:** Damages the enemy by suddenly expanding its body mass.
- **RIMIT:** Knocks out the enemy by interfering with its nervous system.
- **SHIFT:** Increases the physical attack strength of one active character.
- **SANER:** Increases reaction speed of all ally characters.
- **DEBAN:** Produces a shield before all your allies to increase defense.
- **SEALS:** Stops the enemy from using their Techniques.

TRAVEL TECHNIQUES
- **RYUKA:** Teleports your party to any previously visited city.
- **HINUS:** Teleports your party out of areas such as dungeons/labyrinths.

SKILLS

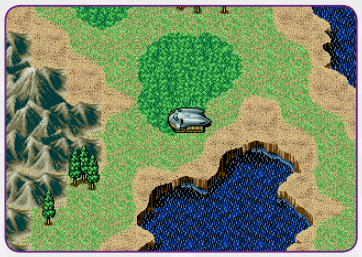
Skills will vary depending on the character in the same way as Techniques (heal, attack or defense). These special Skills will become available when characters increase in Level. Each character has an allotted number of special Skills he/she can use during combat. If you wish to replenish the number of times you can use these Skills, go to a nearby Inn and rest your characters.

COMBINATION ATTACKS

Two or more characters can join Techniques and Skills to form powerful Combination Attacks. For example, Rune's Wat Technique can be combined with Chaz's Zan Technique to form a Blizzard attack. Note that some Combination Attacks will require your party to use three or more Techniques/Skills in succession. Once you find the right order, remember it and store it as one of your Macro commands. Time will tell if you can find all 14 of the Combination Attacks.

VEHICLES

In the course of your adventure you will find vehicles that allow you to travel quickly across hostile terrain. To use a vehicle, access it through the Items Menu the same way you would a regular Item.



If you enter combat while you are in a vehicle, your first option is to choose your attack method or retreat. Either select ATTAC to fire a single attack at one enemy, or select OPTIN to prepare an attack using a special laser, missile or bomb. Also, your SP (number you see in the left of your dashboard) will decrease whenever you receive damage from the enemies. SP will be restored after each battle, but if your SP drops to zero, the game will end there.

© SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, PHANTASY STAR and PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM 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**