



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.

Sketch Turner is in it up to his inkwell. Mortus is drawing horrendous creatures to battle Sketch in every panel of the strip.

If Mortus destroys Sketch, that megalomaniac mutant will become real and Earth will be doomed to his rule!

But there is hope. Now that he's a comic book superhero, Sketch can kick some serious butt. Instantly, Sketch can fight like a one-man mercenary platoon!



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: Move Sketch.

Start button: Start game, Pause game.

A button: Action.

X button: Use Item 1.

B button: Jump.

Y button: Use Item 2.

C button: Custom.

Z button: Use Item 3.

ADVANCED CONTROLS

PICK UP ITEMS

Press the D-button down over the item.

SERIAL DOUBLE PUNCH

Press the D-button forward, then **Action**.

SERIAL HIGH KICK TORNADO

Press the D-button diagonally up and forward, followed by **Action**.

SERIAL LOW KICK

Press the D-button diagonally down and forward, followed by **Action**.

UPPERCUT

Press the D-button up, then **Action**.

FLOOR SWEEP

Press the D-button down, then **Action**.

SERIAL DOUBLE PUNCH

Press the D-button forward, then **Action**.

BACK KICK/TURN AROUND

Press the D-button backward, then **Action**.

WHIRLWIND JUMP KICK

Press **Jump** then **Action**.

SOMERSAULT LEAP FORWARD

Press the D-button diagonally up/down forward, then **Jump**.

FLYING DRAGON KICK

Press **Action** during Somersault Leap Forward.

GRAB & KICK

Hold **Action**, then press **Action** again.

GRAB & TOSS

Hold **Action**, then press the D-button backward along with **Action** again.

ROLL

Press the D-button down, then forward.

Note: Experiment with your controls to find other deadly special moves!

GETTING STARTED

When the Title Screen is displayed, press the Start button to display the Main Menu.

MODE SELECT

From the Main Menu, select one of the following:

- **START:** Start the game.
- **OPTIONS:** Change game settings.



HOW TO PLAY

Comix Zone™ has three Episodes, each with two comic-book pages full of actions that contain a peril, puzzle or obstacle that Sketch must master.

A flashing Attack Arrow prompts Sketch to the next panel as soon as he's conquered the one he's in. Sometimes Sketch will have a choice of two routes.

The Health Meter shows how much life Sketch has left. When the green bar runs out and a red alert appears, better have some Ice Tea ready. Note that Sketch depletes some of his Health when performing special moves or hitting solid objects.

You can carry up to three Inventory items at a time. The Inventory shows what you currently have. Press the corresponding **Item** button (from left, **Item 1, 2, 3**) to use one.



GAME SCREEN

Inventory

Health Meter

Attack Arrow



ITEMS



ROADKILL

Sketch's pet rat with charged electricity. Send him out to zap the enemies or to sniff out hidden items.



ICE TEA

Partially restores a depleted Health Meter. Save some for bad times!



SUPERHERO

Turn Sketch into a page-ripping superhero. Use it when the going gets tough.



KNIFE

A long-range weapon you can throw to attack or to turn switches at a distance.



GRENADE

Throw it at some hard-to-reach enemies and watch the fireworks.



BOMB

An explosive that blasts everything nearby...including Sketch!



SURPRISE

Pick up the "?" and you could get any of the power-ups, or...KABOOM!

OPTIONS

On the Options screen, press the D-button up or down to select an option, then press the Start button.

CONTROL

Select one and press **Action/Jump**. Press the Start button to return to the top of Options screen.

BUTTONS: Change the button assignments.

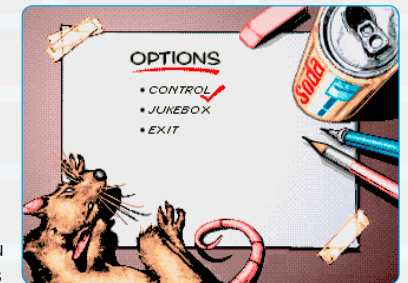
CUSTOM: Assign function for **Custom**. If you select **BLOCK**, you must block the enemy attacks manually. Otherwise Sketch blocks attacks automatically.

JUKEBOX

Listen to the music used in the game. Press the Start button to return to the top of Options screen.

EXIT

Return to the Title Screen.



Sketch Turner s'enfonce dans le bourbier jusqu'à son encrier. Mortus dessine des monstres affreux pour affronter Sketch dans chaque case de la planche d'une bande dessinée.



Si Mortus détruit Sketch, ce mutant mégalomane deviendra réel et la Terre sera condamnée !

Mais tout espoir n'est pas perdu. Maintenant que c'est un héros de bande dessinée, Sketch peut rendre les coups. Désormais Sketch est aussi fort que toute une armée !

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).
- Appuyer 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 disponible 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 : Déplacer Sketch.	
Bouton Start : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.	
Bouton A : Action.	Bouton X : Utiliser l'objet 1.
Bouton B : Sauter.	Bouton Y : Utiliser l'objet 2.
Bouton C : Personnalisable.	Bouton Z : Utiliser l'objet 3.

COMMANDES DÉTAILLÉES

RAMASSER LES OBJETS

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le bas sur l'objet.

SÉRIE DE DOUBLES COUPS DE POING

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers l'avant, puis **Action**.

SÉRIE DE COUPS DE PIED HAUT TORNADE

Appuyer sur le bouton multidirectionnel en diagonale vers le haut et l'avant, puis **Action**.

SÉRIE DE COUPS DE PIED BAS

Appuyer sur le bouton multidirectionnel en diagonale vers le bas et l'avant, puis **Action**.

UPPERCUT

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le haut, puis **Action**.

BALAYAGE AU SOL

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le bas, puis **Action**.

COUP DE PIED ARRIÈRE/DEMI-TOUR

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers l'arrière, puis **Action**.

COUP DE PIED SAUTÉ TOURBILLON

Appuyer sur **Sauter** puis **Attaquer**.

SAUT PÉRILLEUX AVANT

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le haut/bas vers l'avant, puis **Sauter**.

COUP DE PIED DU DRAGON VOLANT

Appuyer sur **Action** pendant un saut périlleux avant.

ATTRAPER ET DONNER UN COUP DE PIED

Maintenir enfoncé **Action**, puis appuyer de nouveau sur **Action**.

ATTRAPER ET PROJETER

Maintenir enfoncé **Action**, puis appuyer sur le bouton multidirectionnel vers l'arrière tout en appuyant de nouveau sur **Action**.

ROULADE

Appuyer sur le bouton multidirectionnel vers le bas, puis vers l'avant.

Remarque : Essayez plusieurs commandes afin de découvrir des coups spéciaux redoutables !

DÉMARRAGE

Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyer sur le bouton Start pour afficher le Menu principal.

MODE DE SÉLECTION

À partir du Menu principal, sélectionnez l'un des suivants:

- START: Commencer à jouer.
- OPTIONS: Changer les paramètres du jeu.



COMMENT JOUER

Comix Zone est composé de trois épisodes. Chaque épisode contient deux pages de bande dessinée pleines d'action au cours desquelles Sketch devra surmonter dangers, obstacles ou énigmes.

Une flèche d'attaque clignotante indique le tableau suivant à Sketch dès lors qu'il a terminé le niveau dans lequel il se situe. Parfois Sketch aura le choix entre deux itinéraires.

La barre de vie indique le niveau de santé de Sketch. Quand la barre verte diminue et qu'un signal d'alerte rouge apparaît, il vaudrait mieux avoir du thé glacé (Ice Tea) prêt à consommer. Remarque : La barre de vie de Sketch diminue quand il exécute des coups spéciaux ou qu'il frappe des objets.

Vous pouvez transporter jusqu'à trois accessoires en même temps. L'inventaire montre ce que vous possédez actuellement. Appuyez sur le bouton d'objet correspondant (objet 1, 2, 3 à partir de la gauche) pour l'utiliser.



ÉCRAN DE JEU

Inventaire

Barre de santé

Flèche d'attaque



OBJETS



ROADKILL

C'est le rat domestique de Sketch, électrifié. Utilisez-le pour supprimer des ennemis ou pour dénicher des objets cachés.



THÉ GLACÉ

Rétablit une partie de la barre de santé. Gardez-en pour les moments difficiles.



SUPER-HÉROS

Transforme Sketch en super-héros sensationnel. À utiliser quand ça sent le roussi.



COUTEAU

Arme de jet utilisée pour attaquer ou activer les interrupteurs à distance.



GRENADE

Jetez-la sur les ennemis difficiles à atteindre et admirez le feu d'artifice.



BOMBE

Un explosif qui détruira tout ce qui est à proximité... même Sketch !



SURPRISE

Ramassez un "?" pour recevoir une amélioration, sinon ce sera... BOUM !

OPTIONS

À partir du menu des options, appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une option, puis appuyez sur le bouton Start.

CONTROL (COMMANDES)

Sélectionner une commande et appuyer sur **Action/Sauter**. Appuyer sur le bouton Start pour retourner en haut du menu des options.

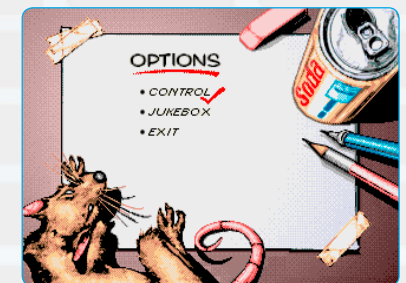
BUTTONS (BOUTONS) : Modifier la configuration des boutons.

CUSTOM (PERSONNALISER) : Assigner des fonctions personnalisées. Si vous sélectionnez BLOCK (PARER), vous devez parer les attaques de l'ennemi manuellement. Par défaut, Sketch pare les attaques automatiquement.

JUKEBOX

Écouter la musique utilisée dans le jeu. Appuyez sur le bouton Start pour retourner en haut du menu des options.

EXIT (QUITTER) : Retourner à l'écran de titre.



Sketch Turner steckt bis zum Hals in der Tinte. Mortus zeichnet abscheuliche Kreaturen in seinem Comic, gegen die Sketch kämpfen muss.



Wenn es Mortus gelingt, Sketch zu zerstören, wird der größtenwahnsinnige Mutant Wirklichkeit und die Erde zu seiner Herrschaft unterworfen!

Aber es gibt noch Hoffnung. Nun, da er ein Comic-Superheld ist, kann Sketch es mit einigem aufnehmen. Sketch ist wie ein Ein-Mann-Söldner-Trupp!

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: Sketch bewegen.	
Start-Taste: Spiel starten, Pause.	
A-Taste: Aktion.	X-Taste: Gegenstand 1 benutzen.
B-Taste: Springen.	Y-Taste: Gegenstand 2 benutzen.
C-Taste: Benutzerdefiniert.	Z-Taste: Gegenstand 3 benutzen.

ERWEITERTE STEUERUNG

GEGENSTÄNDE AUFHEBEN

Drücke das Steuerkreuz nach unten, wenn du dich über dem Gegenstand befindest.

DOPPELTER HIEB IN SERIE

Drücke das Steuerkreuz nach vorn und dann die **Aktionstaste**.

HOHER WIRBELKICK IN SERIE

Drücke das Steuerkreuz diagonal nach oben und vorn und anschließend die **Aktionstaste**.

NIEDRIGER KICK IN SERIE

Drücke das Steuerkreuz diagonal nach unten und vorn und anschließend die **Aktionstaste**.

UPPERCUT

Drücke das Steuerkreuz nach oben und dann die **Aktionstaste**.

BODENFEGER

Drücke das Steuerkreuz nach unten und dann die **Aktionstaste**.

RÜCKWÄRTSKICK/UMDREHEN

Drücke das Steuerkreuz nach hinten und dann die **Aktionstaste**.

WIRBELWIND-SPRUNGKICK

Drücke **Springen**, gefolgt von **Aktion**.

SALTOSPRUNG NACH VORN

Drücke das Steuerkreuz diagonal nach oben/unten und vorn und anschließend **Springen**.

FLUGDRACHENKICK

Drücke **Aktion** während des Saltosprungs nach vorn.

ERGREIFEN & KICKEN

Halte die **Aktionstaste** gedrückt und drücke sie dann erneut.

ERGREIFEN & WERFEN

Halte **Aktion** gedrückt und drücke dann das Steuerkreuz zurück, während du gleichzeitig **Aktion** erneut drückst.

ROLLE

Drücke das Steuerkreuz nach unten und dann nach vorn.

Hinweis: Experimentiere mit der Steuerung, um weitere tödliche Angriffe zu finden!

ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das Hauptmenü anzuzeigen.

MODE SELECT

Wählen Sie eines der folgenden Modi aus dem Hauptmenü:

- **START:** Spiel starten.
- **OPTIONS:** Spieleinstellungen ändern.



SO WIRD GESPIELT

Comix Zone besteht aus drei Episoden, die jeweils aus zwei Comic-Buchseiten voller Action bestehen, die entweder eine Gefahr, ein Puzzle oder ein Hindernis enthalten, das Sketch meistern muss.

Ein blinkender Angriffspfeil weist Sketch zum nächsten Bild sobald er das, indem er sich gerade befindet, vollendet hat. Manchmal kann Sketch aus zwei Wegen wählen.

Die Gesundheitsanzeige zeigt an, wie viel Leben Sketch noch hat. Wenn sich die grüne Anzeige leert und die rote Warnung erscheint, solltest du besser etwas Eistee bereitstellen haben. Die Anzeige leert sich auch durch bestimmte Angriffe oder wenn Sketch auf feste Gegenstände einschlägt.

Du kannst bis zu drei Gegenstände zur gleichen Zeit bei dir tragen. Das Inventar zeigt dir die entsprechenden Gegenstände an. Drücke die entsprechende **Gegenstandstaste** (von links, **Gegenstand 1, 2, 3**), um den Gegenstand zu verwenden.



SPIELBILDSCHIRM

Inventar

Gesundheitsanzeige

Angriffspfeil



GEGENSTÄNDE



ROADKILL

Sketchs mit Elektrizität aufgeladene Hausratte greift Feinde an und stößt Gegenstände auf.



EISTEE

Zur teilweisen Wiederherstellung der Energie. Hab etwas für schlechte Zeiten bereit!



SUPERHELD

Verwandle Sketch in einen reißerischen Superhelden. Benutze es, wenn es hart auf hart kommt.



MESSER

Weitreichende Waffe zum Angreifen und Umstellen von Schaltern aus der Entfernung.



GRANATE

Wirf diese auf schwer erreichbare Gegner und sieh dir das Feuerwerk an.



BOMBE

Dieser Sprengstoff jagt alles in der näheren Umgebung in die Luft...Sketch eingeschlossen!



ÜBERRASCHUNG

Hebe ein "?" auf, um ein zufälliges Power-Up zu bekommen, oder...KABOOM!

OPTIONEN

Drücke auf den Optionsbildschirm das Steuerkreuz hoch oder runter, um eine Option auszuwählen und dann die Start-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen.

CONTROL (Steuerung)

Wähle eine der vorgegebenen Steuerungen und drücke dann **Aktion/Springen**. Drücke die Start-Taste, um zum Anfang des Optionsbildschirms zurückzukehren.

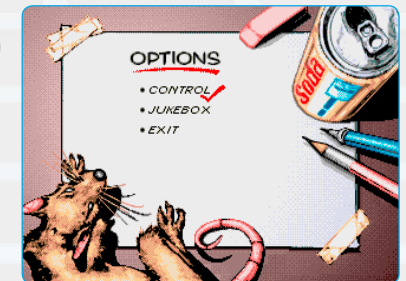
BUTTONS (Tastenbelegung): Ändere die Tastenbelegung.

CUSTOM (Benutzerdefiniert): Weise der **CUSTOM-Taste** eine Aktion zu. Wählst du **BLOCK** (blocken), muss du die Angriffe deiner Gegner selbst abblocken. Ansonsten tut Sketch das automatisch.

JUKEBOX

Höre dir die im Spiel verwendete Musik an. Drücke die Start-Taste, um zum Anfang des Optionsbildschirms zurückzukehren.

EXIT (Verlassen): Kehre zum Titelbildschirm zurück.



Sketch Turner ne ha proprio abbastanza. Mortus continua a disegnare creature orrende che combattano contro Sketch in ogni parte della striscia.



Se quel mutante megalomane di Mortus riuscirà a sconfiggere Sketch, egli diventerà reale e la Terra verrà assoggettata al suo potere!

Ma c'è ancora speranza. Infatti, adesso che Sketch è un vero supereroe da fumetto, potrà farla vedere a chiunque. In un attimo Sketch può combattere con la forza di un plotone di mercenari!

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

BASIC CONTROLS

Tasto D: Muovi Sketch.	
Pulsante Start: Inizia partita, Pausa.	
Pulsante A: Azione.	Pulsante X: Usa oggetto 1.
Pulsante B: Salto.	Pulsante Y: Usa oggetto 2.
Pulsante C: Personalizzato.	Pulsante Z: Usa oggetto 3.

CONTROLLI AVANZATI

RACCOGLI GLI OGGETTI

Premi il tasto direzionale in giù quando sei sull'oggetto.

DOPPIO PUGNO SERIALE

Premi il tasto direzionale in avanti, e poi **Azione**.

CALCIO ALTO TORNADO SERIALE

Premi il tasto direzionale in su e avanti diagonalmente, seguito da **Azione**.

CALCIO BASSO SERIALE

Premi il tasto direzionale in giù e avanti, seguito da **Azione**.

MONTANTE

Premi il tasto direzionale in su, e poi **Azione**.

SPAZZATA A TERRA

Premi il tasto direzionale in giù, e poi **Azione**.

CALCIO ALL'INDIETRO / GIRARSI

Premi il tasto direzionale all'indietro, e poi **Azione**.

CALCIO IN SALTO A MULINELLO

Premi **Salto** e poi **Attacco**.

SALTO MORTALE IN AVANTI

Premi il tasto direzionale diagonalmente in su e giù/avanti, e poi **Salto**.

CALCIO DEL DRAGONE VOLANTE

Premi **Azione** durante il **Salto** mortale in avanti.

AFFERRA E CALCIA

Tieni premuto **Azione** e poi premi ancora lo stesso tasto.

AFFERRA E SCROLLA

Tieni premuto **Azione** e poi premi il tasto direzionale all'indietro insieme ad **Azione** ancora una volta.

ROTOLARE

Premi il tasto direzionale in giù e poi in avanti.

Nota: continua a sperimentare con i comandi per scoprire nuove mosse mortali.

PER COMINCIARE

Per visualizzare il menu principale premi il pulsante Start quando sei nella schermata del titolo.

SELEZIONA MODALITÀ

Dal menu principale, seleziona una delle seguenti modalità:

- **START** (Inizia): inizia il gioco
- **OPTIONS** (Opzioni): cambia impostazioni di gioco



COME GIOCARE

Comix Zone è composta da tre episodi, ognuno dei quali ha due pagine in forma di fumetto, piene di azioni che comportano un pericolo, puzzle o ostacolo che Sketch dovrà affrontare.

Una Attack Arrow (Freccia Attacco) lampeggiante spinge Sketch al prossimo pannello non appena supera il pannello in cui si trova. A volte Sketch potrà scegliere tra due diversi percorsi.

L'Health Meter (Indicatore salute) indica quanta vita è rimasta a Sketch. Quando la barra verde si esaurisce ed appare un avviso rosso, sarà meglio che tu abbia un po' di Ice Tea (The freddo) pronto. Tieni presente che Sketch perde un po' di salute quando esegue mosse speciali o colpisce oggetti solidi.

Puoi portare con te, nell'Inventory (Inventario), fino a tre oggetti alla volta. L'inventario mostra gli oggetti che hai attualmente a disposizione. Premi il tasto **Oggetto** corrispondente (a sinistra, **Oggetto 1, 2 o 3**) per utilizzarne uno.



SCHERMATA DI GIOCO

Inventario

Indicatore salute

Freccia Attacco



OGGETTI



ROADKILL

Si tratta del topolino elettrificato di Sketch. Mandalo avanti per dare la scossa ai nemici o per annusare oggetti nascosti.



THE FREDDO

Ti fa recuperare un po' di salute. Conservane per i tempi duri!



SUPEREROE

Trasforma Sketch in un vero supereroe. Usa questa possibilità nei momenti difficili.



COLTELLO

Un'arma a lungo raggio che puoi lanciare per attaccare i nemici o per azionare gli interruttori da lontano.



GRANATA

Lanciala ai nemici difficili da raggiungere e goditi lo spettacolo dei fuochi d'artificio.



BOMBA

Un dispositivo esplosivo che fa saltare in aria qualsiasi cosa si trovi nei paraggi... compreso Sketch!



SORPRESA

Raccogli il "?" per ottenere uno qualsiasi dei potenziamenti, oppure... BOOM!

OPZIONI

Nella schermata Opzioni, premi il tasto direzionale in su o in giù per selezionare un'opzione e poi premi il pulsante Start.

CONTROL (COMANDI)

Selezionane uno e premi **Azione/Salto**. Premi il pulsante Start per ritornare all'inizio della schermata Opzioni.

BUTTONS (PULSANTI)

Cambia l'assegnazione di ogni pulsante.

CUSTOM (PERSONALIZZATO)

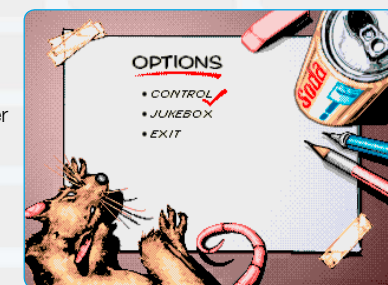
Assegna funzione personalizzata. Se selezioni BLOCK (Blocca), dovrai bloccare tutti gli attacchi nemici manualmente. Altrimenti Sketch bloccherà gli attacchi automaticamente.

JUKEBOX

Ascolta la musica utilizzata in gioco. Premi il pulsante Start per tornare all'inizio della schermata delle Opzioni.

EXIT (ESCI)

Torna alla schermata del titolo.



Sketch Turner vuelve a enfrentarse a las criaturas surgidas de su propio taller. Mortus está dibujando criaturas para que luchan contra Sketch en cada viñeta.



¡Si Mortus consigue destruir a Sketch, ese mutante con aires de grandeza se hará real y la Tierra caerá en su poder!

Pero aún queda esperanza. Convertido en superhéroe de cómic, Sketch empieza a patear traseros. ¡Sin tardar ni un instante, Sketch es capaz de luchar con la fuerza de todo un pelotón!

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: Mover a Sketch.	
Botón Start: Empezar partida, Poner partida en pausa.	
Botón A: Acción.	Botón X: Usar objeto 1.
Botón B: Saltar.	Botón Y: Usar objeto 2.
Botón C: Personalizar.	Botón Z: Usar objeto 3.

CONTROLES AVANZADOS

RECOGER OBJETOS

Pulsa el botón direccional hacia abajo cuando estés sobre ellos.

PUÑETAZO DOBLE EN SERIE

Pulsa el botón direccional hacia la derecha, luego **Acción**.

PATADA ALTA TORNADO EN SERIE

Pulsa el botón direccional en diagonal hacia arriba y hacia la derecha, seguido de **Acción**.

PATADA ABAJO EN SERIE

Pulsa el botón direccional en diagonal hacia la derecha y hacia abajo; luego pulsa **Acción**.

GANCHO

Pulsa el botón direccional hacia arriba, seguido de **Acción**.

BARRIDO

Pulsa el botón direccional hacia abajo, luego **Acción**.

PATADA HACIA ATRÁS/GIRO

Pulsa el botón direccional hacia atrás, luego **Acción**.

PATADA TORBELLINO EN SALTO

Pulsa **Salto** y luego **Ataque**.

SALTO CON VOLTERETA HACIA DELANTE

Pulsa el botón direccional en diagonal hacia arriba/abajo y hacia la delante y luego **Salto**.

PATADA DRAGÓN VOLADOR

Pulsa **Acción** durante un salto con voltereta hacia delante.

AGARRADA Y PATADA

Mantén pulsado **Acción**; vuelve a pulsar **Acción**.

AGARRADA Y LANZADO

Mantén pulsado **Acción** y luego pulsa el botón direccional hacia la izquierda a la vez que vuelves a pulsar **Acción**.

RUEDA

Pulsa el botón direccional hacia abajo y luego hacia la derecha.

Nota: ¡experimenta con los controles para encontrar más movimientos letales!

INICIO

Cuando aparezca la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para acceder al menú principal.

MODE SELECT (SELECCIÓN DE MODO)

Selecciona una de las siguientes opciones en el menú principal:

- START (Empezar): Empezar partida.
- OPTIONS (Opciones): Cambiar las opciones del juego.



CÓMO JUGAR

Comix Zone consta de tres episodios, y cada uno de ellos posee dos páginas de comic repletas de acciones que contienen un peligro, un enigma o un obstáculo que Sketch deberá dominar.

Una flecha parpadeante de ataque llevará a Sketch hasta el siguiente nivel tan pronto como haya dominado el nivel actual en que se encuentra. A veces, Sketch podrá elegir entre dos rutas distintas.

El indicador de salud te muestra cuánta vida te queda. Cuando la barra verde se vacíe por completo, se activará una alarma roja, por lo que será mejor que tengas un poco de té helado a mano. Ten en cuenta que Sketch va perdiendo salud cuando realiza movimientos especiales o cuando golpea objetos sólidos.

Puedes llevar contigo hasta tres objetos del inventario (Inventory) a la vez. En el inventario podrás ver los objetos que tienes. Pulsa el botón del **objeto** correspondiente (empezando por la izquierda, **objeto1, 2, 3**) para usarlo.



PANTALLA DE JUEGO

Inventario

Indicador de salud

Flecha de ataque



OBJETOS



ROADKILL

Sketch tiene una rata como mascota que se carga de electricidad. Úsala para electrocutar a tus enemigos o para detectar objetos ocultos con su olfato.



TÉ HELADO

Recupera el indicador de salud parcialmente. ¡Guárdate un poco para cuando lleguen tiempos difíciles!



SUPERHÉROE

Convierte a Sketch en un increíble superhéroe. Usa este objeto cuando las cosas se pongan feas.



CUCHILLO

Un arma de largo alcance que podrás lanzar para atacar o manejar interruptores desde cierta distancia.



GRANADA

¡Lánzase a algún enemigo difícil de alcanzar de otra manera y disfruta de los fuegos artificiales!



BOMBA

Un explosivo que acaba con todo lo que se encuentre en su radio de acción... ¡Sketch incluido!



SORPRESA

Coge el objeto "?" y a lo mejor consigues alguno de los potenciadores o... ¡KABUUM!

OPCIONES

En la pantalla Options (opciones), pulsa el botón direccional hacia arriba o hacia abajo para seleccionar una opción; luego pulsa el botón Start.

CONTROL

Selecciona uno y pulsa **Acción/Salto**. Pulsa el botón Start para volver a la pantalla principal del menú de opciones.

BUTTONS (botones): cambia la configuración de los botones.

CUSTOM (personalizar): asigna funciones personalizadas.

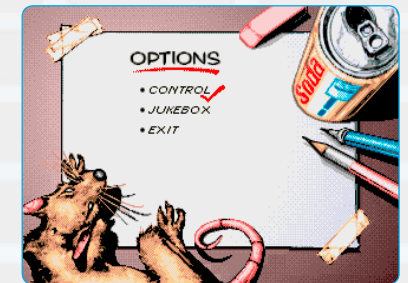
Si eliges BLOCK (bloquear), tendrás que bloquear los ataques enemigos manualmente. Si no, Sketch bloqueará los ataques automáticamente.

JUKEBOX

Escucha la música que usa el juego. Pulsa el botón Start para volver al menú principal de la pantalla opciones.

EXIT (salir)

Vuelve a la pantalla de títulos.



Sketch Turner is in it up to his inkwell. Mortus is drawing horrendous creatures to battle Sketch in every panel of the strip.

If Mortus destroys Sketch, that megalomaniac mutant will become real and Earth will be doomed to his rule!

But there is hope. Now that he's a comic book superhero, Sketch can kick some serious butt. Instantly, Sketch can fight like a one-man mercenary platoon!



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: Move Sketch.

Start button: Start game, Pause game.

A button: Action.

X button: Use Item 1.

B button: Jump.

Y button: Use Item 2.

C button: Custom.

Z button: Use Item 3.

ADVANCED CONTROLS

PICK UP ITEMS

Press the D-button down over the item.

SERIAL DOUBLE PUNCH

Press the D-button forward, then **Action**.

SERIAL HIGH KICK TORNADO

Press the D-button diagonally up and forward, followed by **Action**.

SERIAL LOW KICK

Press the D-button diagonally down and forward, followed by **Action**.

UPPERCUT

Press the D-button up, then **Action**.

FLOOR SWEEP

Press the D-button down, then **Action**.

SERIAL DOUBLE PUNCH

Press the D-button forward, then **Action**.

BACK KICK/TURN AROUND

Press the D-button backward, then **Action**.

WHIRLWIND JUMP KICK

Press **Jump** then **Action**.

SOMERSAULT LEAP FORWARD

Press the D-button diagonally up/down forward, then **Jump**.

FLYING DRAGON KICK

Press **Action** during Somersault Leap Forward.

GRAB & KICK

Hold **Action**, then press **Action** again.

GRAB & TOSS

Hold **Action**, then press the D-button backward along with **Action** again.

ROLL

Press the D-button down, then forward.

Note: Experiment with your controls to find other deadly special moves!

GETTING STARTED

When the Title Screen is displayed, press the Start button to display the Main Menu.

MODE SELECT

From the Main Menu, select one of the following:

- **START:** Start the game.
- **OPTIONS:** Change game settings.



HOW TO PLAY

Comix Zone has three Episodes, each with two comic-book pages full of actions that contain a peril, puzzle or obstacle that Sketch must master.

A flashing Attack Arrow prompts Sketch to the next panel as soon as he's conquered the one he's in. Sometimes Sketch will have a choice of two routes.

The Health Meter shows how much life Sketch has left. When the green bar runs out and a red alert appears, better have some Ice Tea ready. Note that Sketch depletes some of his Health when performing special moves or hitting solid objects.

You can carry up to three Inventory items at a time. The Inventory shows what you currently have. Press the corresponding **Item** button (from left, **Item 1, 2, 3**) to use one.



GAME SCREEN

Inventory

Health Meter

Attack Arrow



ITEMS



ROADKILL

Sketch's pet rat with charged electricity. Send him out to zap the enemies or to sniff out hidden items.



ICE TEA

Partially restores a depleted Health Meter. Save some for bad times!



SUPERHERO

Turn Sketch into a page-ripping superhero. Use it when the going gets tough.



KNIFE

A long-range weapon you can throw to attack or to turn switches at a distance.



GRENADE

Throw it at some hard-to-reach enemies and watch the fireworks.



BOMB

An explosive that blasts everything nearby...including Sketch!



SURPRISE

Pick up the "?" and you could get any of the power-ups, or...KABOOM!

OPTIONS

On the Options screen, press the D-button up or down to select an option, then press the Start button.

CONTROL

Select one and press **Action/Jump**. Press the Start button to return to the top of Options screen.

BUTTONS: Change the button assignments.

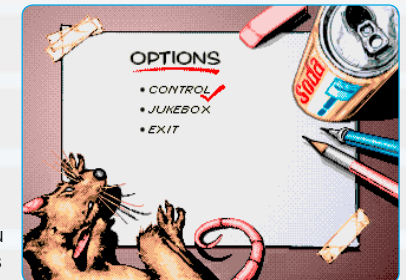
CUSTOM: Assign function for **Custom**. If you select **BLOCK**, you must block the enemy attacks manually. Otherwise Sketch blocks attacks automatically.

JUKEBOX

Listen to the music used in the game. Press the Start button to return to the top of Options screen.

EXIT

Return to the Title Screen.



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