



SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

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

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

Athena, the daughter of Zeus, has been captured by the wicked Neff, God of the Underworld, and is being held captive.

Summoned from the dead by Zeus himself, it is up to you now to clear five rounds of underlings before taking on Neff, in what promises to be the most gruelling of challenges.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Mega Drive Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognise any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Mega Drive Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Mega Drive Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

A button: A	Y button: W
B button: S	Z button: E
C button: D	Start button: Enter.
X button: Q	D-button: Directional keys.

BASIC CONTROLS

D-button: Walk, Kneel, Jump, Lie on Back.

Start button: Start game, Pause game.

A button: Punch, Continue.

B button: Kick, Options.

C button: Jump.

ADVANCED CONTROLS

- Press the D-button left or right to walk backwards or forwards
- Press and hold down using the D-button to kneel.
- To jump higher than normal, press Jump while holding up on the D-button.
- Attack enemies approaching from above by pressing Kick while holding down on the D-button.

After a transformation into a beast state, the functions of **Punch** and **Kick** will change according to the round:

Round	Punch	Kick
1: Werewolf	Shoot Fireballs from your arm.	Become a Flame Streak and dash into enemies.
2: Weredragon	Fire Lightning Bolts from your arm.	Fry anything you touch with a Laser Barrier.
3: Werebear	Turn enemies to stone with Bear Breath.	Drain your foes' life with a wild Body Spin.
4: Weretiger	Shoot Bouncing Flames from your fingertips.	Destroy enemies above and below with a Pillar of Fire.
5: Gold Werewolf	Hurl blazing balls of Golden Fire.	Crush evildoers in waves of Golden Arrows.

GETTING STARTED

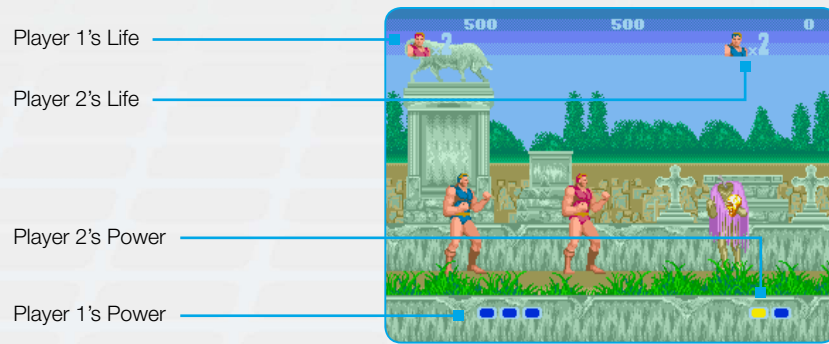
From the Title Screen, press the Start button on player 1's controller to begin the game, or press the Start button together with **Continue** to continue from the level you last played. For a two player co-operative game, press the Start button on player 2's controller.

Alternatively, press the Start button together with **Options** to display the Options screen. Use the D-button up/down to select an option, and left/right to change the settings.

- Round** Choose the Round from which to begin the game.
- Level** Set the game difficulty to **Normal**, **Hard** or **Hardest**.
- Power** Increase or decrease the number of colour units on your Power Gauge.
- Player** Increase or decrease the number of lives available.



GAME SCREEN



LIFE GAUGE

During game play, you're given three lives to survive enemy attacks. The life gauge is illustrated by either a beast or the Centurion's face with a number indicating how many lives are left. Every time you lose a life, the number will decrease by one. See the Options screen description for additional information.

POWER GAUGE

Your energy level is indicated by the Power Gauge. Every time you're hit directly, your energy level will decrease as indicated by the changing colour on the Power Gauge. Your energy level directly affects your lives. Every time the Power Gauge disappears entirely, you will lose a life.

TRANSFORMATION

To benefit from the size and brawn of the *Altered Beast*™, you gotta earn it. Here's how!

Spirit Balls

To transform, you must collect the elusive spirit balls. These are released from the three-headed wolves when you defeat them. As they float upwards, you must touch them with your body to receive their body-altering power. The three-headed wolves only release one spirit ball after being defeated (two spirit balls in 2-player mode).



Each time you capture a spirit ball, your strength and fighting techniques will change. This is a three-part process. The first spirit ball will increase your size. The second spirit ball will increase your brawn. The third will transform you into the *Altered Beast*. The *Altered Beast* you become is determined by the round.



THE BOSS

At the end of each round, a boss will appear in a cloud of smoke and attack you mercilessly. You must defeat them in order to advance to the next round.

During each round, Neff will appear in thunder and lightning, dealing life threatening blows. He can only approach you to a certain degree though, so it's worth keeping your distance. If you do decide to attack, keep in mind that you can receive bonus points of up to 100,000 if you defeat him.



GAME OVER

When you lose all three lives the game is over. Your next game will begin at Round 1. See the Options screen description for additional information.

SURVIVAL SKILLS

- Each enemy has a weak spot and certain kicks or punches identify these spots more effectively.
- Learn which blows work best and remember this information to succeed.
- If the spirit balls float off the screen, they're gone for good.
- To continue when the Game Over screen appears, press the Start button while pressing **Continue**. This allows you to resume play at the beginning of the last round you played.

Athéna, fille de Zeus, a été capturée par le méchant Neff, dieu des Enfers, qui la tient prisonnière.

Zeus vous a fait revenir d'entre les morts. Il vous faut maintenant remporter les cinq rounds qui vous permettront de vous mesurer à Neff dans un combat qui s'annonce des plus éprouvants.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible avec Windows peut être utilisée pour jouer aux jeux SEGA Mega Drive Classics, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 4 touches configurables. Le jeu reconnaîtra n'importe quelle manette connectée à votre PC, qui pourra ensuite être attribuée au Joueur 1 ou au Joueur 2.

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

- Lancez le jeu SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez Options depuis le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration d'entrée), sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant pour le Player 1 (Joueur 1) ou le Player 2 (Joueur 2).
- Cliquez sur le bouton 'Assign controller mapping' (Attribuer la fonction des commandes).
- Appuyez sur les boutons de votre manette que vous voulez attribuer aux boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode dans cet ordre (note: les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons).

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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

COMMANDES DE BASE

Bouton multidirectionnel :	Marcher, s'agenouiller, sauter, s'allonger sur le dos
Bouton Start :	Commencer à jouer, mettre la partie en pause
Bouton A :	Coup de poing, reprendre la partie
Bouton B :	Coup de pied, options
Bouton C :	Sauter

COMMANDES DÉTAILLÉES

- Avancer ou reculer avec le bouton multidirectionnel (gauche / droite).
- S'agenouiller avec le bouton multidirectionnel (bas).
- Pour sauter plus haut, appuyez en même temps sur sauter et bouton multidirectionnel (haut).
- Pour s'allonger sur le dos et donner des coups de pieds aux ennemis attaquant par en-haut, appuyez en même temps sur Coup de pied et bouton multidirectionnel (bas).

Après une métamorphose en bête féroce, les fonctions des boutons Coup de poing et Coup de pied changeront selon le round :

Round	Coup de poing	Coup de pied
1 : Werewolf (Loup-garou)	Vos poings projettent des boules de feu.	Vos coups deviennent des traînées de flammes qui foncent sur l'ennemi.
2 : Weredragon (Dragon)	Vos poings envoient des coups de foudre.	Grille tout ce que vous touchez avec un bouclier laser.
3 : Werebear (Ours)	Pétrifier les ennemis avec votre souffle d'ours.	Anéantir vos ennemis en les faisant tourner sauvagement.
4 : Weretiger (Tigre)	Vos doigts projettent des flammes bondissantes.	Éliminer vos ennemis au-dessus et en-dessous de vous avec un pilier de feu.
5 : Gold Werewolf (Loup-garou d'or)	Envoyer des boules de feu flamboyantes.	Noyer les scélérats sous des volées de flèches dorées.

COMMENCER À JOUER

À partir de l'écran de titre, appuyez sur le bouton Start sur la manette du Joueur 1 pour commencer la partie ou appuyez sur le bouton Start et sur **Continue** (Continuer) pour reprendre la partie au dernier niveau que vous aviez joué. Pour jouer à deux, appuyez sur le bouton Start de la manette du Player 2 (Joueur 2).

Appuyez sur le bouton Start puis sur **options** pour afficher le menu des options. Utilisez haut/bas sur le bouton multidirectionnel pour sélectionner une option et gauche/droite pour changer les paramètres.

- Round** Choisissez le round où vous souhaitez commencer la partie.
- Level (Niveau)** Réglez le niveau de difficulté sur **Normal**, **Hard** (Difficile) ou **Hardest** (Très difficile).
- Power (Pouvoir)** Réglez le nombre d'unités de couleur sur votre jauge de pouvoir.
- Player (Joueur)** Réglez le nombre de vies disponibles.



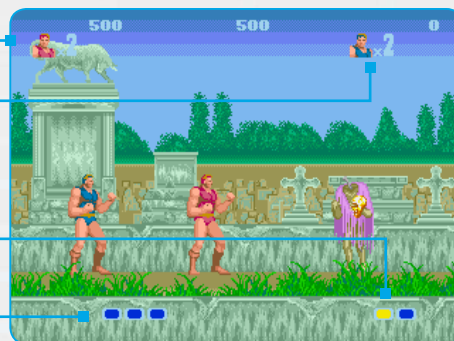
ÉCRAN DE JEU

Vie du Joueur 1

Vie du Joueur 2

Pouvoir du Joueur 2

Pouvoir du Joueur 1



JAUGE DE VIE

Trois vies vous sont données pour survivre aux attaques ennemies. Elles sont représentées par une tête d'animal ou de centurion avec un numéro indiquant le nombre de vies restantes. Chaque fois que vous perdez une vie, le nombre diminue d'un. Pour plus d'informations, veuillez vous référer à la description dans le menu des options.

JAUGE DE POUVOIR

Votre niveau d'énergie est indiqué par la jauge de pouvoir. Chaque fois que vous êtes touché directement, votre niveau d'énergie diminue comme en témoigne la couleur changeante de la jauge de pouvoir. Votre niveau d'énergie influe directement sur vos vies. Si la jauge disparaît complètement, vous perdrez une vie.

TRANSFORMATION

Pour jouir de la taille et des muscles de l'*Altered Beast*, il faut vous battre. Voici comment faire !

Spirit Balls (Balles d'esprit)

Pour vous transformer, vous devez récupérer les insaisissables Balles d'esprit en éliminant les cerbères gris. Vous devrez entrer en contact avec les Balles d'esprit afin de profiter de leur pouvoir métamorphosant. Les cerbères ne laissent échapper qu'une Balle d'esprit par défaite (2 Balles d'esprit en mode 2 joueurs).



Chaque fois que vous vous emparez d'une Balle d'esprit, votre force et votre technique de combat changent. Ce processus se compose de trois étapes. La première Balle d'esprit augmentera votre taille. La deuxième augmentera votre masse musculaire. La troisième vous transformera en *Altered Beast*. Le type d'*Altered Beast* que vous deviendrez dépendra du round dans lequel vous vous trouverez.



LE BOSS

À la fin de chaque round, un boss apparaîtra dans un nuage de fumée et vous attaquera sans merci. Vous devez le vaincre afin d'accéder au round suivant.

Au cours de chaque round, Neff apparaîtra dans le tonnerre et la foudre, infligeant des coups mortels. Cependant, il ne peut s'approcher qu'à une certaine distance. Alors il vaut mieux garder ses distances. Si vous décidez de l'attaquer, n'oubliez pas que vous pouvez recevoir un bonus de 100 000 points si vous vous imposez.



FIN DE LA PARTIE

Si vous perdez vos trois vies, la partie est finie. Votre prochaine partie commencera au round 1. Pour plus d'informations, référez-vous à la description dans le menu des options.

CAPACITÉ DE SURVIE

- Chaque ennemi a un point faible, que certains coups de pied ou de poing permettent de découvrir.
- Découvrez quels coups sont les plus efficaces et gardez-les à l'esprit pour mieux jouer plus tard.
- Si les Balles d'esprit quittent l'écran, c'est qu'elles ont disparu.
- Pour continuer lorsque "Game Over" (fin de la partie) apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Start tout en appuyant sur **Continue** (Continuer). Ceci vous permet de reprendre la partie au dernier round joué.

Athena, die Tochter des Zeus, wurde vom bössartigen Neff, dem Gott der Unterwelt, gefangen genommen.

Von Zeus selbst wieder von den Toten auferweckt, liegt es nun an dir, fünf Runden zu bestehen, bevor du es mit Neff in der wohl zermürbendsten aller Herausforderungen aufnehmen musst.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classic-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, verfähre nach folgenden Anweisungen:

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle "Options" aus dem Hauptmenü.
- Wähle in "Input Configuration" (Eingabeeinstellungen) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf den "Assign controller mapping"-Knopf
- Drücke die Knöpfe deines Controllers in genau der Reihenfolge, in welcher du die Knöpfe A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest (Hinweis: X, Y, Z und Mode-Knöpfe sind nicht verfügbar, sollte der Controller weniger als 8 Knöpfe haben).

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

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

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Steuerkreuz: Laufen, Knien, Springen, Auf dem Rücken liegen
Start-Taste: Spiel starten, Pause
A-Taste: Schlagen, Fortsetzen
B-Taste: Treten, Optionen
C-Taste: Springen

ERWEITERTE STEUERUNG

- Laufe vor oder zurück, indem du das Steuerkreuz nach links oder rechts drückst.
- Knie dich hin, indem du das Steuerkreuz nach unten drückst.
- Um noch höher zu springen, drücke Springen, während du das Steuerkreuz nach oben gedrückt hältst.
- Um von oben angreifende Feinde zu treten, während du auf den Boden liegst, drücke Treten und halte gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten gedrückt.

Nach der Verwandlung in ein Biest, verändern sich je nach Runde die Funktionen von **Schlagen** und **Treten**:

Runde	Schlagen	Treten
1: Werewolf (Werwolf)	Schieße Feuerbälle aus deinem Arm.	Verwandle dich in einen flammenden Streif und renne in Feinde.
2: Weredragon (Werdrache)	Schieße Blitze aus deinem Arm.	Verbrenn alles was du berührt mit einer Laser-Barriere.
3: Weredbear (Werbär)	Verwandle Feinde mit dem Bärenatem zu Stein.	Sauge deinem Gegner das Leben mit einer wilden Körperdrehung aus.
4: Weretiger (Wertiger)	Schieße tanzende Flammen aus deinen Fingerspitzen.	Zerstöre Feinde über und unter dir mit einer Feuersäule.
5: Gold Werewolf (Goldener Werwolf)	Wirf Bälle aus Goldenem Feuer.	Vernichte Bösewichte mit Schauern Goldener Pfeile.

ERSTE SCHRITTE

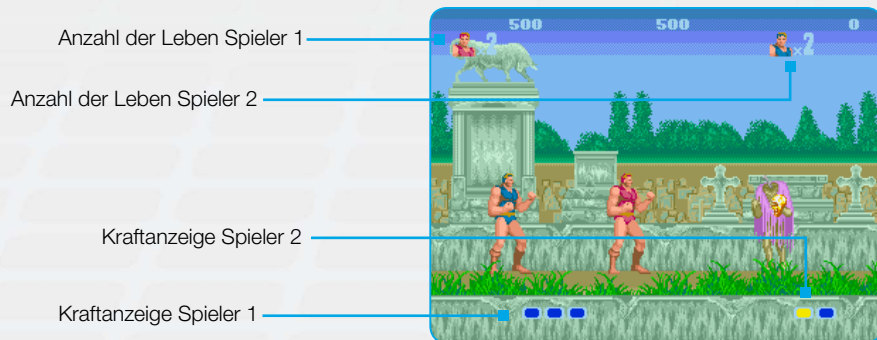
Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste auf dem Controller von Spieler 1, um das Spiel zu starten, oder drücke gleichzeitig Start und Fortsetzen, um das Spiel von dem Level fortzusetzen, das du als letztes gespielt hast. Für das Spiel mit zwei Spielern, drücke die Start-Taste auf dem Controller von Spieler 2.

Um den Optionsbildschirm anzuzeigen, drück Start und **Options** (Optionen) gleichzeitig. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Option auszuwählen und nach links oder rechts, um die Einstellungen zu ändern.

- Round (Runde)** Wähle die Runde, von der aus du das Spiel starten möchtest.
- Level** Wähle die Spielschwierigkeit aus **Normal**, **Hard** (Schwer) und **Hardest** (Sehr Schwer).
- Power (Kraft)** Stelle die Anzahl der Farbeinheiten deiner Kraftanzeige ein.
- Player (Spieler)** Stelle die Anzahl der Leben ein.



SPIELBILDSCHIRM



LEBENSANZEIGE

Im Spiel hast du drei Leben, um gegnerische Angriffe zu überstehen. Die Lebensanzeige wird entweder durch ein Biest oder dem Gesicht des Zenturions mit der Zahl der verbleibenden Leben dargestellt. Die Zahl verringert sich, wenn du ein Leben verlierst. Weitere Informationen findest du auch in der Beschreibung des Optionsbildschirms.

KRAFTANZEIGE

Deine Energie wird durch die Kraftanzeige dargestellt. Mit jedem direkten Schlag verlierst du Energie und die Kraftanzeige ändert ihre Farbe. Ist die Kraftanzeige vollständig geleert, verlierst du ein Leben.

VERWANDLUNG

Um die Größe und Stärke des *Altered Beast* nutzen zu können, musst du sie dir verdienen. Und so geht's!

Spirit Balls

Um dich in *Altered Beast* zu verwandeln, musst du drei Spirit Balls sammeln, die von den weißen dreiköpfigen Wölfen zurückgelassen werden, wenn sie besiegt werden. Berühre die Spirit Balls einfach mit dem Körper während sie in die Luft aufsteigen, um ihre Verwandlungskräfte aufzunehmen. Die Wölfe hinterlassen bei jeder Niederlage genau einen Ball (im 2 Spielermodus hinterlassen die zwei).



Deine Kraft und Kampftechniken werden mit jedem Spirit Ball gesteigert. Der erste Ball lässt dich größer werden. Der zweite macht dich stärker und der dritte verwandelt dich in das *Altered Beast*. Je nach Runde verwandelst du dich in ein anderes Biest.



DER BOSS

Am Ende jeder Runde erscheint ein Boss aus einer Rauchwolke und wird dich unerbittlich angreifen. Um in die nächste Runde zu gelangen, musst du ihn besiegen.

Während jeder Runde erscheint Neff aus Donner und Blitzen. Er kann sich dir jedoch nur bedingt nähern. Solltest du dich dennoch dafür entscheiden, ihn anzugreifen, denke daran, dass du einen Bonus von bis zu 100.000 Punkten bekommen kannst, wenn du ihn siegest.



SPIELENDE

Hast du alle drei Leben verloren, ist das Spiel vorbei. Dein nächstes Spiel beginnt nun wieder bei Runde 1. Weitere Informationen findest du auch in der Beschreibung des Optionsbildschirms.

ÜBERLEBENSTIPPS

- Jeder Gegner hat eine Schwachstelle und bestimmte Schläge oder Tritte bringen diese zum Vorschein.
- Finde heraus, was am besten wirkt und nutze es im weiteren Spielverlauf.
- Verschwinden die Spirit Balls aus dem Bildschirm, sind sie verloren.
- Um das Spiel vom Spielendebildschirm (Game Over) aus fortzusetzen, drücke die Start-Taste, während du Fortsetzen (**Continue**) gedrückt hältst. Damit nimmst du das Spiel am Anfang der Runder wieder auf, die du zuletzt gespielt hast.

Athena, figlia di Zeus, è stata catturata dal perfido Neff, Dio dell'Oltretomba.

Per ordine di Zeus in persona, ora è tuo il compito di superare cinque round preliminari prima di affrontare Neff in quella che promette di essere la più estenuante delle sfide.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile con 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 Options (Opzioni).
- 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" (Assegna schema comandi controller).
- Premi i pulsanti del controller che vuoi assegnare ai pulsanti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode nell'ordine elencato (ricorda che i pulsanti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti).

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

Pulsante A: A	Pulsante Y: W
Pulsante B: S	Pulsante Z: E
Pulsante C: D	Pulsante Start: Invio
Pulsante X: Q	Tasto D: Freccie direzionali

COMANDI DI BASE

Tasto D: Camminare, Inginocchiarsi, Saltare, Stendersi sulla schiena
Pulsante START: Inizia partita, Pausa
Pulsante A: Pugno, Continua
Pulsante B: Calcio, Opzioni
Pulsante C: Salto

COMANDI AVANZATI

- Cammina in avanti o all'indietro premendo il tasto direzionale a sinistra e a destra.
- Inginocchiati premendo il tasto direzionale in basso.
- Per saltare più del normale, premi Salto mentre tieni premuto il tasto direzionale su.
- Stenditi a terra per calciare i nemici che si avvicinano dall'alto usando il Calcio mentre tieni premuto il tasto direzionale giù.

Dopo la trasformazione in bestia, le funzioni Pugno e Calcio cambieranno a seconda del round:

Round	Pugno	Calcio
1: Werewolf (Uomo lupo)	Spara palle di fuoco dal braccio	Diventa un Flame Streak (Torcia vivente) e gettati sui nemici
2: Weredragon (Uomo dragone)	Spara lampi dal tuo braccio	Brucia tutto quel che tocchi con il Laser Barrier (Fascio laser)
3: Werebear (Uomo orso)	Trasforma i nemici in rocce grazie al Bear Breath (Alito ursino)	Succhia la vita ai tuoi nemici con un selvaggio Body Spin (Trottola)
4: Weretiger (Uomo felino)	Spara Bouncing Flames (Fiamme rimbalzanti) dai tuoi polpastrelli	Distruigi nemici in alto e in basso con il Pillar of Fire (Pilastro di fuoco)
5: Gold Werewolf (Uomo lupo dorato)	Lancia palle infuocate di Golden Fire (Fuoco dorato)	Seppellisci i cattivi con le Golden Arrows (Frecce dorate)

PER COMINCIARE

Dalla schermata del titolo, premi il pulsante Start sul controller del Giocatore 1 per cominciare la partita, o premi il pulsante START + Continua per continuare dal livello che hai giocato per ultimo. Per una partita cooperativa, premi il pulsante Start sul controller del Giocatore 2.

Altrimenti, per visualizzare la schermata delle opzioni basta premere il pulsante Start + Opzioni. Premi il tasto direzionale su e giù per selezionare un'opzione e sinistra/destra per cambiarla.

- Round** Seleziona il round da cui iniziare.
- Level** (Difficoltà) Seleziona il livello di difficoltà tra **Normal** (Normale), **Hard** (Difficile), **Hardest** (Molto difficile).
- Power** (Energia) Aumenta o diminuisci il numero di unità del tuo Indicatore energia
- Player** (Giocatore) Aumenta o diminuisci il numero di vite a tua disposizione.



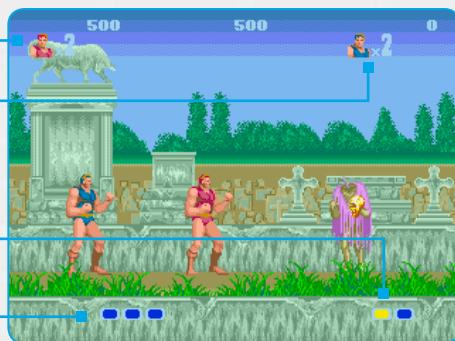
SCHERMATA DI GIOCO

Vite del Giocatore 1

Vite del Giocatore 2

Energia del Giocatore 2

Energia del Giocatore 1



INDICATORE VITE

Durante il gioco hai a disposizione 3 vite per sopravvivere agli attacchi nemici. L'Indicatore vite è indicato o da una bestia o dalla faccia di un centurione, e visualizza il numero di vite che ti sono rimaste. Ogni volta che perdi una vita, quel numero si abbasserà di uno. Per ulteriori informazioni consulta la descrizione nella schermata Opzioni.

INDICATORE ENERGIA

Il tuo livello di energia viene indicato dal tuo Power Gauge (Indicatore energia). Ogni volta che vieni colpito, la tua energia diminuisce e ciò viene indicato da un cambio di colore sull'Indicatore energia. Le tue vite sono direttamente influenzate dal livello di energia, in quanto perdi una vita tutte le volte che l'Indicatore energia viene azzerato.

TRASFORMAZIONE

Per poter sfruttare le dimensioni e la forza dell'*Altered Beast*, dovrai prima guadartene il diritto. Ed ecco come!

Spirit Balls (Palle spiritate)

Per trasformarti, devi raccogliere le sfuggenti Palle spiritate. Queste vengono sganciate dai lupi a tre teste quando li sconfiggi. Mentre esse fluttuano, entraci in contatto con il tuo corpo per ricevere la loro energia alterante. I lupi rilasciano solo una palla per sconfitta (2 palle in modalità multigiocatore).



Ogni volta che raccogli una palla spiritata, ci sarà un cambiamento nella tua forza e nella tua abilità nel combattere. La prima palla aumenterà la tua taglia. La seconda palla spiritata, invece, farà aumentare i tuoi muscoli. La terza palla ti trasformerà nell'*Altered Beast*. Il tipo di *Altered Beast* che diventerai dipende interamente dal round che stai giocando.



IL BOSS

Alla fine di ogni round, apparirà un boss in una nuvola di fumo e ti attaccherà senza pietà. Per avanzare al prossimo livello dovrai batterlo.

Durante ogni round, inoltre, Neff farà la sua apparizione accompagnato da fulmini e tuoni, giocandoti tiri mortiferi. Tuttavia può solo avvicinarsi fino ad un certo punto, quindi sarà meglio starci alla larga. Ma se decidi di attaccarlo, potresti ricevere un bonus che può arrivare fino a 100.000 nel caso dovessi batterlo.



FINE PARTITA

La partita finisce quando perdi tutte e tre le vite. Dovrai ricominciare la prossima partita dal Round 1. Per ulteriori informazioni consulta la descrizione nella schermata Opzioni.

CAPACITÀ DI SOPRAVVIVENZA

- Ogni nemico ha dei punti deboli e alcuni calci e pugni li danneggiano molto efficacemente.
- Cerca di imparare quali colpi funzionano meglio e cerca di tenerlo a mente per migliorare le prestazioni future.
- Quando le Palle spiritate escono dallo schermo, sono perse.
- Per continuare quando appare la schermata GAME OVER (Fine Partita) premi il pulsante Start + Continua. Questo ti permetterà di ricominciare la partita dal round che hai appena giocato.

Athena, la hija de Zeus, ha sido capturada por el malvado Neff, dios del Inframundo, que la mantiene cautiva.

El mismo Zeus te ha convocado de entre los muertos para que te enfrentes a los secuaces de Neff en cinco rondas diferentes hasta poder vértelas con él en lo que promete ser un desafío de lo más difícil. De ti depende.



COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options en el menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 y 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón Assign controller mapping.
- Pulsa en tu mando los botones que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode, en ese orden (nota: los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles si tu mando tiene menos de ocho botones).

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

Botón A: A	Botón Y: W
Botón B: S	Botón Z: E
Botón C: D	Botón Start: Enter.
Botón X: Q	Botón direccional: Flechas de dirección

CONTROLES BÁSICOS

Botón direccional: Caminar, Arrodillarse, Saltar, Tumbarse boca arriba
Botón Start: Empezar partida, Poner partida en pausa
Botón A: Puñetazo, Continuar
Botón B: Patada, Opciones
Botón C: Saltar

CONTROLES AVANZADOS

- Camina hacia delante o hacia atrás pulsando el botón direccional a izquierda/derecha.
- Arrodíllate pulsando el botón direccional hacia abajo.
- Para saltar más alto de lo normal, pulsa Saltar mientras mantienes pulsado el botón direccional hacia arriba.
- Para tumbarte en el suelo y poder dar patadas a enemigos que se te acerquen desde arriba, pulsa Patada mientras mantienes pulsado el botón direccional hacia abajo.

Al transformarte en bestia, las funciones de Puñetazo y Patada cambiarán según la ronda:

Ronda	Puñetazo	Patada
1: Werewolf (hombre lobo)	Dispararás bolas de fuego de tu brazo.	Te convertirás en una centella llameante y te lanzarás contra tus enemigos.
2: Weredragon (hombre dragón)	Dispara relámpagos con tu brazo.	Freirás cualquier cosa que toques con una barrera láser.
3: Werebear (hombre oso)	Convierte a tus enemigos en piedra con el aliento de oso.	Arrebátalos vida a tus enemigos usando tu cuerpo a modo de trompo salvaje.
4: Weretiger (hombre tigre)	De las yemas de tus dedos saldrán llamas que rebotan.	Destruirás a todos los enemigos por encima de ti con una columna de fuego.
5: Gold Werewolf (hombre lobo dorado)	Lanza cegadoras bolas de fuego dorado.	Aplasta a tus enemigos con oleadas de flechas doradas.

INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón Start del mando del jugador para empezar a jugar, o el botón Start junto a Continuar para retomar la ronda a la que jugaste por última vez. Para jugar a una partida cooperativa para dos jugadores, pulsa el botón Start en el mando del jugador 2.

También puedes pulsar el botón Start y Opciones al mismo tiempo para acceder a la pantalla Options (opciones). Usa el botón direccional hacia arriba/abajo para seleccionar una opción, y a izquierda /derecha para cambiar las opciones.

- Round (Ronda)** Elige la ronda en la que quieres empezar a jugar.
- Level (Nivel)** Configura la dificultad del juego entre Normal, Hard (difícil) o Hardest (muy difícil).
- Power (Energía)** Aumenta o reduce el número de unidades de color que tendrá tu indicador de potencia.
- Player (Jugador)** Aumenta o reduce el número de vidas disponibles.



PANTALLA DE JUEGO

Vida del jugador 1

Vida del jugador 2

Energía del jugador 2

Energía del jugador 1



INDICADOR DE VIDA

Cuando juegues, tendrás tres vidas con las que tendrás que sobrevivir a los ataques de tus adversarios. El indicador de vida aparece con una bestia o con un rostro de centurión junto a un número que te indica cuántas vidas quedan. Cada vez que pierdas una vida, el número descenderá. Consulta la descripción de la pantalla Options (opciones) para obtener más información.

INDICADOR DE ENERGÍA

El nivel de energía que tienes aparece indicado en el indicador de energía. Cada vez que recibas un golpe directo perderás energía, lo que se mostrará con diferentes colores en el indicador de energía. Tu nivel de energía influye de manera importante en las vidas que te quedan. Cuando el indicador de energía se disipe por completo, perderás una vida.

TRANSFORMACIÓN

Las ventajas que te proporciona tener el tamaño y la maña de la *Altered Beast* hay que ganárselas. Ahora te enseñaremos cómo.

Orbes espirituales

Para transformarte, debes conseguir los escurridizos orbes espirituales. Los podrás conseguir cuando derrotes a los lobos tricéfalos. Cuando los orbes empiecen a ascender, tócalos con tu cuerpo para absorber su poder metamórfico. Los lobos solo sueltan un orbe por cada uno que derrotes (dos en el modo para dos jugadores).



Cada vez que consigas un orbe espiritual, tu fuerza y técnicas de combate cambiarán. Este es un proceso que consta de tres etapas. El primer orbe incrementará tu tamaño. El segundo tu maña y el tercero te transformará en la *Altered Beast*. El tipo de *Altered Beast* en que te transformes dependerá de la ronda en que te encuentres.



BOSS (JEFE FINAL)

Al final de cada ronda, aparecerá un jefe final envuelto en una nube de humo que te atacará sin piedad. Deberás derrotarle para poder avanzar a la ronda siguiente.

Neff aparecerá en cada ronda, entre truenos y relámpagos, lanzando ataques letales. Solo podrá acercarse a ti hasta cierto punto, así que será mejor que estés pendiente de mantener las distancias. Si decides atacarle, no olvides que puedes conseguir una bonificación de hasta 100.000 puntos si le derrotas.



GAME OVER (FIN DE LA PARTIDA)

Cuando no te quede ninguna de las tres vidas, se acabará la partida. La siguiente partida que inicies empezará en la ronda 1. Consulta la pantalla Options (opciones) para obtener más información.

TÉCNICAS DE SUPERVIVENCIA

- Cada enemigo tiene un punto débil, y algunos puñetazos y ciertas patadas te permiten encontrar estos puntos débiles con más facilidad.
- Aprende qué golpes funcionan mejor y recuerda esta información cuando te encuentres en un estado más avanzado del juego.
- Si los orbes espirituales se escapan de la pantalla, dalos por perdidos.
- Para continuar una vez que llegues a la pantalla Game Over (fin de la partida), pulsa el botón Start al mismo tiempo que pulsas Continuar. De este modo podrás reanudar el juego al principio de la última ronda a la que has estado jugando.

Athena, the daughter of Zeus, has been captured by the wicked Neff, God of the Underworld, and is being held captive.

Summoned from the dead by Zeus himself, it is up to you now to clear five rounds of underlings before taking on Neff, in what promises to be the most gruelling of challenges.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Genesis Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognize any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Genesis Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Genesis Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

A button: A	Y button: W
B button: S	Z button: E
C button: D	Start button: Enter.
X button: Q	D-button: Directional keys.

BASIC CONTROLS

D-button: Walk, Kneel, Jump, Lie on Back.
Start button: Start game, Pause game.
A button: Punch, Continue.
B button: Kick, Options.
C button: Jump.

ADVANCED CONTROLS

- Press the D-button left or right to walk backwards or forwards.
- Press and hold down using the D-button to kneel.
- To jump higher than normal, press Jump while holding up on the D-button.
- Attack enemies approaching from above by pressing Kick while holding down on the D-button.

After a transformation into a beast state, the functions of **Punch** and **Kick** will change according to the round:

Round	Punch	Kick
1: Werewolf	Shoot fireballs from your arm.	Become a Flame Streak and dash into enemies.
2: Weredragon	Fire Lightning Bolts from your arm.	Fry anything you touch with a Laser Barrier.
3: Werebear	Turn enemies to stone with Bear Breath.	Drain your foes' life with a wild Body Spin.
4: Weretiger	Shoot Bouncing Flames from your fingertips.	Destroy enemies above and below with a Pillar of Fire.
5: Gold Werewolf	Hurl blazing balls of Golden Fire.	Crush evildoers in waves of Golden Arrows.

GETTING STARTED

From the Title Screen, press the Start button on player 1's controller to begin the game, or press the Start button together with **Continue** to continue from the level you last played. For a two player co-operative game, press the Start button on player 2's controller.

Alternatively, press the Start button together with **Options** to display the Options screen. Use the D-button up/down to select an option, and left/right to change the settings.

- Round** Choose the Round from which to begin the game.
- Level** Set the game difficulty to **Normal**, **Hard** or **Hardest**.
- Power** Increase or decrease the number of color units on your Power Gauge.
- Player** Increase or decrease the number of lives available.



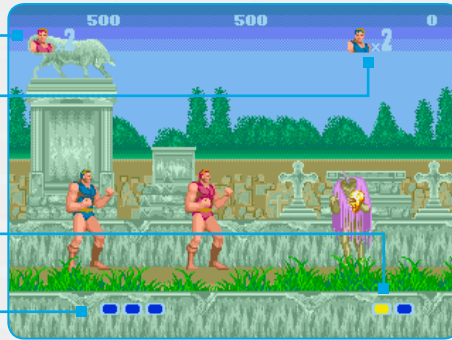
GAME SCREEN

Player 1's Life

Player 2's Life

Player 2's Power

Player 1's Power



LIFE GAUGE

During game play, you're given three lives to survive enemy attacks. The life gauge is illustrated by either a bear or the Centurion's face with a number indicating how many lives are left. Every time you lose a life, the number will decrease by one. See the Options screen description for additional information.

POWER GAUGE

Your energy level is indicated by the Power Gauge. Every time you're hit directly, your energy level will decrease as indicated by the changing color on the Power Gauge. Your energy level directly affects your lives. Every time the Power Gauge disappears entirely, you will lose a life.

TRANSFORMATION

To benefit from the size and brawn of the *Altered Beast*, you gotta earn it. Here's how!

Spirit Balls

To transform, you must collect the elusive spirit balls. These are released from the three-headed wolves when you defeat them. As they float upwards, you must touch them with your body to receive their body-altering power. The three-headed wolves only release one spirit ball after being defeated (two spirit balls in 2-player mode).



Each time you capture a spirit ball, your strength and fighting techniques will change. This is a three-part process. The first spirit ball will increase your size. The second spirit ball will increase your brawn. The third will transform you into the *Altered Beast* you become is determined by the round.



THE BOSS

At the end of each round, a boss will appear in a cloud of smoke and attack you mercilessly. You must defeat them in order to advance to the next round.

During each round, Neff will appear in thunder and lightning, dealing life threatening blows. He can only approach you to a certain degree though, so it's worth keeping your distance. If you do decide to attack, keep in mind that you can receive bonus points of up to 100,000 if you defeat him.



GAME OVER

When you lose all three lives the game is over. Your next game will begin at Round 1. See the Options screen description for additional information.

SURVIVAL SKILLS

- Each enemy has a weak spot and certain kicks or punches identify these spots more effectively.
- Learn which blows work best and remember this information to succeed.
- If the spirit balls float off the screen, they're gone for good.
- To continue when the Game Over screen appears, press the Start button while pressing **Continue**. This allows you to resume play at the beginning of the last round you played.

CUSTOMER SUPPORT

Please check www.sega-europe.com/support or call **0844 991 9999** (local rate) for details of product support in your region. Register online at www.sega-europe.com for exclusive news, competitions, email updates and more.

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez www.sega.fr/support ou composez le **08 20 37 61 58** (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur www.sega.fr pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

SUPPORTO PRODOTTO

Assistenza Technica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Technica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Technica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta: www.sega-europe.com/support. Regístrate en: www.sega-europe.com para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf www.sega-europe.com/support

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-737737
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter support@sega.de erreichen.

*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifsangabe am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

EUROPEAN UNION WARRANTY

WARRANTY: SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

WARRANTY LIMITATION: This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

WARRANTY CLAIM: If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

LIMITATION: TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICIPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

GARANTIE

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées cidessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

LIMITATION DE GARANTIE : Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE : Si, au cours de la période de garantie, vous découvrez que le Jeu ne fonctionne pas correctement, vous devrez rapporter ce Jeu accompagné d'une copie du justificatif, de l'emballage et de la documentation d'origine et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées au détaillant auprès duquel vous avez acheté le Jeu, ou bien contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) qui vous fournira les informations nécessaires au retour du produit. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le Jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le Jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le Jeu sont votre recours exclusif.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce Jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.

USA WARRANTY

LIMITED WARRANTY: SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tempering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

Online: help.sega.com

Telephone: 1-800-USA-SEGA

LIMITATIONS ON WARRANTY: ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to www.sega.com