



**MEGA DRIVE  
CLASSICS™**



**GENESIS  
CLASSICS™**

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

A routine sludge barge excursion is cut short when a mysterious missile critically damages VectorMan's ship.

VectorMan escapes destruction and freefalls back to earth, landing on the outskirts of a seemingly abandoned research facility. As he begins to investigate the source of the missile, VectorMan discovers a mutant strain of insects that have begun to flourish in the research facility. Worse yet, the insects display destructive tendencies towards the planet and seem to be run by an unseen intelligence. VectorMan's mission is clear: defeat the mutant insects and once again save the Earth from impending disaster.



## 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, Look Up/Down (Crouch)

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

**A button:** Shoot

**B button:** Shoot (Tank)

**C button:** Jump

## ADVANCED CONTROLS

- Press **Jump** while VectorMan is in the air to Boost-Blast even higher than a regular jump.
- If VectorMan has the Laser weapon, hold down **Shoot/Shoot (Tank)** for rapid fire.

## MORPH CONTROLS

VectorMan's morphs are level-specific. He maintains that morph for the entire level (except for the Tornado morph). Here are the possible morphs and descriptions (if any) of their moves (Note: Only the controls that are different from the normal state are described):

### Helicopter:

The Helicopter Morph allows VectorMan to hover and control his descent.

- Hover: **Jump**



### Skates:

VectorMan's Skate Morph lets him roll at high speed.

- Stop/Crouch: D-button down

### Tornado:

The Tornado Morph gives VectorMan the power of a raging whirlwind for a limited time period.

- Attack: Simply make contact with the enemy or breakable objects. (**Jump/Jump (Tank)** have no effect during this morph.)

### Tank:

The VectorTank is the ultimate in pure firepower.

- Gun Barrel Up/Down: D-button up/down
- Rotate Turret Left/Right: **Shoot**
- Shoot: **Shoot (Tank)**

## ASSIMILATION

Certain enemies release Assimilation Icons when destroyed. If VectorMan picks up the icon, he morphs and takes on the characteristics of that enemy. VectorMan is invincible during assimilations. While most of the controls are the same as in his normal state, some morphs will not allow him to look up, look down (crouch) or both. Here are the assimilations, and the controls:

### Shell Bug (Shield)

#### Scorpion (Stinger):

- Tail Whip: **Shoot/Shoot (Tank)**
- Tail Whip up/down: D-button up/down and **Shoot/Shoot (Tank)**



#### Rhino Beetle (Charge):

- Charge: **Shoot/Shoot (Tank)**

#### Tick (Punch)

#### Fire Ant (Fireball)

## GETTING STARTED

From the Main Menu, select one of the following, and press the Start button to enter:

- **START:** Start the game from Scene 1.
- **OPTIONS:** Access the Options Screen.

## HOW TO PLAY

Guide VectorMan to the end of each level or defeat the Boss in Boss levels to clear. The filled-in balls of Health Points represents the number of hits VectorMan can take. He also has a time limit to complete each level. Whenever a Multiplier power-up is taken, all scores, Health power-ups, and 1-Ups picked up within the given time will be multiplied.

### WEAPONS

Weapon power-ups are hidden throughout the levels found inside the Power Sacks. When VectorMan collects a Weapon power-up it replaces his current weapon. Weapon power-ups only have a limited supply of ammunition. When the ammo runs out, VectorMan reverts to his default weapon.



## GAME SCREEN



## BONUS ROUNDS

VectorMan gains access to bonus rounds by collecting more than 80% of the total photons in a level. While in a bonus round, VectorMan has to collect time extenders in order to stay alive.

If VectorMan runs out of time or loses a life, he gets kicked out of the bonus round and play continues on the next non-bonus-round level.



## ITEMS

### Power Sacks

Destroy to earn various power-up items.



### Multipliers

Multiply scores, Health Points and 1-UPS.



### Full Health

Fully restore your Health Points.



### 1-UP

Earn an extra life.



### Extra Time

Adds extra time on to the clock.



### Weapon Icon

Advanced weapons to fire powerful shots. Comes in different types.



### Photon

Collect to earn points.



### Health Point

Restore one Health Point.



### Max Health

Adds one Health Point to your maximum Health.



### Milestone

Retry the stage from the Milestone point.



### Assimilation Icon

Assimilates the enemy that dropped it.



### Tornado Morph Icon

Activates Tornado Morph for a limited time.

**Note:** Health items appear in different colors, depending on the level.

## OPTIONS

Use the D-button up or down to select one of the options, and then left or right to cycle through the available choices. Press the Start button to return to the Title Screen.

### DIFFICULTY

Modify the difficulty level of the game to either Lame, Cool or Wicked.

### SOUND EFFECTS

Turn the sound effects On or Off.

### MUSIC

Turn the game tune On or Off.

### SOUND

Select a sound and press Shoot to hear it.

### MUSIC

Select a game tune and press Shoot to play the track.

### BUTTONS

Change button assignments.

### CREDITS

Press Shoot to view a list of staff responsible for the original (MEGA DRIVE) version of the game.



### CONTEST WINNER

Take a peek at VectorMan morph designed by Josh Krebs, the winner of the VectorMan Morph Contest.

Un contrôle de routine du vaisseau éboueur tourne au désastre lorsqu'un missile mystérieux endommage la navette de VectorMan.

VectorMan échappe à la destruction et tombe en chute libre sur la Terre, atterrissant à proximité d'un centre de recherche désaffecté. En recherchant l'origine du missile, VectorMan découvre une souche mutante d'insectes pullulant dans le centre de recherche. Ce qui est encore plus grave, c'est que ces insectes s'en prennent à la planète et semblent être contrôlés par une force invisible. La mission de VectorMan est claire : il doit vaincre les insectes mutants et sauver une fois de plus la Terre de la catastrophe.



## 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, regarder vers le haut ou le bas (s'accroupir).

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

**Touche A** : Tirer.

**Touche B** : Tirer (tank).

**Touche C** : Sauter.

## COMMANDES AVANCÉES

- Appuyez sur **Sauter** pendant que VectorMan est en l'air pour faire un turbo et aller encore plus haut qu'avec un simple saut.
- Si VectorMan possède le laser, maintenez **Tirer/Tirer (tank)** pour activer le tir automatique.

## COMMANDES DE TRANSFORMATION

Les transformations de VectorMan varient selon les niveaux. Il garde cette transformation durant tout le niveau (sauf pour la transformation de la tornade). Voici les transformations possibles et les descriptions de leurs actions spécifiques, si celles-ci en possèdent :

(Remarque : seules les commandes qui diffèrent de l'état normal sont indiquées ci-dessous)

### Hélicoptère :

La transformation de l'hélicoptère permet à VectorMan de planer et de contrôler sa descente.

- Planer : **Sauter**



### Patins à roulette :

La transformation des patins à roulette lui permet de rouler à grande vitesse.

- S'arrêter/s'accroupir : BMD vers le bas

### Tornade :

La transformation de la tornade confère momentanément à VectorMan le pouvoir d'un cyclone ravageur.

- Attaquer : Entrer en contact avec l'ennemi ou des objets cassables. (**Sauter/Sauter (tank)** n'a aucun effet lors de cette transformation)

### Tank :

Le VectorTank représente l'ultime puissance de feu.

- Canon vers le haut/bas : BMD vers le haut ou le bas
- Faire pivoter la tourelle vers la gauche/droite : **Tirer**
- Tirer : **Tirer (Tank)**

## ASSIMILATION

Certains ennemis feront apparaître des icônes d'assimilation lorsqu'ils sont détruits. Si VectorMan ramasse l'icône, il se transformera pour avoir les mêmes caractéristiques de l'ennemi en question. VectorMan est invincible pendant les assimilations. Tandis que la plupart des commandes sont les mêmes qu'à son état normal, certaines transformations ne lui permettent pas de regarder vers le haut ou le bas, de s'accroupir, voire les deux. Les assimilations et leurs commandes sont les suivantes :

### Carapace d'insecte (bouclier)

#### Scorpion (dard) :

- Coup de fouet avec la queue : **Tirer/Tirer (tank)**
- Coup de fouet avec la queue vers le haut/bas : BMD vers le haut et le bas et **Tirer/Tirer (tank)**



#### Scarabée rhinocéros (charge) :

- Charge : **Tirer/Tirer (tank)**

#### Tique (Coup de poing)

#### Fourmi de feu (boule de feu)

## DÉMARRAGE

À partir du menu principal, sélectionnez l'une des deux options suivantes puis appuyez sur la touche START pour confirmer la sélection :

- **START :** (COMMENCER) Commencer la partie depuis la scène 1.
- **OPTIONS :** Accéder à l'écran des options.

## PRINCIPES DU JEU

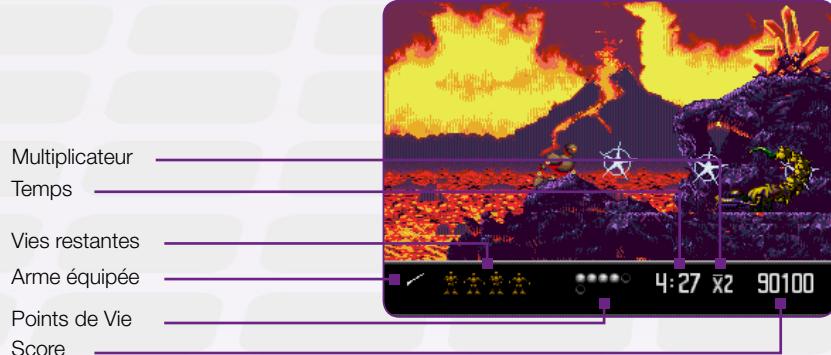
Guidez VectorMan vers la fin de chaque niveau et éliminez le Boss dans les niveaux du Boss pour progresser. Les boules remplies de Points de Vie représentent le nombre de coups que VectorMan peut encaisser. Il faut terminer chaque niveau en un temps limité. Dès qu'un multiplicateur est pris, tous les scores, les capacités de santé et les vies supplémentaires ramassées pendant ce temps seront multipliés.

### ARMES

Les améliorations d'armement sont dissimulées dans tous les niveaux dans les sacs de puissance. Lorsque VectorMan ramasse une amélioration, celle-ci remplace son arme utilisée. Les améliorations d'armement sont limitées en munitions. Lorsque VectorMan est à court de munitions, il reprendra son arme par défaut.



## ÉCRAN DU JEU



## ROUNDS BONUS

VectorMan accède aux rounds bonus en ramassant plus de 80% des photons d'un niveau. Lors d'un round bonus, VectorMan doit ramasser du temps supplémentaire pour rester en vie.

Si VectorMan manque de temps ou perd une vie, il sera expulsé du round bonus et la partie continuera vers le niveau suivant (qui n'est pas un round bonus).



## OBJETS



### Sac de puissance

Détroulez-le pour gagner divers objets d'amélioration.



### Multiplicateurs

Servent à multiplier les scores, les Points de Vie et les vies supplémentaires.



### Pleine forme

Rétablissement tous les Points de Vie.



### + 1 vie

Confère une vie supplémentaire.



### Temps supplémentaire

Ajoute du temps supplémentaire.



### Icône d'armement

Armes avancées faisant des tirs puissants. Il existe plusieurs types.



### Photon

Ramassez-le pour gagner des points.



### Point de santé

Redonne un Point de Vie.



### Santé max

Ajoute un Point de Vie à votre Santé maximum.



### Borne

Recommencez le niveau à partir de la borne.



### Icône d'assimilation

Assimile l'ennemi qui l'a fait tomber.



### Icône de transformation (tornade)

Active momentanément la transformation Tornade.

**Remarque :** les objets de santé sont de différentes couleurs, selon le niveau.

## OPTIONS

Utilisez le BMD vers le haut ou le bas pour sélectionner l'une des options, puis vers la gauche ou la droite pour faire défiler les choix disponibles. Appuyez sur la touche START pour revenir à l'écran de titre.



### DIFFICULTY

(DIFFICULTÉ) Régler le niveau de difficulté du jeu sur Lame (Faiblard), Cool ou Wicked (Fatal).

### SOUND EFFECTS

(EFFETS SONORES) Activer (On) ou désactiver (Off) les effets sonores.

### MUSIC

(MUSIQUE) Sélectionner une musique, puis appuyer sur Tirer pour l'écouter.

### SOUND

(AUDIO) Sélectionner un son, puis appuyer sur Tirer pour l'écouter.

### MUSIC

MUSIC (MUSIQUE) Sélectionner un titre du jeu et appuyer sur Tirer pour l'écouter.

### BUTTONS

(COMMANDES) Modifier l'attribution des commandes.

### CREDITS

(CRÉDITS) Appuyer sur Tirer pour voir la liste du personnel qui a créé la version originale (SEGA Mega Drive) du jeu.

### CONTEST WINNER

(VAINQUEUR DE LA COMPÉTITION) Voir la transformation de VectorMan, conçue par Josh Krebs, vainqueur de la compétition de transformation de VectorMan.

## Eine Routine-Exkursion wird unterbrochen, als eine mysteriöse Rakete VectorMans Schiff schwer beschädigt.

VectorMan entkommt der Zerstörung und landet wieder auf der Erde, in der Nähe einer scheinbar verlassenen Forschungsanlage. Bei seinen Untersuchungen zum Ursprung der Raketen entdeckt VectorMan eine Insektenmutation, die sich im Innern der Anlage ausgebreitet hat. Und diese Insekten werden scheinbar von etwas gesteuert und zerstören den Planeten. VectorMans Auftrag ist klar: Die Mutanten-Insekten besiegen und die Erde erneut vor dem drohenden Unheil beschützen.



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatiblen 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, verfahren nach folgenden Anweisungen:

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

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

**A-Taste:** A

**Y-Taste:** W

**B-Taste:** S

**Z-Taste:** E

**C-Taste:** D

**Start-Taste:** Eingabe

**X-Taste:** Q

**Steuerkreuz:** Richtungstasten

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

**Steuerkreuz:** Bewegen, Hoch-/Runtersehen (Ducken).

**Start-Taste:** Spiel starten, Pause.

**A-Taste:** Schießen.

**B-Taste:** Schießen (Panzer).

**C-Taste:** Springen.

## ERWEITERTE STEUERUNG

- Drücke in der Luft **Springen**, um mit dem Booster noch höher zu springen.
- Hat VectorMan eine Laserwaffe, halte **Schießen/Schießen (Panzer)** gedrückt, um die Schnellfeuerfunktion zu nutzen.

## VERWANDLUNGS-STEUERUNG

VectorMans Verwandlungen hängen vom jeweiligen Level ab. Er behält eine Verwandlung für das ganze Level (außer dem Tornado). Hier sind die möglichen Verwandlungen und falls vorhanden die Beschreibungen der Aktionen (Hinweis: Es werden nur Steuerungen vorgestellt, die von der normalen Steuerung abweichen):

### Helikopter:

Als Helikopter kann VectorMan schweben und seinen Abstieg steuern.

- Schweben: **Springen**



### Skates:

VectorMan kann schnell rollen.

- Anhalten/Ducken: Steuerkreuz nach unten

### Tornado:

VectorMan kann für einen begrenzten Zeitraum als wilder Wirbelsturm wüten.

- Angriff: Einfach Feinde oder zerstörbare Gegenstände berühren.  
(**Springen/Springen (Panzer)** haben bei dieser Verwandlung keine Wirkung.)

### Panzer:

Der VectorTank hat die ultimative Feuerkraft.

- Kanone hoch/runter: Steuerkreuz hoch/runter
- Geschützturm nach links/rechts drehen: **Schießen**
- Schießen: **Schießen (Panzer)**

## ANPASSUNG

Einige Feinde hinterlassen Anpassungssymbole, wenn sie zerstört werden. Hebt VectorMan diese auf, verwandelt er sich und nimmt die Eigenschaften des jeweiligen Feindes an. Dabei ist er unverwundbar. Der Großteil der Steuerung ist normal, doch bei einigen Verwandlungen kann VectorMan nicht hochsehen, runterschauen (Ducken) oder beides. Die Steuerung ist wie folgt:

### Käfer (Schild)

#### Skorpion (Stachel):

- Schwanzschlag: **Schießen/Schießen (Panzer)**
- Schwanzschlag nach oben/unten: Steuerkreuz hoch/runter und **Schießen/Schießen (Panzer)**



#### Nashornkäfer (Ansturm):

- Ansturm: **Schießen/Schießen (Panzer)**

#### Zecke (Schlag)

#### Feuerameise (Feuerball)

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelbildschirm die Start-Taste, um einen der folgenden Modi auszuwählen:

- **START:** Beginne das Spiel mit der ersten Szene.
- **OPTIONS:** (Optionen) Öffne den Optionsbildschirm.

## SPIELEBLAUF

Führe VectorMan bis zum Ende des Levels oder besiege den Boss in Bosslevels, um sie abzuschließen. Die ausgefüllten Gesundheitspunkte stellen die Anzahl der Treffer dar, die VectorMan verkraften kann. Jedes Level hat auch ein Zeitlimit für den Abschluss. Wird ein Multiplikator eingesetzt, werden alle Punkte, Gesundheitsgegenstände und 1UPs in dieser Zeit multipliziert.

## WAFFEN

In allen Levels sind Waffenverbesserungen versteckt. Nimmt VectorMan eine Waffenverbesserung auf, legt er seine derzeitige Waffe ab. Für Waffenverbesserungen gibt es nur begrenzte Munition. Geht die Munition aus, greift VectorMan wieder auf seine Standardwaffe zurück.



## SPIELBILDSCHEIN



## BONUSRUNDEN

Hat VectorMan mehr als 80% der Photonen eines Levels, erhält er Zugang zu einer Bonusrunde. In der Bonusrunde muss VectorMan Zeitverlängerungen sammeln, um am Leben zu bleiben.

Geht VectorMan die Zeit aus oder verliert er ein Leben, wird die Bonusrunde beendet und das Spiel im nächsten Level fortgesetzt.



## GEGENSTÄNDE



### Power-Snacks

Zerstöre diesen, um Verbesserungen zu verdienen.



### Multiplikator

Punkte, Gesundheitspunkte und 1UPs werden multipliziert.



### Volle Gesundheit

Stellt deine Gesundheitspunkte komplett wieder her.



### 1-UP

Gewinne ein Extraleben.



### Extrazeit

Gibt dir mehr Zeit.



### Waffensymbol

Verschiedene fortgeschrittenen Waffen mit erhöhter Feuerkraft.



### Photon

Sammle diese auf, um dir Punkte zu verdienen.



### Gesundheitspunkt

Du erhältst einen Punkt Gesundheit.



### Max. Gesundheit

Erhöht deine maximale Gesundheit um 1.



### Meilenstein

Versuche das Level von diesem Punkt aus erneut.



### Anpassungssymbol

Verwandle dich in den Feind, der es fallengelassen hat.



### Tornado

Verwandle dich für begrenzte Zeit in einen Tornado.

**Hinweis:** Je nach Level haben Gesundheitssymbole eine andere Farbe.

## OPTIONEN

Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Option zu markieren. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Einstellung zu ändern. Drücke die START-Taste, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.



### DIFFICULTY

(Schwierigkeit) Stelle die Schwierigkeitsstufe auf LAME (Lahm), COOL oder WICKED (Abgefahren).

### SOUND EFFECTS

(Soundeffekte) Stelle die Soundeffekte ON (Ein) oder OFF (Aus).

### MUSIC

(Musik) Stelle die Spielmusik ON (Ein) oder OFF (Aus).

### SOUND

Wähle einen Sound und drücke zur Wiedergabe Schießen.

### MUSIC

(Musik) Wähle einen Song aus dem Spiel und drücke zur Wiedergabe Schießen.

### BUTTONS

(Tasten) Ändere die Controller-Konfiguration.

### CREDITS

(Mitwirkende) Drücke Schießen, um eine Liste der Mitwirkenden der Original-Version des Spiels zu sehen (Mega Drive).

### CONTEST WINNER

(Wettbewerbsgewinner) Sieh dir die VectorMan-Verwandlung von Josh Krebs an, dem Gewinner des VectorMan Morph Contest.

Un'escursione di routine a bordo della Sludge Barge viene interrotta quando la navicella di VectorMan viene danneggiata da un missile misterioso.

VectorMan riesce a sfuggire al disastro e finisce sulla terra, in caduta libera, atterrando nei dintorni di quello che sembra essere un centro di ricerca abbandonato. Durante le indagini per individuare chi ha lanciato quel missile, VectorMan scopre che nel centro ricerca ha cominciato a svilupparsi una colonia di insetti mutanti. Ancora peggio, gli insetti sembrano avere un atteggiamento distruttivo nei confronti del pianeta, nonché essere gestiti da una sorta di intelligenza invisibile. La missione di VectorMan è chiara: sterminare gli insetti mutanti e, ancora una volta, salvare la terra dal disastro.



## 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 il personaggio, guarda in su/giù (accovacciati).

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

**Tasto A:** Spara.

**Tasto B:** Spara (Carro armato).

**Tasto C:** salta.

## COMANDI AVANZATI

- Premi **Salta** quando VectorMan è in aria per saltare ancora più in alto del normale.
- Se VectorMan ha l'arma Laser, tieni premuto **Spara/Spara (Carro armato)** per il fuoco rapido.

## COMANDI TRASFORMAZIONI

Le trasformazioni di VectorMan dipendono dal livello in cui ti trovi. Egli manterrà la stessa trasformazione per tutto il livello (eccetto nella trasformazione Tornado). Ecco le possibili trasformazioni, con le varie descrizioni delle mosse, dove possibili (Nota che qui sono descritti solo i comandi che variano rispetto alla normalità):

### Elicottero:

La trasformazione Elicottero permette a VectorMan di sorvolare e atterrare.

- Sorvola: tasto **Salta**



### Pattini:

La trasformazione Pattini permette a VectorMan di muoversi a gran velocità.

- Fermati/Accovacciati: tasto D in giù

### Tornado:

La trasformazione Tornado dà a VectorMan il potere temporaneo di travolgere tutto.

- Attacco: entra semplicemente a contatto con il nemico o con gli oggetti distruttibili. **Salta/Salta (Carro armato)** non hanno alcun effetto durante questa trasformazione

### Carro armato:

Il carro armato Vector possiede un'incredibile potenza di fuoco.

- Cannone su/giù: tasto D su/giù
- Ruota torretta sinistra/destra: **Spara**
- Spara: **Spara (Carro armato)**

## ASSIMILAZIONE

Certi nemici, quando vengono eliminati, rilasciano delle icone Assimilazione. Raccogliendo queste icone, VectorMan potrà trasformarsi e assumere le caratteristiche di quello specifico nemico. Durante le assimilazioni, VectorMan è invincibile. Sebbene i comandi siano quasi sempre uguali a quelli normali, in alcune trasformazioni VectorMan potrebbe non essere in grado di guardare in su, giù (accovacciarsi) o entrambe. Ecco le assimilazioni e i relativi comandi:

### Scarabeo (Scudo)

#### Scorpione (Pungiglione):

- Colpo di coda: **Spara/Spara (Carro armato)**
- Colpo di coda su/giù: tasto D su/giù e **Spara/Spara (Carro armato)**



### Coleottero (Carica):

- Carica: **Spara/Spara (Carro armato)**

### Acaro (Pugno)

### Formica del fuoco (Palla infuocata)

## PER INIZIARE

Scegli una delle seguenti opzioni del menu principale e premi il tasto Start per selezionarla:

- **START:** (Avvio) Inizia il gioco dalla Scena 1.
- **OPTIONS:** (Opzioni) Accedi alla schermata delle opzioni.

## COME GIOCARE

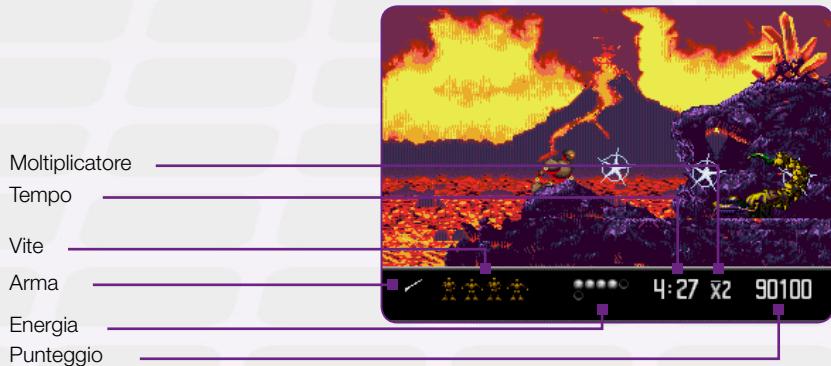
Conduci VectorMan alla fine di ogni livello oppure sconfiggi il Boss nei livelli con boss per completare il gioco. Le sfere piene, tra i Punti Salute, rappresentano il numero di colpi che VectorMan può sopportare. C'è anche un limite di tempo per completare ogni livello. Ogni volta che prendi un moltiplicatore di potenza, moltiplicherai anche tutti i punteggi, i potenziamenti salute e i +1 raccolti entro il tempo limite.

### ARMI

I potenziamenti Arma sono nascosti nei livelli e li puoi trovare all'interno dei Sacchi potenzianti. Quando VectorMan raccoglie un potenziamento Arma, automaticamente questa sostituirà l'arma che sta utilizzando in quel momento. I potenziamenti Arma hanno solo una quantità limitata di munizioni. Quando queste si esauriscono, VectorMan ritorna alla sua arma predefinita.



## SCHERMATA DI GIOCO



## ROUND BONUS

Raccogliendo più dell'80% dei fotoni presenti in un livello, VectorMan potrà accedere a un Round Bonus. Qui, VectorMan dovrà raccogliere degli estensori di tempo per poter rimanere in vita.

Se il tempo scade o se VectorMan perde una vita, uscirai dal Round Bonus e passerai al normale livello successivo.



## OGGETTI



### Sacco potenziante

Distrugilo per ottenere diversi potenziamenti.



### Moltiplicatore

Moltiplica il punteggio, l'energia e i +1.



### Piena energia

Ristora completamente la tua energia.



### +1

Ti fa guadagnare una vita.



### Tempo Extra

Ti dà altro tempo extra.



### Icona Arma

Armi avanzate e potenti. Ce ne sono diversi tipi.



### Fotone

Raccoglili per fare punti.



### Energia

Ti fa recuperare un punto di Energia.



### Massima energia

Fa salire il limite energetico di un punto.



### Pietra miliare

Riprova la fase dal punto in cui hai toccato la Pietra miliare.



### Icona Assimilazione

Dà a VectorMan le caratteristiche del nemico che l'ha lasciata cadere.



### Icona Trasformazione Tornado

Consente a VectorMan di trasformarsi in Tornado per un certo lasso di tempo.

**Nota:** Gli oggetti relativi all'Energia hanno diversi colori, a seconda del livello in cui ti trovi.

## OPZIONI

Premi il tasto D in su/giù per scegliere una delle opzioni e poi premilo a sinistra/destra per cambiare impostazione. Premi il tasto Start per tornare alla schermata del titolo.

### DIFFICULTY

(DIFFICOLTÀ) Imposta la difficoltà di gioco. Puoi scegliere tra Lame (facile), Cool (normale) e Wicked (difficile).

### SOUND EFFECTS

(EFFETTI SONORI) Attiva/Disattiva gli effetti sonori.

### MUSIC

(MUSICA) Attiva/Disattiva la musica di gioco.

### SOUND

(SUONO) Seleziona un suono e poi spara per sentirlo.

### MUSIC

(MUSICA) Seleziona una musica di gioco e poi spara per ascoltarla.

### BUTTONS

(TASTI) Cambia la configurazione dei tasti.

### CREDITS

(RICONOSCIMENTI) Spara per vedere la lista di persone che hanno lavorato allo sviluppo della versione originale del gioco (MEGA DRIVE).

### CONTEST WINNER

(VINCITORE) Dai un'occhiata alla trasformazione di VectorMan ideata da Josh Krebs, il vincitore del VectorMan Morph Contest (concorso trasformazioni di VectorMan).



Un viaje de rutina en su nave termina abruptamente cuando un misil misterioso impacta y daña gravemente la nave de VectorMan.

Vectorman escapa a su destrucción y cae a la Tierra, aterrizando en los alrededores de lo que parece ser un laboratorio abandonado. A medida que empieza a investigar el origen del misil, VectorMan descubre un grupo de insectos mutantes que ha empezado a tomar las instalaciones. Lo que es peor: dichos insectos presentan una tendencia destructiva hacia el planeta y parecen dominados por una fuerza desconocida. La misión de VectorMan es evidente: derrotar a los insectos mutantes y salvar la Tierra una vez más de un desastre inminente.



## COMPATIBILIDAD CON MANDOS DE JUEGO

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

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

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

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

**Botón A:** A

**Botón Y:** W

**Botón B:** S

**Botón Z:** E

**Botón C:** D

**Botón Start (Inicio):** Intro

**Botón X:** Q

**Mando de dirección:** Cursores

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

**Mando de dirección:** moverse. Mirar hacia arriba/abajo (agacharse).

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

**Botón A:** disparar.

**Botón B:** disparar (tanque).

**Botón C:** saltar.

## CONTROLES AVANZADOS

- Pula el botón de salto mientras VectorMan va por el aire para hacer un Boost-Blast y saltar aún más alto de lo normal.
- Si VectorMan lleva el arma láser, mantén pulsado el botón de disparo/disparo (tanque) para disparar rápidamente.

## CONTROLES SEGÚN LA FORMA

VectorMan cambia de forma dependiendo del nivel, y mantiene la misma forma durante todo el nivel (excepto la forma Tornado). A continuación podrás ver las formas disponibles y la descripción, siempre que proceda, de sus movimientos. Nota: solo se describen los controles que difieren de la forma normal.

### Helicóptero:

La forma helicóptero permite a VectorMan sobrevolar y controlar su descenso.

- Sobrevolar: **salto**



### Patines:

La forma de patines de VectorMan le permite ir a gran velocidad.

- Parar/Agacharse: mando de dirección hacia abajo

### Tornado:

La forma de Tornado confiere a VectorMan todo el poder de un violento tornado durante un periodo de tiempo limitado.

- Atacar: solo tienes que entrar en contacto con un enemigo o un objeto rompible. (**Salto/Salto (Tanque)** no tendrá efecto en esta forma).

### Tanque:

El VectorTank destaca por su gran poder destructivo.

- Subir/Bajar el cañón: mando de dirección arriba/abajo
- Girar torreta izquierda/derecha: **disparar**
- Disparar: **Disparar (Tanque)**

## ASIMILACIÓN

Ciertos enemigos sueltan iconos de asimilación cuando son destruidos. Si VectorMan recoge el icono se transformará, asimilando las características de ese enemigo. VectorMan será Invencible durante las asimilaciones. Aunque la mayoría de los controles coinciden con los de la forma normal, algunas de estas transformaciones no le permitirán mirar hacia arriba/abajo (agacharse) o ambas. Estas son las asimilaciones, y sus controles:

### Bicho con caparazón (Escudo)

#### Escorpión (Agujón):

- Coletazo: **Disparo/Disparo (Tanque)**
- Coletazo arriba/abajo: Mando de dirección arriba/abajo y **Disparo/Disparo (Tanque)**



#### Escarabajo rinoceronte (Carga):

- Carga: **Disparo/Disparo (Tanque)**

#### Pulga (Puñetazo)

Hormiga colorada (Bola de fuego)

## ANTES DE EMPEZAR

En el menú principal elige una de las siguientes opciones y pulsa Start (Inicio) para confirmar:

- **START:** (comenzar) comenzar el juego desde la primera escena.
- **OPTIONS:** (opciones) acceder a la pantalla de opciones.

## CÓMO JUGAR

Llega con VectorMan al final de cada nivel o derrota al jefe en los niveles de Jefes finales para avanzar. Las esferas de salud llenas representan el número de golpes al que podrá hacer frente VectorMan. También tendrá un tiempo límite para completar cada nivel. Cada vez que consiga un multiplicador, todos los puntos y los objetos de salud y de vida extra conseguidos dentro del tiempo establecido se multiplicarán.

### ARMAS

Hay potenciadores de armas escondidos en sacos de poder por todos los niveles. Cuando VectorMan consigue un potenciador de arma, se remplazará su arma actual. Los potenciadores de armas llevan una munición limitada. Cuando se termina la munición, VectorMan retoma su arma habitual.

## PANTALLA DE JUEGO



## RONDAS DE BONIFICACIÓN

VectorMan conseguirá acceder a las rondas de bonificación si consigue más del 80% de los fotones disponibles en cada nivel. En las rodas de bonificación, VectorMan deberá recoger las prorrogaciones de tiempo para seguir vivo.

Si VectorMan se queda sin tiempo o pierde una vida, saldrá de la ronda de bonificación y continuará desde el siguiente nivel normal.



## OBJETOS



### Sacos de poder

Destríyelos para conseguir distintos potenciadores.



### Multiplicadores

Multiplica los puntos y los objetos de salud y vida extra.



### Salud completa

Restablece completamente los puntos de salud.



### Vida extra

Ganarás una vida extra.



### Tiempo extra

Añade tiempo extra al reloj.



### Icono de armas

Armas avanzadas que disparan con gran potencia. Las hay de distinto tipo.



### Fotón

Consíguelos para conseguir puntos.



### Punto de salud

Recupera un punto de salud.



### Salud máxima

Añade un punto de salud a tu salud máxima.



### Punto importante

Vuelve a empezar desde este punto de control.



### Icono de asimilación

Asimila las características del enemigo que lo soltó.



### Icono de transformación en tornado

Activa la forma de tornado durante un tiempo limitado.

**Nota:** los objetos de salud aparecen de diferentes colores, dependiendo del nivel.

## OPCIONES

Pulsa el mando de dirección hacia arriba o abajo para seleccionar una de las opciones, y a izquierda y derecha para ver los parámetros disponibles. Pulsa el botón Start (Inicio) para volver a la pantalla de títulos.

### DIFFICULTY

(dificultad) Elige la dificultad del juego entre Lame (cutre), Cool (guay) o Wicked (molona).

### SOUND EFFECTS

(efectos de sonido) Activa o desactiva los efectos de sonido.

### MUSIC

(música) Activa o desactiva la música del juego.

### SOUND

(sonido) Elige un sonido y pulsa disparo para oírlo.

### MUSIC

(tema musical) Elige un tema musical del juego y pulsa disparo para que suene.

### BUTTONS

(botones) Cambia la configuración de los botones.

### CREDITS

(créditos) Pulsa Disparo para ver quiénes hicieron la versión original del juego.

### CONTEST WINNER

(ganador del concurso) Echa un vistazo a la forma que diseñó Josh Krebs, el ganador del concurso de diseño de formas de VectorMan.



A routine sludge barge excursion is cut short when a mysterious missile critically damages VectorMan's ship.

VectorMan escapes destruction and freefalls back to earth, landing on the outskirts of a seemingly abandoned research facility. As he begins to investigate the source of the missile, VectorMan discovers a mutant strain of insects that have begun to flourish in the research facility. Worse yet, the insects display destructive tendencies towards the planet and seem to be run by an unseen intelligence. VectorMan's mission is clear: defeat the mutant insects and once again save the Earth from impending disaster.



## 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, Look Up/Down (Crouch)

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

**A button:** Shoot

**B button:** Shoot (Tank)

**C button:** Jump

## ADVANCED CONTROLS

- Press **Jump** while VectorMan is in the air to Boost-Blast even higher than a regular jump.
- If VectorMan has the Laser weapon, hold down **Shoot/Shoot (Tank)** for rapid fire.

## MORPH CONTROLS

VectorMan's morphs are level-specific. He maintains that morph for the entire level (except for the Tornado morph). Here are the possible morphs and descriptions (if any) of their moves (Note: Only the controls that are different from the normal state are described):

### Helicopter:

The Helicopter Morph allows VectorMan to hover and control his descent.

- Hover: **Jump**



### Skates:

VectorMan's Skate Morph lets him roll at high speed.

- Stop/Crouch: D-button down

### Tornado:

The Tornado Morph gives VectorMan the power of a raging whirlwind for a limited time period.

- Attack: Simply make contact with the enemy or breakable objects. (**Jump/Jump (Tank)** have no effect during this morph.)

### Tank:

The VectorTank is the ultimate in pure firepower.

- Gun Barrel Up/Down: D-button up/down
- Rotate Turret Left/Right: **Shoot**
- Shoot: **Shoot (Tank)**

## ASSIMILATION

Certain enemies release Assimilation Icons when destroyed. If VectorMan picks up the icon, he morphs and takes on the characteristics of that enemy. VectorMan is invincible during assimilations. While most of the controls are the same as in his normal state, some morphs will not allow him to look up, look down (crouch) or both. Here are the assimilations, and the controls:

### Shell Bug (Shield)

#### Scorpion (Stinger):

- Tail Whip: **Shoot/Shoot (Tank)**
- Tail Whip up/down: D-button up/down and **Shoot/Shoot (Tank)**



#### Rhino Beetle (Charge):

- Charge: **Shoot/Shoot (Tank)**

#### Tick (Punch)

#### Fire Ant (Fireball)



## GETTING STARTED

From the Main Menu, select one of the following, and press the Start button to enter:

- **START:** Start the game from Scene 1.
- **OPTIONS:** Access the Options Screen.

## HOW TO PLAY

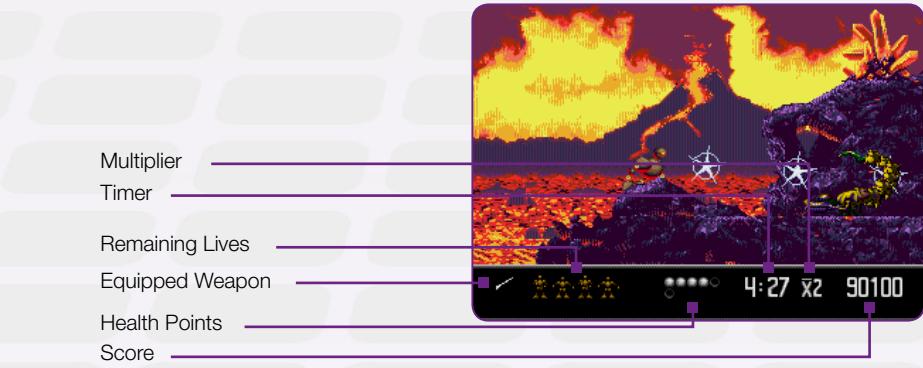
Guide VectorMan to the end of each level or defeat the Boss in Boss levels to clear. The filled-in balls of Health Points represents the number of hits VectorMan can take. He also has a time limit to complete each level. Whenever a Multiplier power-up is taken, all scores, Health power-ups, and 1-Ups picked up within the given time will be multiplied.

### WEAPONS

Weapon power-ups are hidden throughout the levels found inside the Power Sacks. When VectorMan collects a Weapon power-up it replaces his current weapon. Weapon power-ups only have a limited supply of ammunition. When the ammo runs out, VectorMan reverts to his default weapon.



## GAME SCREEN



## BONUS ROUNDS

VectorMan gains access to bonus rounds by collecting more than 80% of the total photons in a level. While in a bonus round, VectorMan has to collect time extenders in order to stay alive.

If VectorMan runs out of time or loses a life, he gets kicked out of the bonus round and play continues on the next non-bonus-round level.



## ITEMS



### Power Sacks

Destroy to earn various power-up items.



### Multipliers

Multiply scores, Health Points and 1-UPS.



### Full Health

Fully restore your Health Points.



### 1-UP

Earn an extra life.



### Extra Time

Adds extra time on to the clock.



### Weapon Icon

Advanced weapons to fire powerful shots. Comes in different types.



### Photon

Collect to earn points.



### Health Point

Restore one Health Point.



### Max Health

Adds one Health Point to your maximum Health.



### Milestone

Retry the stage from the Milestone point.



### Assimilation Icon

Assimilates the enemy that dropped it.



### Tornado Morph Icon

Activates Tornado Morph for a limited time.

**Note:** Health items appear in different colors, depending on the level.

## OPTIONS

Use the D-button up or down to select one of the options, and then left or right to cycle through the available choices. Press the Start button to return to the Title Screen.

### DIFFICULTY

Modify the difficulty level of the game to either Lame, Cool or Wicked.

### SOUND EFFECTS

Turn the sound effects On or Off.

### MUSIC

Turn the game tune On or Off.

### SOUND

Select a sound and press Shoot to hear it.

### MUSIC

Select a game tune and press Shoot to play the track.

### BUTTONS

Change button assignments.

### CREDITS

Press Shoot to view a list of staff responsible for the original (Genesis) version of the game.



### CONTEST WINNER

Take a peek at VectorMan morph designed by Josh Krebs, the winner of the VectorMan Morph Contest.

## 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)