



**MEGA DRIVE  
CLASSICS™**



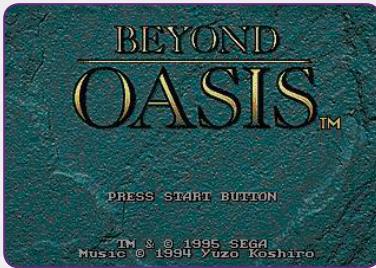
**GENESIS  
CLASSICS™**

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

Prince Ali has excavated a gold armlet which belonged to a powerful sorcerer.

As soon as Ali tried on the armlet, a strange fire with a face appeared and spoke to him.

"The power of the gold armlet is now yours to wield. Find the four spirits this gold armlet governs and stop the evil ambitions of the one with the silver armlet."



## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

**A button:** A

**Y button:** W

**B button:** S

**Z button:** E

**C button:** D

**Start button:** Enter

**X button:** Q

**D-button:** Directional keys

## BASIC CONTROLS (BASED ON THE MEGA DRIVE BUTTONS)

**D-button:** Move Ali. Press twice to run.

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

**A button:** Light Ball (Summon Spirits).

**X button:** Display/Close Map.

**B button:** Action/Attack.

**Y button:** Display Weapons.

**C button:** Jump/Crouch.

**Z button:** Display Items.

## ADVANCED CONTROLS

### Slash Attack

Hold down **Action** and release the button to perform a larger slash.

### Spin Attack

Move the D-button up, left, down, right, up and press **Action** to perform a sweeping slash to damage surrounding enemies.

### Jump Kick

Press **Jump** then **Action** to perform a kick in midair. If you are equipped with a long sword, you will then perform a midair slash.

### Combo Attack

Press **Action** repeatedly to perform a combination attack with a finishing blow (jump kick). To successfully knock the enemy out with this move, tap the button as quickly as possible!

**NOTE:** Attack moves that Ali can perform will vary depending on his weapons.

## GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to open the Diary, as this is where your previously saved adventures are kept. To start a new game, use the D-button to select a vacant Diary space and press the Start button to enter the Name Entry Screen. If you already have an adventure in progress, select the Diary space and press the Start button to continue from where you left off. Note that you may delete or copy a Diary by using the Delete or Copy option.



## PLAYING THE GAME

"He who wears the golden armlet shall control the spirits of Water, Fire, Shadow and Plant!" Ali must travel to various areas within the land of Oasis in search of the four spirits to complete his quest.

Once you are out in the wilderness, there will be plenty of fearsome creatures to deal with. Use attack moves and magic, or utilize different weapons when it's time for combat. Keep an eye on both the enemies (Yellow Meter) and Ali's Hit Points (Red Meter) that are displayed on the side of the screen. The game is over when Ali's HP Meter is depleted to zero.

# The Story of Thor™: A Successor of the Light (Beyond Oasis)

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: RPG PLAYERS: 1

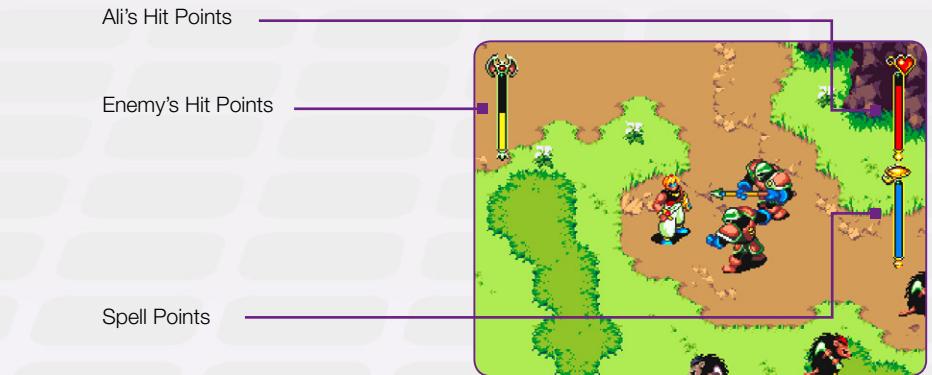
## SPIRITS

Once you've found the spirits, the special power of each spirit can be used by first summoning the spirits. For example, to summon the water spirit, Ali must face a body of water and press **Light Ball** to fire a Light Ball into the water. Note that you will not be able to fire the Light Ball until you have found a spirit.



Each spirit has three magic spells they can perform which are introduced when they are found. Note that the Spell Points (Blue Meter) will be consumed when a spirit is present. To dispel a spirit, press **Light Ball**, **Action** and **Jump** simultaneously.

## GAME SCREEN



## OPTIONS WINDOW

Press the Start button during the adventure to pause the game and open the Options window. Move the D-button up or down to select one of five options. Note that a red X-mark is displayed over the option icons if they are unavailable. The following options are displayed in order (top to bottom) when all of the options are available in the window:



- **WEAPON:** Change equipped weapon.
- **ITEMS:** Items to restore HP and SP.
- **STATUS:** Display your Rank, HP, SP and number of enemies defeated.
- **MAP:** Opens a map to confirm your position and next destination.
- **SAVE:** Save (overwrite) your progress to the Diary.

## CHANGE WEAPONS

Ali is equipped with a knife from the start, but powerful weapons such as bombs, crossbows and long swords can be obtained by opening treasure chests or defeating creatures.

To change Ali's weapon, you must access the Weapon Selection panel from the Options window. Use the D-button to highlight a different weapon and confirm it to change your equipped weapon. Remember to check the number displayed next to the weapon name, because all weapons you've picked up are limited-use items.



## ITEMS

	<b>Level Up Heart</b>
	Increases Ali's maximum HP and power.
	<b>Door Key</b>
	Opens a door to advance the mission.
	<b>Food</b>
	Recovers Ali's HP and/or SP.
	<b>Spirit Gem (Water Spirit)</b>
	Strengthens the power of water magic.
	<b>Call Item (Dytto Call)</b>
	Immediately summons a Spirit.

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and Beyond Oasis are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

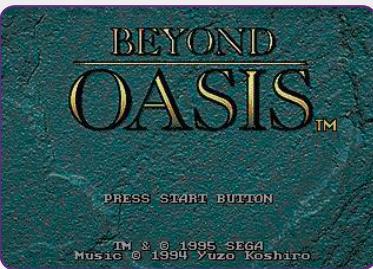


UK ENGLISH

Le prince Ali a trouvé un bracelet en or appartenant à un sorcier puissant.

Dès qu'Ali mit ce bracelet, des flammes étranges apparaissent, formant un visage qui lui parla alors.

« La puissance du bracelet en or est à présent la tienne. Trouve les quatre esprits que le bracelet commande et met fin aux ambitions maléfiques de celui qui porte le bracelet en argent. »



## MANETTES DE JEU COMPATIBLES

SEGA Mega Drive Classics peut se jouer avec toute manette de jeu compatible PC, tant qu'elle comporte un bouton multidirectionnel (BMD) et au moins 4 autres touches programmables. Le jeu reconnaîtra toutes les manettes connectées à votre PC, qui pourront être assignées au joueur 1 ou au joueur 2.

Consultez la documentation fournie avec votre manette de jeu pour l'installer sur votre PC et suivez la procédure ci-dessous pour la configurer pour les jeux SEGA Mega Drive Classics :

- Lancez SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez "Options" dans le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration des commandes), sélectionnez votre manette dans le menu déroulant du joueur 1 ou du joueur 2.
- Cliquez sur "Assign controller mapping" (Assigner les commandes).
- Appuyez sur les touches de votre manette que vous souhaitez assigner aux fonctions des touches A, B, C, X, Y, Z, START et Mode, dans cet ordre (remarque : les touches X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette comporte moins de 8 touches).

## COMMANDES PAR DÉFAUT DU CLAVIER

**Touche A :** Q

**Touche Y :** Z

**Touche B :** S

**Touche Z :** E

**Touche C :** D

**Touche START :** Entrée

**Touche X :** A

**BMD :** Flèches directionnelles

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

**BMD :** Déplacer Ali.

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

**Touche A :** Boule légère (invoque les esprits).

**Touche X :** Afficher/fermer la carte.

**Touche B :** Action/attaque.

**Touche Y :** Afficher les armes.

**Touche C :** Sauter/s'accroiper.

**Touche Z :** Afficher les objets.

## COMMANDES AVANÇÉES

### Attaque tranchante

Maintenez enfoncée **Action** puis relâchez la touche pour faire une plus grande attaque.

### Attaque circulaire

Appuyez sur le BMD vers le haut, le bas, la gauche et la droite, puis appuyez sur **Action** pour faire une attaque circulaire qui blessera les ennemis alentour.

### Coup de pied sauté

Appuyez sur **Saut**, puis **Action** pour faire un coup de pied dans les airs. Si vous êtes équipé d'une épée longue, vous ferez un coup en plein air.

### Combo d'attaques

Appuyez sans arrêt sur **Action** pour effectuer une combinaison d'attaques, suivie d'un coup de grâce (coup de pied sauté). Pour assommer l'ennemi avec ce coup, appuyez sur la touche le plus vite possible !

**REMARQUE :** Les coups offensifs qu'Ali peut faire varient selon ses armes.

## DÉMARRAGE

À l'écran titre, appuyez sur la touche START pour ouvrir le journal de quête, car c'est là que vos aventures précédentes sont sauvegardées. Pour commencer une nouvelle partie, utilisez le BMD pour sélectionner un emplacement vide dans le journal, puis appuyez sur la touche START pour accéder à l'écran d'inscription du nom. Si vous possédez déjà une aventure en cours, sélectionnez l'emplacement du journal désiré, puis appuyez sur la touche START pour continuer la partie là où vous l'aviez laissée. Remarque : vous pouvez effacer ou copier un journal en utilisant l'option Effacer ou Copier.



## COMMENCER À JOUER

« Celui qui porte le bracelet en or sera maître des esprits de l'Eau, du Feu, de l'Ombre et des Plantes ! » Ali doit voyager dans divers endroits sur les terres de l'Oasis, à la recherche des quatre esprits afin de terminer sa quête.

Une fois dans la zone sauvage, vous devrez affronter un grand nombre de créatures dangereuses. Utilisez les attaques et la magie, ou diverses armes pour vous battre. Surveillez les Points de Vie (Hit Points) des ennemis (jauge jaune) et d'Ali (jauge rouge) qui sont affichés sur le côté de l'écran. La partie sera terminée lorsqu'Ali n'aura plus aucun PV.

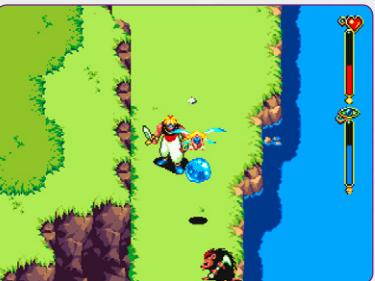
# The Story of Thor™: A Successor of the Light (Beyond Oasis)

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE : RPG JOUEURS : 1

## ESPRITS

Une fois que vous trouvez les esprits, vous pouvez utiliser le pouvoir spécial des esprits en les invoquant. Par exemple, pour invoquer l'esprit de l'eau, Ali doit faire face à une étendue d'eau, puis appuyer sur Boule légère afin d'envoyer une **Boule légère** dans l'eau. Remarque : vous ne pourrez pas envoyer une Boule légère tant que vous n'avez pas trouvé un esprit.



Chaque esprit possède trois sorts qui vous sont présentés lorsque vous les trouvez. Remarque : vous dépenserez des points de sort (jauge bleue) lorsqu'un esprit est présent. Pour faire disparaître un esprit, appuyez en même temps sur **Boule légère**, **Action** puis **Saut**.

## ÉCRAN DU JEU



## FENÊTRE DES OPTIONS

Appuyez sur la touche START en cours d'aventure pour mettre la partie en pause et accéder à la fenêtre des options. Appuyez sur le BMD vers le haut ou le bas pour sélectionner l'une des cinq options. Remarque : une croix rouge s'affiche sur les icônes d'options si celles-ci ne sont pas disponibles. Les options suivantes s'affichent dans cet ordre (du haut vers le bas) lorsque toutes les options sont disponibles dans la fenêtre :



- **WEAPON (ARME)** : Changer d'arme équipée.
- **ITEMS (OBJETS)** : Permettent de redonner des PV et des Points de Sort (PS).
- **STATUS (STATUT)** : Affiche votre rang, vos PV, vos PS et le nombre d'ennemis vaincus.
- **MAP (CARTE)** : Accéder à la carte pour connaître votre position et votre prochaine destination.
- **SAVE (SAUVEGARDE)** : Sauvegarder (écraser) votre progression dans le journal.

## CHANGER D'ARME

Ali est armé d'un couteau dès le début du jeu, mais vous pouvez obtenir de puissantes armes telles que des bombes, des arbalètes et des épées longues en ouvrant des coffres à trésor ou en éliminant des créatures.

Pour changer l'arme d'Ali, vous devez accéder au menu de sélection des armes à partir de la fenêtre des options. Utilisez le BMD pour mettre en surbrillance une autre arme, puis confirmez votre choix pour vous en équiper. Attention au numéro qui est affiché à côté du nom de l'arme, car toutes les armes que vous ramassez ont un nombre d'utilisations limité.



## OBJETS

	<b>Cœur de gain de niveau</b>
	<b>Clé de porte</b>
	<b>Nourriture</b>
	<b>Pierre d'esprit (Esprit de l'eau)</b>
	<b>Objet d'appel (invoque Dytto)</b>

# The Story of Thor™: A Successor of the Light (Beyond Oasis)

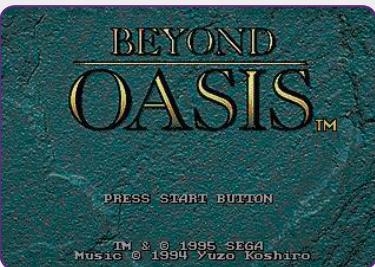
SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: ROLLENSPIEL SPIELER: 1

Prinz Ali hat ein wertvolles goldenes Armband ausgegraben, das einst einem mächtigen Zauberer gehörte.

Als Ali das Armband anprobieren, erschien ein seltsames Feuer und ein Gesicht darin, das zu ihm sprach.

„Die Macht des goldenen Armbands steht nun unter deinem Befehl. Finde die vier Geister, die dieses Armband beherrscht und verhindere die übeln Machenschaften des Trägers des silbernen Armbands.“



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

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

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

A-Taste: A

Y-Taste: W

B-Taste: S

Z-Taste: E

C-Taste: D

Start-Taste: Eingabe

X-Taste: Q

Steuerkreuz: Richtungstasten

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG (BASIEREND AUF DEN MEGA DRIVE-TASTEN)

Steuerkreuz: Ali bewegen. Zweimal drücken, um zu rennen.

Start-Taste: Spiel starten, Pause.

A-Taste: Lichtkugel (Geister rufen).

X-Taste: Karte anzeigen/schließen.

B-Taste: Aktion/Angriff.

Y-Taste: Waffen anzeigen.

C-Taste: Springen/Ducken.

Z-Taste: Gegenstände anzeigen.

## ERWEITERTE STEUERUNG

### Hieb-Angriff

Halte **Angriff** gedrückt und lasse die Taste dann los, um einen mächtigeren Hieb auszuführen.

### Drehangriff

Drücke das Steuerkreuz nach oben, links, unten, rechts, oben und **Aktion**, um Feinde in der Nähe wegzuwerfen.

### Sprungtritt

Drücke **Springen** und dann **Aktion**, um einen Tritt in der Luft auszuführen. Hast du ein Langschwert, führst du auch noch einen Hieb in der Luft aus.

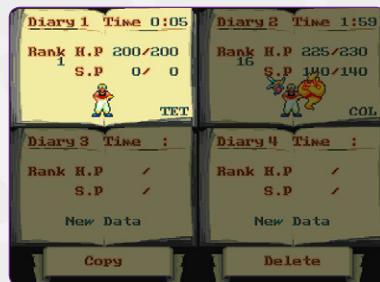
### Combo-Angriff

Drücke wiederholt **Aktion**, um eine Kombinationen von Angriffen auszuführen, die mit einem vernichtenden Schlag endet (Sprungtritt). Um einen Feind erfolgreich mit diesem Angriff auszuschalten, drücke die Taste so schnell wie möglich!

**HINWEIS:** Alis Angriffe hängen von seinen Waffen ab.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelbildschirm die Start-Taste, um das Tagebuch zu öffnen. Hier siehst du deine zuvor gespeicherten Abenteuer. Um ein neues Spiel zu starten, wähle mit dem Steuerkreuz eine leere Tagebuchseite und drücke die Start-Taste, um die Namenseingabe zu öffnen. Hast du schon ein Abenteuer begonnen, wähle den entsprechenden Eintrag und drücke die Start-Taste, um dein Spiel fortzusetzen. Mithilfe von Delete (Löschen) und Copy (Kopieren) kannst du Einträge löschen oder kopieren.



## SPIELABLAUF

„Der Träger des goldenen Armbands beherrscht die Geister des Wassers, des Feuers, der Schatten und der Pflanzen!“ Auf der Suche nach diesen Geistern muss Ali das Land Oasis bereisen, um seine Aufgabe zu erfüllen.

Bist du erst in der Wildnis angekommen, gibt es viele furchteinflößende Kreaturen, um die du dich kümmern musst. Benutze Angriffe und Magie, oder setze verschiedene Waffen ein, wenn es zum Kampf kommt. Behalte die feindlichen Trefferpunkte (gelbe Anzeige) und Alis Trefferpunkte (rote Anzeige) im Auge. Sie werden am Bildschirmrand angezeigt. Ist Alis Anzeige leer, ist das Spiel zu Ende.



DEUTSCH

# The Story of Thor™: A Successor of the Light (Beyond Oasis)

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: ROLLENSPIEL SPIELER: 1

## GEISTER

Hast du Geister gefunden, kannst du ihre besonderen Fähigkeiten einsetzen, indem du zuerst die Geister rufst. Um zum Beispiel den Wassergeist zu rufen, musst du Ali auf Wasser blicken lassen und **Lichtkugel** drücken, um eine Lichtkugel auf das Wasser zu schießen. Beachte, dass du erst Lichtkugeln verschießen kannst, wenn du einen Geist gefunden hast.

Jeder Geist hat drei Zaubersprüche, die erklärt werden, wenn sie gefunden werden. Ist ein Geist anwesend, werden Zauberpunkte (blaue Anzeige) verbraucht. Um einen Geist zu vertreiben, drücke **Lichtkugel**, **Aktion** und **Springen** gleichzeitig.



## SPIELBILDSCREEN



## OPTIONSFENSTER

Drücke während deines Abenteuers die Start-Taste, um das Spiel zu pausieren und das Optionsfenster zu öffnen. Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um eine der fünf Optionen zu wählen. Nicht verfügbare Optionen werden mit einem roten X markiert. Sind alle Optionen verfügbar, ist die Reihenfolge folgende:

- **WEAPON (Waffen):** Wechsle die ausgerüstete Waffe.
- **ITEMS (Gegenstände):** Gegenstände zur Wiederherstellung von Treffer- und Zauberpunkten (HP bzw. SP).
- **STATUS:** Zeigt deinen Rang, Treffer- und Zauberpunkte sowie die Anzahl der besiegten Feinde.
- **MAP (Karte):** Öffne eine Karte, um deine Position und das nächste Ziel anzusehen.
- **SAVE (Speichern):** Speichere (überschreibe) deinen Fortschritt im Tagebuch.



## WAFFEN WECHSELN

Zu Beginn ist Ali mit einem Messer ausgerüstet, doch durch das Öffnen von Schatztruhen und Besiegen von Feinden können bessere Waffen wie Bomben, Bögen und Langschwerter erhalten werden.

Um Alis Waffe zu wechseln, öffne die Waffenauswahl über das Optionsfenster. Wähle mit dem Steuerkreuz eine andere Waffe und bestätige, um sie auszurüsten. Beachte die Zahl, die neben dem Namen der Waffe angezeigt wird, denn alle Gegenstände können nur begrenzt eingesetzt werden.



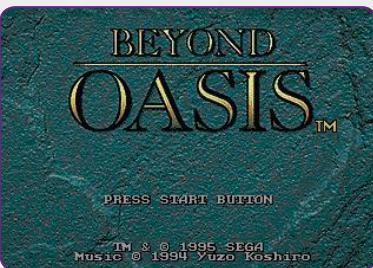
## GEGENSTÄNDE

	<b>Herz</b> Steigert Alis maximale Trefferpunkte und Kraft.
	<b>Schlüssel</b> Öffnet eine Tür zum Fortschreiten der Mission.
	<b>Nahrung</b> Stellt Alis Treffer- und/oder Zauberpunkte wieder her.
	<b>Geisterstein (Wassergeist)</b> Verstärkt die Wassermagie
	<b>Ruf-Gegenstand (Dytto Ruf)</b> Ruft sofort einen Geist herbei.

Il principe Ali ha recuperato un bracciale d'oro che apparteneva ad un potente stregone.

Non appena Ali indossò il bracciale, apparve un misterioso fuoco con le sembianze di un viso che gli parlò.

“Il potere del bracciale d'oro è ora nelle tue mani. Trova i quattro spiriti controllati dal bracciale d'oro e impedisci allo stregone in possesso del bracciale d'argento di compiere i suoi obiettivi malvagi.”



## COMPATIBILITÀ DEI CONTROLLER

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

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

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

## COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

**Tasto A:** A

**Tasto Y:** W

**Tasto B:** S

**Tasto Z:** E

**Tasto C:** D

**Tasto Start:** Invio

**Tasto X:** Q

**Tasto D:** Tasti direzionali

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

**Tasto D:** muovi Ali. Premi due volte per correre.

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

**Tasto A:** Light Ball (Richiama gli spiriti).

**Tasto X:** visualizza/chiudi mappa.

**Tasto B:** azione/attacco.

**Tasto Y:** visualizza armi.

**Tasto C:** salta/accovacciati.

**Tasto Z:** visualizza oggetti.

## CONTROLLI AVANZATI

### Attacco con la spada

Tieni premuto **Azione** e rilascia per eseguire un colpo più esteso.

### Attacco rotante

Muovi i tasti direzionali in su, sinistra, giù, destra, e premi **Azione** per eseguire un attacco più esteso e colpire i nemici che ti circondano.

### Calcio volante

Premi **Salta** e poi **Azione** per eseguire un calcio in volo. Se possiedi una spada lunga, potrai eseguire un attacco spada in volo.

### Attacco combo

Premi **Azione** più volte per eseguire una combinazione di attacchi con un colpo finale (calcio volante). Per mettere al tappeto il nemico con questa mossa, premi il pulsante il più veloce possibile!

**NOTA:** Gli attacchi che Ali può eseguire variano a seconda delle armi che possiede.

## PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo premi Start per aprire il Diario, in cui vengono tenute tutte le avventure che hai precedentemente salvato. Per iniziare una nuova partita, usa i tasti direzionali e seleziona uno spazio nel Diario, poi premi il tasto Start per entrare nella schermata Name Entry (Inserisci Nome). Se hai già una partita in corso, seleziona nel Diario e premi Start per continuare il gioco da dove l'hai lasciato. Puoi cancellare o copiare un Diario usando l'opzione Cancella o Copia.



## IL GIOCO

“Colui che indossa il bracciale d'oro controllerà gli spiriti di Acqua, Fuoco, Ombra e Pianta!” Ali viaggerà tra diversi luoghi nella terra di Oasis alla ricerca dei quattro spiriti per completare la sua missione.

Una volta immerso nelle terre selvagge, dovrà affrontare molte creature spaventose che incontrerai nel tuo cammino. Usa le mosse d'attacco e la magia, oppure le armi per combattere. Tieni d'occhio sia l'Energia dei nemici (indicatore giallo) sia quella di Ali (indicatore rosso) visualizzate a lato dello schermo. Il gioco termina quando l'indicatore di Energia di Ali raggiunge lo zero.

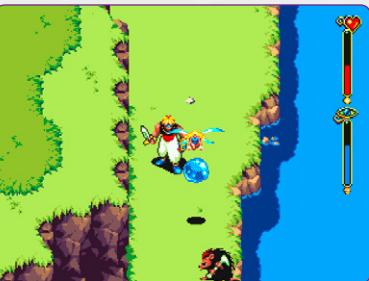
# The Story of Thor™: A Successor of the Light (Beyond Oasis)

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENERE: RPG GIOCATORI: 1

## SPIRITI

Quando trovi gli spiriti, il potere speciale di ognuno di questi può essere usato richiamandoli per la prima volta. Ad esempio, per richiamare lo spirito dell'acqua, Ali deve posizionarsi dinanzi uno specchio d'acqua e premere **Light Ball** per lanciare una Light Ball nell'acqua. Non sarà possibile lanciare la Light Ball finché non avrai trovato uno spirito.



Ogni spirito può lanciare tre incantesimi magici, che vengono descritti quando li trovi. Gli Spell Points (Punti incantesimo) (l'indicatore blu) verranno consumati se in presenza di uno spirito.

Per far disperdere uno spirito, premi **Light Ball**, **Azione** e **Salta** nello stesso momento.

## SCHERMATA DI GIOCO

Energia di Ali



Energia dei nemici

Punti incantesimo

## CAMBIA ARMI

Ali possiede un coltello sin dall'inizio, ma può ottenere armi potenti come bombe, balestre e lunghe spade aprendo forzieri o sconfiggendo creature.

Per cambiare l'arma di Ali, devi accedere al pannello Weapon Selection (Selezione arma) dalla schermata Options (Opzioni). Usa i tasti direzionali per selezionare un'arma e conferma per cambiare arma. Ricorda di controllare il numero visualizzato vicino al nome dell'arma, perché tutte le armi che raccogli sono oggetti dall'uso limitato.



## SCHERMATA OPZIONI

Premi il pulsante Start durante la partita per mettere in pausa il gioco e aprire la schermata Options (Opzioni). Muovi i tasti direzionali su o giù per selezionare una o cinque opzioni. Le opzioni non sono disponibili se la loro icona è contrassegnata da una X rossa. Le seguenti opzioni vengono visualizzate in ordine (dall'alto al basso) quando tutte le opzioni sono disponibili nella schermata:



- **WEAPON (ARMA):** cambia arma.
- **ITEMS (OGGETTI):** oggetti per recuperare HP e SP (Energia e Punti incantesimo).
- **STATUS (STATO):** visualizza Rank (grado), HP (Energia), SP (Punti incantesimo) e numero di nemici sconfitti.
- **MAP (MAPPA):** apre una mappa per confermare la tua posizione e la prossima destinazione.
- **SAVE (SALVA):** salva (sovrascrive) il tuo progresso nel Diario.

## OGGETTI



### Cuore Alza livello

Aumenta l'Energia massima e il potere di Ali.



### Chiave

Apri una porta per progredire con la missione.



### Food (Cibo)

Recupera Energia e Punti incantesimo di Ali.



### Gemma spirito (Spirito Acqua)

Rafforza il potere magico dell'acqua.



### Richiama oggetto - Richiama Dytto

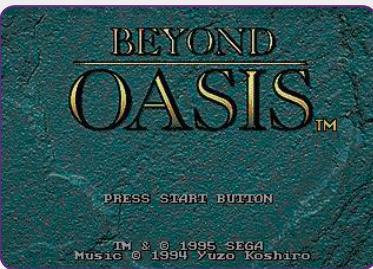
Richiama uno spirito all'istante.

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and Beyond Oasis are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

El príncipe Ali descubre un brazalete de oro que perteneció una vez a un poderoso hechicero.

En el momento en que Ali se prueba el brazalete, aparece una extraña cara de fuego y ésta le habla.

“Ahora eres tú quien puede utilizar el poder del brazalete de oro. Encuentra los cuatro espíritus que gobierna este brazalete de oro y detén los malvados planes del poseedor del brazalete de plata”.



## COMPATIBILIDAD CON MANDOS DE JUEGO

Para los juegos SEGA Mega Drive Classics puede usarse cualquier mando de juego compatible con Windows, siempre que cuente con un mando de dirección y un mínimo de 4 botones asignables más. El juego reconocerá todos los mandos que estén conectados al PC y podrán asignarse al jugador 1 o al jugador 2.

Consulta la documentación de tu mando de juego para obtener más información sobre cómo instalarlo en el PC. Para configurar un mando para los juegos SEGA Mega Drive Classics, sigue estos pasos:

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options (Opciones) en el menú principal.
- En la sección Input Configuration (Configuración de entrada), elige tu mando de juego en el menú desplegable del jugador 1 o del jugador 2.
- Haz clic en el botón “Assign controller mapping” (Asignar mapeado de mando).
- Pulsa los botones del mando de juego que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start (Inicio) y Mode (Modo), en este orden. Nota: los botones X, Y, Z y Mode (Modo) no estarán disponibles si tu mando tiene menos de 8 botones.

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

**Botón A:** A

**Botón Y:** W

**Botón B:** S

**Botón Z:** E

**Botón C:** D

**Botón Start (Inicio):** Intro

**Botón X:** Q

**Mando de dirección:** Cursores

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

**Mando de dirección:** mover a Ali, pulsa dos veces para correr.

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

**Botón A:** bola de luz (invoca a los espíritus).

**Botón X:** Mostrar/cerrar mapa.

**Botón B:** acción/ataque.

**Botón Y:** Mostrar armas.

**Botón C:** saltar/agacharse.

**Botón Z:** Mostrar objetos.

## CONTROLES AVANZADOS

### Ataque cortante

Mantén pulsado el botón de **acción** y suéltalo para dar una cuchillada más larga.

### Ataque giratorio

Mueve el mando de dirección hacia arriba, abajo, izquierda y derecha y pulsa el botón de **acción** para hacer una barriada acuchillando y dañar a los enemigos que te rodean.

### Patada en salto

Pulsa el botón de **salto** y luego **acción** para dar una patada en el aire. Si tienes una espada larga equipada, darás una cuchillada en el aire.

### Ataque combo

Pulsa el botón de **acción** varias veces para realizar un ataque combinado con un golpe final (patada en salto). Para derribar con éxito al enemigo con este movimiento, pulsa el botón lo más rápido posible.

**NOTA:** los movimientos de ataque que Ali puede realizar variarán dependiendo de sus armas.

## ANTES DE EMPEZAR

Pulsa el botón Start (Inicio) en la pantalla de títulos para abrir el diario, pues es aquí donde están guardadas las aventuras anteriores. Para empezar una partida nueva, usa el mando de dirección y selecciona un espacio vacío en el diario y pulsa el botón Start (Inicio) para acceder a la pantalla para introducir tu nombre. Si ya habías comenzado una aventura, selecciona el espacio del diario en cuestión y pulsa el botón Start (Inicio) para continuar desde donde lo dejaste. Ten en cuenta que puedes borrar o copiar un diario usando la opción de Borrar o Copiar.



## CÓMO JUGAR

¡Aquél que porte el brazalete de oro controlará los espíritus del agua, del fuego, de la sombra y de las plantas! Ali deberá viajar a distintas zonas en la tierra de Oasis en búsqueda de los cuatro espíritus para completar esta prueba.

Una vez que estés en plena naturaleza, tendrás que enfrentarte a una gran cantidad de temibles criaturas. Usa movimientos de ataque y magia o utiliza distintas armas cuando sea el momento del combate. No pierdas de vista ni a los enemigos (indicador amarillo) ni a los puntos de vida de Ali (indicador rojo) que se muestran en un lado de la pantalla. La partida finalizará cuando el indicador de puntos de vida de Ali llegue a cero.

## ESPIRITUS

Cuando hayas encontrado a los espíritus, el poder especial de cada espíritu se puede usar invocando a estos espíritus. Por ejemplo, para invocar al espíritu del agua, Ali debe encararse a un cuerpo de agua y pulsar la **Bola de luz** para disparar una bola de luz al agua. Ten en cuenta que no podrás disparar una bola de luz hasta que hayas encontrado un espíritu.



Cada espíritu puede realizar tres hechizos de magia, que se conocerán al encontrarlos. Ten en cuenta que los puntos de hechizo (barra azul) se consumirán cuando haya un espíritu presente. Para hacer desvanecer a un espíritu, pulsa **Bola de luz**, **Acción** y **Salto** a la vez.

## PANTALLA DE JUEGO

Puntos de vida de Ali



Puntos de vida del enemigo



Puntos de hechizo

## CAMBIAR ARMAS

Ali va equipado con un cuchillo desde el principio, pero las armas poderosas, tales como las bombas, ballestas y espadas largas se pueden obtener abriendo cofres del tesoro o derrotando a criaturas.

Para cambiar la arma de Ali, debes acceder al panel de selección de armas desde la ventana de opciones. Usa el mando de dirección para seleccionar una arma diferente y confirma para cambiar tu arma equipada. No te olvides de comprobar el número que se muestra al lado del nombre del arma, porque todas las armas que cojas tienen un uso limitado.



## OBJETOS



### Corazón +

Aumenta la potencia y PV máximos de Ali



### Llave de puerta

Abre una puerta para avanzar a la próxima misión.



### Comida

Recupera los PV de Ali y/o los PH.



### Gema de espíritu (espíritu del agua)

Fortalece el poder de la magia de agua.



### Objeto de invocación (Invocar Dytto)

Invoca a un espíritu inmediatamente.

## VENTANA DE OPCIONES

Pulsa el botón Start (Inicio) durante la aventura para poner en pausa el juego y abrir la ventana de opciones. Mueve el mando de dirección arriba o abajo para seleccionar una de las cinco opciones. Ten en cuenta que si la opción no está disponible aparecerá una X en rojo sobre la misma. Las siguientes opciones se muestran en orden (de arriba abajo) cuando todas las opciones están disponibles en la ventana:



● **WEAPON (ARMA):** cambiar arma equipada.

● **ITEMS (OBJETOS):** los objetos restablecen PV y PH.

● **STATUS (ESTADO):** muestra tu rango, PV, PH y los enemigos derrotados.

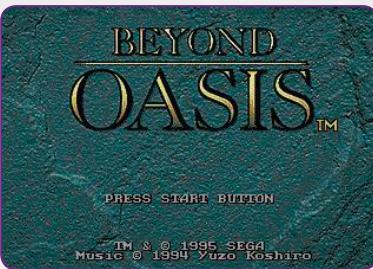
● **MAP (MAPA):** abre un mapa para confirmar tu posición y próximo destino.

● **SAVE (GUARDAR):** guarda (sobrescribe) tu progreso en el diario.

Prince Ali has excavated a gold armlet which belonged to a powerful sorcerer.

As soon as Ali tried on the armlet, a strange fire with a face appeared and spoke to him.

"The power of the gold armlet is now yours to wield. Find the four spirits this gold armlet governs and stop the evil ambitions of the one with the silver armlet."



## GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

## DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

**A button:** A

**Y button:** W

**B button:** S

**Z button:** E

**C button:** D

**Start button:** Enter

**X button:** Q

**D-button:** Directional keys

## BASIC CONTROLS (BASED ON THE GENESIS BUTTONS)

**D-button:** Move Ali. Press twice to run.

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

**A button:** Light Ball (Summon Spirits).

**X button:** Display/Close Map.

**B button:** Action/Attack.

**Y button:** Display Weapons.

**C button:** Jump/Crouch.

**Z button:** Display Items.

## ADVANCED CONTROLS

### Slash Attack

Hold down **Action** and release the button to perform a larger slash.

### Spin Attack

Move the D-button up, left, down, right, up and press **Action** to perform a sweeping slash to damage surrounding enemies.

### Jump Kick

Press **Jump** then **Action** to perform a kick in midair. If you are equipped with a long sword, you will then perform a midair slash.

### Combo Attack

Press **Action** repeatedly to perform a combination attack with a finishing blow (jump kick). To successfully knock the enemy out with this move, tap the button as quickly as possible!

**NOTE:** Attack moves that Ali can perform will vary depending on his weapons.

## GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to open the Diary, as this is where your previously saved adventures are kept. To start a new game, use the D-button to select a vacant Diary space and press the Start button to enter the Name Entry Screen. If you already have an adventure in progress, select the Diary space and press the Start button to continue from where you left off. Note that you may delete or copy a Diary by using the Delete or Copy option.



## PLAYING THE GAME

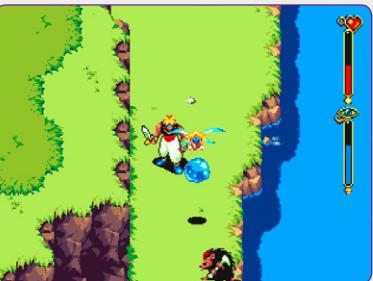
"He who wears the golden armlet shall control the spirits of Water, Fire, Shadow and Plant!" Ali must travel to various areas within the land of Oasis in search of the four spirits to complete his quest.

Once you are out in the wilderness, there will be plenty of fearsome creatures to deal with. Use attack moves and magic, or utilize different weapons when it's time for combat. Keep an eye on both the enemies (Yellow Meter) and Ali's Hit Points (Red Meter) that are displayed on the side of the screen. The game is over when Ali's HP Meter is depleted to zero.



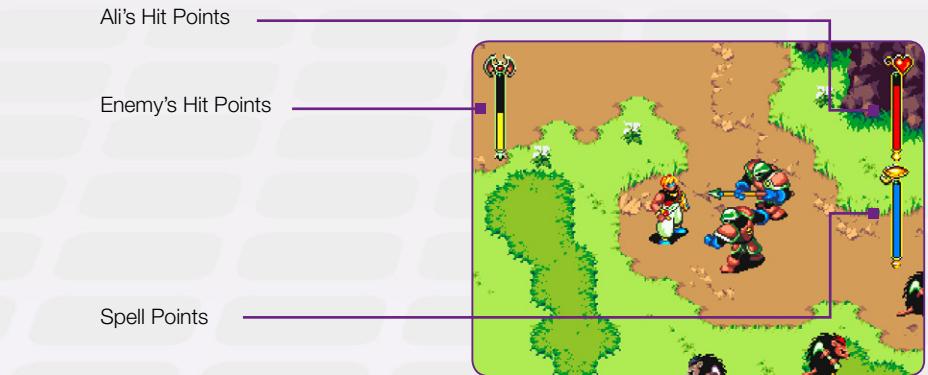
## SPIRITS

Once you've found the spirits, the special power of each spirit can be used by first summoning the spirits. For example, to summon the water spirit, Ali must face a body of water and press **Light Ball** to fire a Light Ball into the water. Note that you will not be able to fire the Light Ball until you have found a spirit.



Each spirit has three magic spells they can perform which are introduced when they are found. Note that the Spell Points (Blue Meter) will be consumed when a spirit is present. To dispel a spirit, press **Light Ball**, **Action** and **Jump** simultaneously.

## GAME SCREEN



## OPTIONS WINDOW

Press the Start button during the adventure to pause the game and open the Options window. Move the D-button up or down to select one of five options. Note that a red X-mark is displayed over the option icons if they are unavailable. The following options are displayed in order (top to bottom) when all of the options are available in the window:

- **WEAPON:** Change equipped weapon.
- **ITEMS:** Items to restore HP and SP.
- **STATUS:** Display your Rank, HP, SP and number of enemies defeated.
- **MAP:** Opens a map to confirm your position and next destination.
- **SAVE:** Save (overwrite) your progress to the Diary.



## CHANGE WEAPONS

Ali is equipped with a knife from the start, but powerful weapons such as bombs, crossbows and long swords can be obtained by opening treasure chests or defeating creatures.

To change Ali's weapon, you must access the Weapon Selection panel from the Options window. Use the D-button to highlight a different weapon and confirm it to change your equipped weapon. Remember to check the number displayed next to the weapon name, because all weapons you've picked up are limited-use items.



## ITEMS

	<b>Level Up Heart</b>
	Increases Ali's maximum HP and power.
	<b>Door Key</b>
	Opens a door to advance the mission.
	<b>Food</b>
	Recovers Ali's HP and/or SP.
	<b>Spirit Gem (Water Spirit)</b>
	Strengthens the power of water magic.
	<b>Call Item (Dytto Call)</b>
	Immediately summons a Spirit.

## CUSTOMER SUPPORT

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

## CUSTOMER SUPPORT (UK)

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

## CUSTOMER SUPPORT (AUSTRALIA)

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

## SUPPORT PRODUIT (FRANCE)

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

## SUPPORTO PRODOTTO (ITALIA)

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

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

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

## ASISTENCIA TÉCNICA (ESPAÑA)

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

## KUNDENDIENST (DEUTSCHLAND)

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf [www.sega-europe.com/support](http://www.sega-europe.com/support)

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

**TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342**

(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

**SPIELINHALTLCHE 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 SPIELINHALTLCHE HOTLINE: 0900-444612**

(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

**TECHNISCHE UND SPIELINHALTLCHE HOTLINE: 0900-737737**

(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)\*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter [support@sega.de](mailto:support@sega.de) erreichen.

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

## EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

**LIMITATION:** TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, 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 ci-dessous), 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 imprudent 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 TOUS DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA Perte DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

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

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

## USA WARRANTY

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

### OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

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

Online: [help.sega.com](http://help.sega.com)

Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

To register this product, please go to [www.sega.com](http://www.sega.com)