









SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

	UK ENGLISH	2
	FRANÇAIS	5
	DEUTSCH	8
	ITALIANO	11
	ESPAÑOL	14
	US ENGLISH.....	17

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

I am David Lander, swordsman in the service of the great King Frederick of Whitewood.

A few days ago, I was sent by my lord to an audience with King Weeden of this land of Green Row. Trembling, King Weeden informed me that his townspeople have been disappearing daily. Neither the astrological charts nor even the king's own oracle can explain. Green Row has always been a safe and charming land. Not any longer. I must find out what is happening to King Weeden's people, and return them.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

D-button: Walk, Menu Item.

Start button: Main Screen.

A button: Cast Spell.

B button: Attack, Talk.

C button: Jump.

ADVANCED CONTROLS

Jump Attack

Hold the D-button towards an enemy and press **Jump**, then press **Attack** to perform a jump attack.

GETTING STARTED

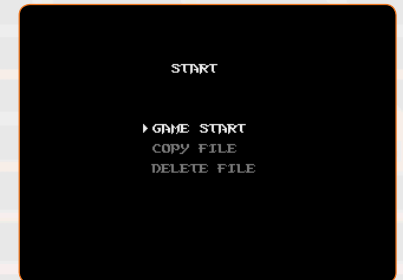
Press **START** during the Title Screen to display the Start Menu as follows:

GAME START: Start a new game, or continue a previously saved game.

COPY FILE: Create a copy of the Game Data. Select data to copy, and select the destination file slot.

DELETE FILE: Erase Game Data. Select the data to delete.

When you are prompted at the file selection screen, use the D-button to select a previously saved game file or a new game file. Note that four different game files can be saved and stored at any one time. Press **Attack** if you need to return to the Start Menu.

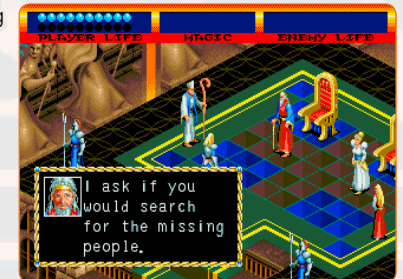


BASIC PLAY

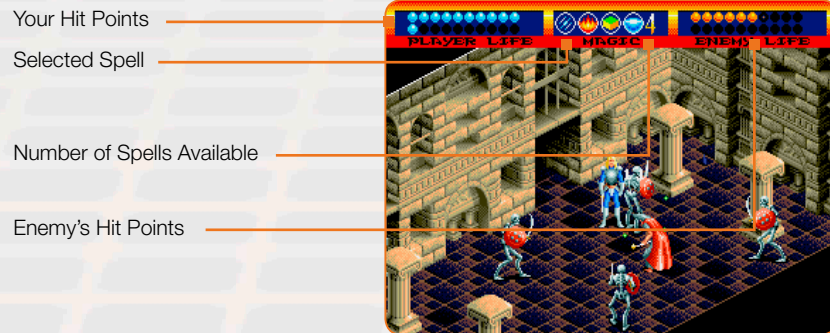
You will play as David Lander, a swordsman appointed by the King to find the missing people of Green Row. Your adventure will start in the throne room of King Weeden's castle.

The King has given you special permission to explore anywhere in Green Row, including the castle. The King has also supplied you with 200 Gold, so enter a shop and purchase any items you think may be useful. If you are not sure what your next actions should be, approach the King, Oracle, or other people of Green Row to gather information and clues.

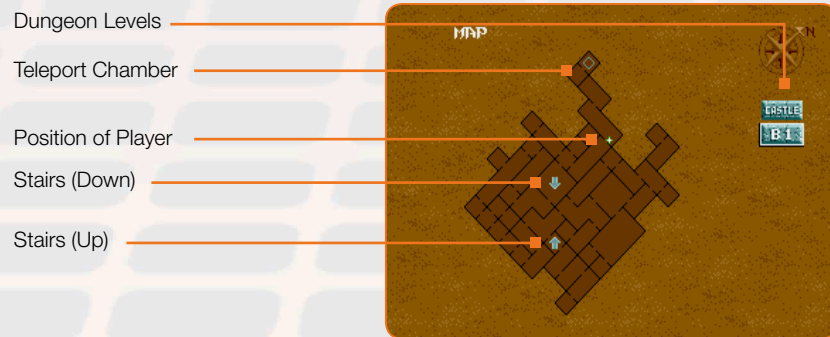
The real action begins when you enter the mysterious underground dungeon. You will defend yourself from creatures, and solve puzzles to open concealed doorways in order to advance deeper into the dungeon. Keep an eye on your Hit Points, because the game will end if you lose all of them.



GAME SCREEN



MAP SCREEN



MAIN SCREEN

Press **START** at any time during your quest to bring up the Main screen. Use the D-button to highlight an option, then press **Jump** to confirm. Note that your current and maximum Hit Points (LIFE), amount of gold in possession (GOLD), and accumulative playing time (PLAY TIME) are also displayed at the bottom of the screen.

INVENTORY: Check the items you possess. Sort the inventory or use the items from here.

MAGIC: Check the elements you possess and select them to create different spells.

EQUIP: Check the Weapons, Armour, Gloves you have and change your equipment.

MODE: Access the Mode Screen and change various Game Settings.

MAP: Access the Map Screen to confirm your location.



MODE SCREEN

There are three Game Settings you can adjust from the Mode Screen. Use the D-button up or down to highlight a setting, then press **Jump** to toggle it on/off.

DAMAGE NUMBER

Your total Hit Points as well as your enemies' Hit Points will be displayed if this setting is turned on.

WINDOW ON

All game messages are displayed when the setting is turned on. When off, only clues to help you on your quest and conversations with other characters are displayed.

ITEM AUTO USE

If on, you will automatically eat food items you have in your inventory when you lose a significant amount of Hit Points. When off, you must access the Inventory Screen and select an item to recover your Hit Points manually.



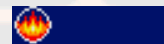
SPELLS

Here is the list of spells you are able to create with four types of elements you possess.



Wind (Air)

Small burst of wind causes damage to a single enemy.



Fire (Fire)

Throws a fireball at a single enemy.



Firewind (Air, Fire)

A fiery blast forms around a single enemy, causing major damage.



Earthquake (Earth)

Create an earthquake to damage enemies.



Thunder (Air, Earth)

Deafening roar blasts enemies.



Meteor (Fire, Earth)

Bouncing fireballs inflict heavy damage on enemies.



Needlecrack (Air, Fire, Earth)

Energy rays inflict serious damage on enemies.



Heal (Water)

Restores your Hit Points by several points.



Ice (Air, Water)

Freezes a single enemy for a short time.



Cure (Fire, Water)

Cures you from any poison.



Confuse (Air, Fire, Water)

Enemies are greatly damaged, becoming helpless for a short time.



Guardian (Earth, Water)

A sprite acts as a shield. It will disappear after several hits.



Turn Undead (Air, Earth, Water)

Instantly eliminate a single undead creature.



Shield (Fire, Earth, Water)

A shell of energy will protect you on all sides. It will disappear after several hits.



Judgement (Air, Fire, Earth, Water)

Repels all enemies, causing serious damage.

ITEM LIST

- Weapons** Better weapons will apply more damage to enemies with a single strike.
- Armour/Gloves** Better armour/gloves will minimize the Hit Points you'll lose when you are attacked.
- Blue Potion** Cures you of any poisons.
- Red Potion** Restores your Hit Points to the maximum level.
- Food** Restores your Hit Points. The number of points will vary by the food.
- Cheese/Wine/Water** Cures you of any poisons.
- Honey** Restores your Hit Points by 30.
- Elements Capsules** Four types of elements to cast spells: Air, Fire, Earth, and Water.
- Keys** Keys open locked doors, and there are four types of keys. Once you find a key it is yours to keep.
- Life Bubble** Increases your maximum Hit Point value by 10.
- Pendant** You will be able to overcome death and continue from where the game ended.
- Relics** There are several of these special items found somewhere in the dungeon which you'll need to advance the game.

DUNGEON

There will be plenty of surprises waiting for you in the dungeon, here are some useful tips to help you to conquer it.

LOCKED DOORS

Flipping a switch or having the matching key will open most doors. In some cases, you will need to place explosives (bomb or barrel) in front of the doorway to make your way through. If you've struck the explosive and set it off by mistake, simply re-enter the room and try again with a new explosive.



JUMPING

Some rooms will require you to jump on top of a moving or higher platform. An effective way to control the jump is to watch the shadow of your character instead of the character itself.

BOSSES

Boss creatures in the dungeon will have higher Hit Points and powerful attacks, and they must be defeated to advance the story. Evade their attacks and find their weakness to beat them. Better equipment as well as effective use of Spells can make the difference during these critical battles.

SPECIAL CHAMBERS

There are special chambers in the dungeon where you can save your game, replenish your Hit Points, and teleport to different floors. In the Teleportation Chamber, walk across the rune to display the floor numbers, then use the D-button up or down to highlight one of the available locations. In the Magic Fountain Chamber, simply touch the fountain to restore all of your Hit Points.

GAME OVER

If your Hit Points fall to zero, and you don't have a Pendant, the game will end with the Game Over screen. Select one of two options below:

- LOAD GAME** Access the Load Select screen and choose a game file to play.
- END GAME** Quit the game and return to the Title Screen.

SAVING GAME

To save the progress of your adventure, find the nearest Save Chamber. Note that one of them is located inside King Weeden's castle.

If you step on the circle area in the centre of this room, the game will display the "SAVE?" prompt. Use the D-button left or right to highlight YES or NO and press **Jump** to save/overwrite your game file.



Je suis David Lander, chevalier au service du noble roi Frederick de Whitewood.

Il y a quelques jours, sa majesté m'a envoyé dans le royaume de Green Row pour une audience avec le roi Weeden. Tremblant, ce dernier m'a appris que depuis quelques temps, ses sujets disparaissent les uns après les autres. Ni les astrologues ni l'oracle du roi ne parviennent à expliquer ce phénomène. Ce royaume si paisible et agréable court maintenant un grave danger. Je dois découvrir la source de ce problème et sauver le peuple du roi Weeden.



MANETTES DE JEU COMPATIBLES

SEGA Mega Drive Classics peut se jouer avec toute manette de jeu compatible avec Windows, tant qu'elle comporte un bouton multidirectionnel 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).

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

Touche A : A	Touche Y : W
Touche B : S	Touche Z : E
Touche C : D	Touche Start : Entrée.
Touche X : Q	BMD : flèches directionnelles.

COMMANDES PRINCIPALES

BMD : marcher, parcourir les menus.
Touche START : menu principal.
Touche A : lancer un sort.
Touche B : attaquer, parler.
Touche C : sauter.

COMMANDES AVANCÉES

Attaque sautée

Maintenez le BMD dans la direction de l'ennemi et appuyez sur la touche de saut, puis sur la touche d'attaque afin de réaliser une attaque sautée.

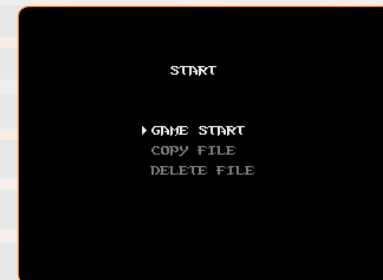
DÉMARRAGE

Appuyez sur START à l'écran titre pour accéder au menu principal, qui comporte les options suivantes :

GAME START : (JOUER) Commencez une nouvelle partie ou continuez une partie sauvegardée.

COPY FILE : (COPIER UN FICHER) Créez une copie des données de jeu. Sélectionnez les données à copier, puis choisissez l'emplacement de destination.

DELETE FILE : (EFFACER UN FICHER) Effacez une sauvegarde. Sélectionnez simplement les données à supprimer.

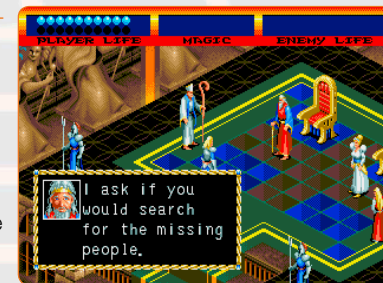


À l'écran de sélection de la sauvegarde, utilisez le BMD lorsque vous y êtes invité pour sélectionner un fichier de sauvegarde ou un nouveau fichier. Remarquez qu'il est possible de sauvegarder jusqu'à 4 fichiers différents. Appuyez sur la touche d'attaque pour retourner au menu principal.

PRINCIPE DU JEU

Vous incarnez David Lander, un chevalier chargé par son roi de retrouver les habitants de Green Row qui ont disparu. Votre aventure commence dans la salle du trône du roi Weeden.

Le roi vous a donné la permission d'explorer l'ensemble de son royaume, son château y compris. Il vous a également remis 200 pièces d'or : profitez-en pour aller au magasin acheter tout ce qui pourrait vous être utile. Si vous avez un doute sur ce qu'il faut faire pour poursuivre l'aventure, parlez au roi, à l'oracle ou aux autres habitants de Green Row pour obtenir des informations.



L'action commence réellement lorsque vous entrez dans le mystérieux donjon souterrain. Vous devrez vous défendre contre des créatures, tout en résolvant des énigmes pour ouvrir des portes cachées et progresser. Surveillez bien vos points de vie, car la partie prendra fin si vous les perdez tous.

ÉCRAN DE JEU

Vos points de vie

Sort sélectionné

Nombre de sorts disponibles

Points de vie de l'ennemi



CARTE

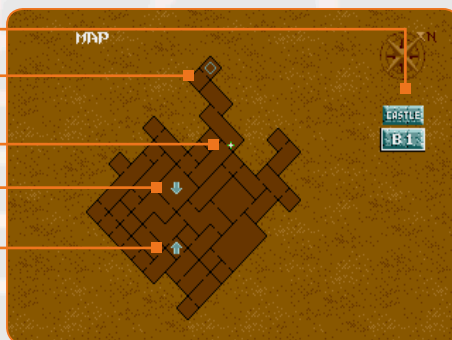
Niveaux du donjon

Chambre de téléportation

Votre position

Escaliers (descendants)

Escaliers (montants)



MENU PRINCIPAL

Appuyez sur START à tout moment pour afficher le menu principal. Utilisez le BMD pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche de saut pour valider. Remarquez que vos points de vie actuels et maximum (LIFE), l'or que vous possédez (GOLD) et votre temps de jeu (PLAY TIME) sont également affichés en bas de l'écran.

INVENTORY : (INVENTAIRE) Cet écran regroupe tous les objets que vous possédez. Vous pouvez les trier ou les utiliser à partir d'ici.

MAGIC : (MAGIE) Consultez les éléments que vous possédez et sélectionnez-les pour créer différents sorts.

EQUIP : (ÉQUIPEMENT) Consultez les armes, armures et gants que vous possédez, et changez votre équipement.

MODE : Accédez à l'écran de mode et modifiez divers paramètres.

MAP : (CARTE) Ouvrez la carte pour vérifier où vous vous trouvez.



ÉCRAN DE MODE

Ce menu comprend trois paramètres que vous pouvez régler. Appuyez sur Haut/Bas du BMD pour sélectionner un paramètre, puis sur la touche de saut pour l'activer ou le désactiver.

DAMAGE NUMBER (DÉGÂTS)

Activez cette option pour afficher les points de vie que vous et vos ennemis perdez lorsque vous vous faites attaquer.

WINDOW ON (MESSAGES)

Activez cette option pour afficher tous les messages du jeu. Si vous la désactivez, vous verrez seulement des indices vous aidant à jouer et vos conversations avec les autres personnages.

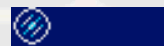
ITEM AUTO USE (OBJETS AUTO)

Activez cette option pour manger automatiquement la nourriture qui est dans votre inventaire lorsque vous perdez une grande quantité de points de vie. Si vous la désactivez, vous devrez ouvrir l'inventaire et sélectionner un objet manuellement pour restaurer vos points de vie.



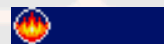
SORTS

Voici la liste des sorts que vous pouvez créer à partir des quatre éléments que vous possédez.



Wind/Vent (air)

Une petite rafale de vent qui endommage un ennemi.



Fire/Feu (feu)

Projette une boule de feu sur un ennemi.



Firewind/Vent brûlant (air, feu)

Une bourrasque enflammée souffle autour d'un ennemi, infligeant des dégâts considérables.



Earthquake/Séisme (terre)

Provoque un tremblement de terre qui endommage les ennemis.



Thunder/Tonnerre (air, terre)

Un grondement assourdissant assaille les ennemis.



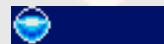
Meteor/Météore (feu, terre)

Des boules de feu infligent d'importants dégâts aux ennemis.



Needlecrack/Aiguillon (air, feu, terre)

Des rayons d'énergie infligent d'importants dégâts aux ennemis.



Heal/Soin (eau)

Restaure plusieurs points de santé.



Ice/Glace (air, eau)

Gèle un ennemi pendant une courte durée.



Cure/Remède (feu, eau)

Soigne tous types de poisons.



Confuse/Confusion (air, feu, eau)

Inflige des dégâts considérables aux ennemis, qui restent sans défense pendant une courte durée.



Guardian/Gardien (terre, eau)

Vous protège comme un bouclier et disparaît après plusieurs coups.



Turn Undead/Exorcisme (air, terre, eau)

Élimine instantanément un mort-vivant.



Shield/Bouclier (feu, terre, eau)

Un champ d'énergie vous protège de tous les côtés et disparaît après plusieurs coups.



Judgement/Jugement (air, feu, terre, eau)

Repousse tous les ennemis en leur infligeant d'importants dégâts.

OBJETS

Armes

Les armes de meilleure qualité infligent davantage de dégâts aux ennemis.

Armure/gants

Les armures et gants de meilleure qualité réduisent les points de vie perdus lorsque vous êtes attaqué.

Potion bleue

Soigne tous les poisons.

Potion rouge

Restaure la totalité des points de vie.

Nourriture

Restaure des points de vie. Le nombre de points rendus varie selon le type de nourriture.

Fromage/vin/eau

Soigne tous les poisons.

Miel

Restaure 30 points de vie.

Capsules élémentales

Contiennent 4 types d'éléments servant à créer des sorts : air, feu, terre et eau.

Clés

Il existe quatre types de clés, qui ouvrent les portes verrouillées. Lorsque vous trouvez une clé, elle est conservée dans votre inventaire.

Bulle de vie

Augmente de 10 vos points de vie maximum.

Pendentif

Vous permet de surmonter la mort et de continuer la partie à partir de là où vous avez été vaincu.

Reliques

Vous trouverez plusieurs de ces objets spéciaux dans le donjon. Ils sont nécessaires pour progresser.

DONJON

De nombreuses surprises vous attendent à l'intérieur du donjon. Voici quelques conseils pour vous aider à le conquérir.

PORTES VERROUILLÉES

Pour ouvrir la plupart des portes, vous devrez actionner un interrupteur ou avoir la clé correspondante. Dans certains cas, il faudra placer des explosifs (bombe ou tonneau) devant la porte pour passer. Si vous avez déclenché l'explosif par erreur, sortez de la pièce, puis rentrez à nouveau pour réessayer.

SAUTER

Dans certaines pièces, vous devrez sauter sur une plateforme mobile ou élevée. Pour contrôler votre saut, regardez l'ombre du personnage au lieu de vous concentrer sur le personnage lui-même.



BOSS

Les boss du donjon ont davantage de points de vie et de puissantes attaques. Vous devez les vaincre pour progresser, en esquivant leurs attaques et en trouvant leurs points faibles. Un bon équipement et une utilisation efficace des sorts peuvent faire toute la différence lors de ces combats acharnés.

CHAMBRES SPÉCIALES

Le donjon comporte des chambres spéciales dans lesquelles vous pouvez sauvegarder la partie, restaurer vos points de vie et vous téléporter jusqu'à d'autres étages. Dans la chambre de téléportation, passez sur la rune pour afficher les étages, puis appuyez sur Haut/Bas du BMD pour en sélectionner un. Dans la chambre à la fontaine magique, touchez simplement la fontaine pour récupérer tous vos points de vie.

FIN DE PARTIE

Si vous perdez tous vos points de vie et que vous n'avez pas de pendentif, la partie prendra fin. À l'écran de fin de partie, les deux options suivantes sont disponibles :

LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE) Accédez à l'écran de chargement et sélectionnez un fichier de sauvegarde.

END GAME (QUITTER) Quittez le jeu et retournez à l'écran titre.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder votre progression, trouvez la chambre de sauvegarde la plus proche. Remarquez que l'une d'elles se trouve dans le château du roi Weeden.

Passez sur le cercle au centre de la pièce et le message "SAVE?" (SAUVEGARDER ?) s'affichera. Appuyez sur Gauche/Droite du BMD pour sélectionner YES (OUI) ou NO (NON), puis sur la touche de saut pour sauvegarder/écraser la partie.



Ich bin David Lander, Schwertkämpfer im Dienst des großen Königs Frederick von Whitewood.

Vor einigen Tagen wurde ich von meinem Herrn zu einer Audienz bei König Weeden des Landes Green Row gesandt. Zitternd hat mir König Weeden berichtet, dass täglich Untertanen verschwinden. Weder astrologische Tafeln noch das Orakel des Königs können das erklären. Green Row war immer ein sicheres und bezauberndes Land. Doch diese Zeiten sind vorbei. Ich muss herausfinden, was mit König Weeden geschah und sie zurückbringen.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz und mindestens 4 weitere Tasten verfügt, 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, verfare 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

Steuerkreuz: Laufen, Menüpunkt
Start-Taste: Hauptbildschirm
A-Taste: Zauber aussprechen
B-Taste: Angreifen, Sprechen
C-Taste: Springen

ERWEITERTE STEUERUNG

Sprungangriff

Halte das Steuerkreuz in die Richtung des Feindes gedrückt und drücke Springen, dann drücke Angreifen, um einen Sprungangriff auszuführen.

ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die START-Taste, um das Startmenü wie folgt anzuzeigen:

GAME START: (Spielstart) Beginne ein neues Spiel oder setze ein zuvor gespeichertes fort.

COPY FILE: (Datei kopieren) Kopiere die Spieldaten. Wähle die zu kopierenden Daten und den Dateislot.

DELETE FILE: (Datei löschen) Lösche die Spieldaten. Wähle die Daten, die gelöscht werden sollen.

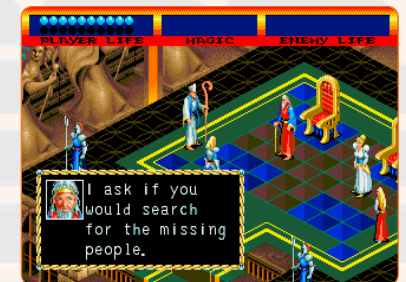


Wenn der Dateiauswahlbildschirm erscheint, wähle mit dem Steuerkreuz eine zuvor gespeicherte Spieldatei oder eine neue Spieldatei aus. Beachte, dass vier verschiedene Spieldateien für dieses Spiel gespeichert werden können. Drücke Angreifen, um zum Startmenü zurückzukehren.

SPIELABLAUF

Du übernimmst die Rolle von David Lander – einem Schwertkämpfer, der vom König beauftragt wurde, die verschwundenen Einwohner von Green Row zu finden. Dein Abenteuer beginnt im Thronsaal des Schlosses von König Weeden.

Der König hat dir eine Sondererlaubnis gegeben, mit der du ganz Green Row auskundschaften kannst – auch das Schloss. Außerdem hat er dir 200 Goldstücke überlassen, mit denen du nützliche Gegenstände in den Läden kaufen kannst. Wenn du dir nicht sicher bist, wie es weitergehen soll, wende dich an den König, das Orakel oder andere Einwohner von Green Row, um Informationen und Hinweise zu erhalten.



Wenn du das geheimnisvolle, unterirdische Verlies betrittst, beginnt das richtige Abenteuer. Du musst dich gegen Kreaturen verteidigen und Rätsel lösen, um verborgene Eingänge in die Tiefen des Verlieses zu finden. Behalte deine Trefferpunkte im Auge, denn das Spiel ist vorbei, wenn du keine mehr hast.

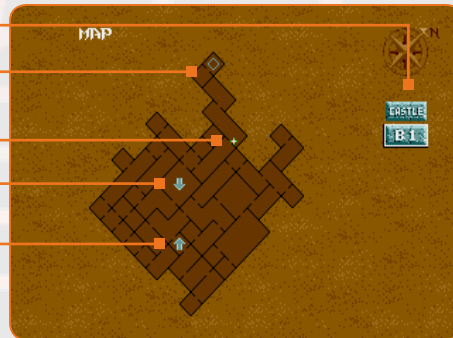
SPIELBILDSCHIRM

- Deine Trefferpunkte
- Ausgewählter Zauber
- Anzahl der verfügbaren Zauber
- Trefferpunkte des Feindes



KARTENANSICHT

- Verlieslevel
- Teleportationskammer
- Spielerposition
- Treppe (nach unten)
- Treppe (nach oben)



HAUPTBILDSCHIRM

Drücke zu jeder Zeit **START**, um den Hauptbildschirm zu öffnen. Markiere mit dem Steuerkreuz eine Option und drücke dann **Springen**. Beachte, dass deine aktuellen und maximalen Trefferpunkte (**LIFE**), dein Besitz an **GOLD** und die Spielzeit (**PLAY TIME**) im unteren Bildschirmbereich angezeigt werden.

- INVENTORY:** (INVENTAR) Listet alle Gegenstände auf, die in deinem Besitz sind. Verwalte dein Inventar oder setze Gegenstände von hier aus ein.
- MAGIC:** (MAGIE) Listet alle Elemente auf, die in deinem Besitz sind. Wähle eines aus, um verschiedene Zauber anzuwenden.
- EQUIP:** (AUSSTATTUNG) Listet die Waffen, Rüstung und Handschuhe in deinem Besitz auf. Ändere hier deine Ausstattung.
- MODE:** (MODUS) Öffne den Modusbildschirm und lege verschiedene Spieleinstellungen fest.
- MAP:** (KARTE) Öffne die Kartenansicht, um deine Position anzeigen zu lassen.



MODUSBILDSCHIRM

Es gibt drei Spieleinstellungen, die im Modusbildschirm eingestellt werden können. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Einstellung auszuwählen, und dann Springen, um diese an- oder auszuschalten.

DAMAGE NUMBER (SCHADENSPUNKTE)

Ist diese Einstellung aktiviert, werden deine Trefferpunkte sowie die Trefferpunkte deiner Feinde angezeigt.

WINDOW ON (FENSTER AKTIV)

Alle Spielmitteilungen werden angezeigt, wenn diese Einstellung aktiviert ist. Ist sie deaktiviert, werden nur Hinweise und Unterhaltungen mit anderen Charakteren angezeigt.

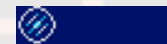
ITEM AUTO USE (AUTOMATISCHE GEGENSTANDSBENUTZUNG)

Wenn diese Einstellung aktiviert ist, nimmst du automatisch Nahrungsmittel zu dir, die sich in deinem Inventar befinden, wenn du eine erhebliche Anzahl an Trefferpunkten verlierst. Ist die Einstellung deaktiviert, musst du zunächst das Inventar öffnen und einen Gegenstand auswählen, um deine Trefferpunkte manuell wiederherzustellen.



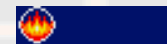
ZAUBER

Dies ist die Liste aller Zauber, die du mit den vier verschiedenen Elementen, die sich in deinem Besitz befinden, erstellen kannst.



Wind (Luft)

Ein geringer Windschub fügt einem einzelnen Feind Schaden zu



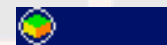
Feuer (Feuer)

Wirft einen Feuerball auf einen einzelnen Feind



Feuerwind (Luft, Feuer)

Ein Feuerstoß umgibt einen einzelnen Feind und fügt ihm erheblichen Schaden zu



Erdbeben (Erde)

Sorgt für ein Erdbeben, das Feinde beschädigt



Donner (Luft, Erde)

Ohrenbetäubender Donner vernichtet deine Feinde



Meteor (Feuer, Erde)

Springende Feuerbälle fügen Feinden schweren Schaden zu



Strahlung (Luft, Feuer, Erde)

Energiestrahlen fügen Feinden erheblichen Schaden zu



Heilen (Wasser)

Stellt einen Teil der Trefferpunkte wieder her



Eis (Luft, Wasser)

Lässt einen einzelnen Feind für kurze Zeit erstarren



Gegenmittel (Feuer, Wasser)

Heilt dich von jeder Vergiftung



Verwirrung (Luft, Feuer, Wasser)

Feinde nehmen erheblichen Schaden und können sich für kurze Zeit nicht bewegen



Schutz (Erde, Wasser)

Ein Geist dient als Schutzschild. Verschwindet wieder, wenn er ein paar Mal getroffen wurde



Vernichtung der Untoten (Luft, Erde, Wasser)

Beseitigt unverzüglich ein einzelnes untotes Lebewesen



Schild (Feuer, Erde, Wasser)

Eine Energiehülle schützt dich von allen Seiten. Verschwindet wieder, wenn sie ein paar Mal getroffen wurde



Urteil (Luft, Feuer, Erde, Wasser)

Wehrt alle Feinde ab und fügt ihnen erheblichen Schaden zu

GEGENSTANDSLISTE

Waffen	Stärkere Waffen fügen dem Feind mit einem Schlag mehr Schaden zu
Rüstung/Handschuhe	Bessere Rüstung/Handschuhe verringern die Anzahl der Trefferpunkte, die dir abgezogen werden, wenn du angegriffen wirst
Blauer Zaubertrank	Heilt jede Vergiftung
Roter Zaubertrank	Stellt alle Trefferpunkte bis zum höchsten Level wieder her
Nahrungsmittel	Stellt Trefferpunkte wieder her. Die Anzahl hängt von der Nahrung ab
Käse/Wein/Wasser	Heilt jede Vergiftung
Honig	Stellt 30 deiner Trefferpunkte wieder her
Elementkapseln	Vier Elemente für Zaubersprüche: Luft, Feuer, Erde und Wasser
Schlüssel	Öffnet verschlossene Türen. Es gibt insgesamt vier Schlüssel. Wenn du einen gefunden hast, kannst du ihn behalten
Lebensblasen	Erhöht dein Maximum an Trefferpunkten um 10
Anhänger	Du überlebst den Tod und setzt das Spiel an der letzten Stelle fort
Reliquien	Einige dieser Spezialgegenstände sind irgendwo im Verlies versteckt. Du brauchst sie, um im Spiel voranzukommen

VERLIES

Im Verlies warten einige Überraschungen auf dich. Im Folgenden findest du ein paar Tipps, die dir bei der Eroberung des Verlieses weiterhelfen sollen.

VERSCHLOSSENE TÜREN

Durch Betätigung eines Schalters oder mit dem richtigen Schlüssel können die meisten Türen geöffnet werden. In einigen Fällen musst du auch Sprengstoff (Bombe oder Fass) vor den Eingängen abstellen, um weiterzukommen. Solltest du den Sprengstoff an der falschen Stelle zünden, gehe aus dem Raum und tritt wieder ein, um es mit einem neuen Sprengstoff noch mal zu versuchen.



SPRINGEN

In einigen Räumen musst du auf bewegliche oder höhere Plattformen springen. Um den Sprung besser kontrollieren zu können, solltest du eher auf den Schatten deines Charakters als auf ihn selbst achten.

BOSSE

Bosse sind Lebewesen im Verlies mit höheren Trefferpunkten und starken Angriffen. Du musst sie besiegen, um im Spiel voranzukommen. Weiche ihren Angriffen aus und finde ihre Schwachpunkte, um sie zu vernichten. Eine bessere Ausrüstung und der effektive Einsatz von Zaubern können in diesen wichtigen Kämpfen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

SPEZIALKAMMERN

Im Verlies befinden sich an verschiedenen Stellen Spezialkammern, in denen du dein Spiel speichern, deine Trefferpunkte aufladen und dich auf andere Ebenen teleportieren kannst. Laufe in der Teleportationskammer um die Rune herum, um dir die Nummern aller Ebenen anzeigen zu lassen. Drücke dann das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine der verfügbaren Positionen zu markieren. Berühre in der Kammer mit dem magischen Brunnen ganz einfach diesen Brunnen, um alle deine Trefferpunkte wiederherzustellen.

SPIEL VORBEI

Wenn deine Trefferpunkte gleich null sind und du keinen Anhänger mit dir führst, ist das Spiel vorbei. Wähle eine der zwei Optionen:

- LOAD GAME** (Spiel laden) Öffne das Menü zum Laden des Spielstandes und wähle eine Datei aus, mit der du spielen möchtest.
- END GAME** (Spiel beenden) Beende das Spiel und kehre zum Titelbildschirm zurück.

SPIEL SPEICHERN

Um den Fortschritt deines Spiels zu speichern, musst du die nächstgelegene Speicherkammer finden. Eine davon befindet sich im Schloss König Weedens.

Wenn du dich auf die kreisförmige Fläche in der Mitte des Raums stellst, wird „SAVE?“ (SPEICHERN?) angezeigt. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um YES (JA) oder NO (NEIN) auszuwählen, und drücke Springen, um die Spieldatei zu speichern bzw. zu überschreiben.



Sono David Lander, spadaccino al servizio di sua maestà il Re Frederick di Whitewood.

Qualche giorno fa, il mio signore mi ha mandato in udienza da Re Weeden della terra di Green Row. Tremando, il Re Weeden mi ha informato che i suoi sudditi ultimamente scompaiono ogni giorno, un fenomeno che né le mappe astrologiche né lo stesso oracolo del re sono in grado di spiegare. Green Row è sempre stata una terra splendida e sicura, fino a ora... devo scoprire cosa ne è stato della gente di Re Weeden e fare in modo che facciano ritorno.



COMPATIBILITÀ CONTROLLER DI GIOCO

Qualsiasi controller di gioco compatibile con Windows che comprenda un tasto direzionale e almeno 4 tasti programmabili può essere utilizzato con i giochi di SEGA Mega Drive Classics. Il gioco riconoscerà tutti i controller collegati al PC, e permetterà di assegnarli al Giocatore 1 o al Giocatore 2.

Consulta la documentazione del tuo controller di gioco per informazioni su come installarlo sul PC. Per impostare il controller di gioco per i giochi di SEGA Mega Drive Classics, segui questi passi:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Seleziona Options (Opzioni) dal menu principale.
- Nella sezione Input Configuration (Impostazioni periferiche), seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping" (Assegna tasti controller).
- Premi i tasti del controller che vuoi assegnare ai tasti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode, in quest'ordine (nota: i tasti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 tasti).

COMANDI DI BASE - TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

Tasto D: cammina, oggetti del menu.
Tasto Start: schermata principale.
Tasto A: lancia incantesimo.
Tasto B: attacca, parla.
Tasto C: salta.

COMANDI AVANZATI

Attacco volante

Tieni premuto il tasto D verso il nemico e premi Salta, dopodiché premi Attacca per eseguire un attacco volante.

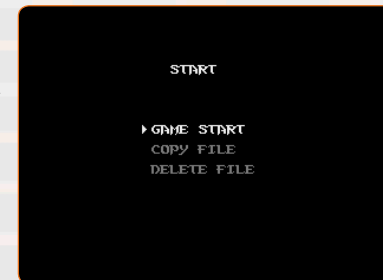
PER INIZIARE

Premi START nella schermata del titolo per vedere il Menu iniziale così suddiviso:

INIZIO PARTITA: Inizia una nuova partita o continua una partita salvata in precedenza.

COPIA FILE: Crea una copia dei dati di gioco. Seleziona i dati da copiare e scegli lo slot di destinazione del file.

CANCELLA FILE: Cancella i dati di gioco. Seleziona i dati da cancellare.

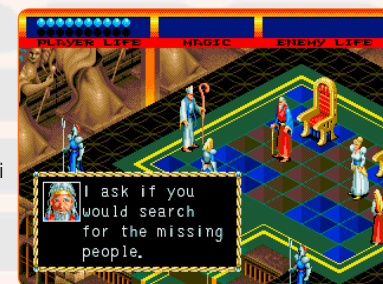


Quando ti viene richiesto nella schermata di selezione dei file, usa il tasto D per selezionare una partita salvata precedentemente o un nuovo file. È possibile salvare in qualsiasi momento quattro diverse partite. Premi Attacca se vuoi tornare al Menu iniziale.

GIOCO DI BASE

Impersonerai David Lander, uno spadaccino incaricato dal re di trovare gli abitanti scomparsi di Green Row. La tua avventura inizierà nella sala del trono del castello di Re Weeden.

Il re ti ha concesso un permesso speciale per esplorare completamente Green Row, castello compreso. Il re ti ha anche dato 200 Gold (Oro), quindi entra in un negozio e compra qualsiasi oggetto che pensi ti possa essere utile. Se non sei sicuro sulle tue prossime mosse, parla con il re, l'oracolo o gli altri abitanti di Green Row per ottenere informazioni e indizi.



L'azione vera e propria inizia quando entri nel misterioso dungeon sotterraneo. Dovrai difenderti dalle creature e risolvere i rompicapi per aprire le porte bloccate e potere proseguire nelle profondità del dungeon. Tieni d'occhio i tuoi Hit Points (Punti salute), il gioco terminerà se li esaurirai.

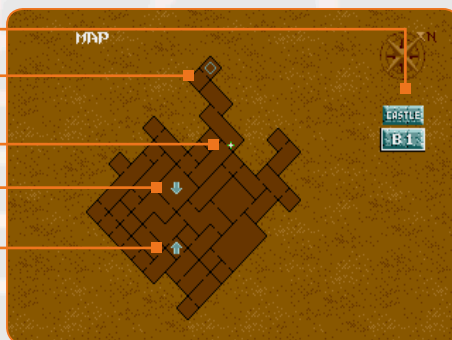
SCHERMATA DI GIOCO

- I tuoi punti salute
- Incantesimo selezionato
- Numero di incantesimi disponibili
- Punti salute nemici



SCHERMATA DELLA MAPPA

- Livelli del dungeon
- Camera di teletrasporto
- Posizione del giocatore
- Scale (Giù)
- Scale (Su)



SCHERMATA PRINCIPALE

Premi START in qualsiasi momento durante la tua missione per vedere la schermata principale. Usa il tasto D per selezionare un'opzione e premi Salto per confermarla. Nella parte inferiore dello schermo potrai vedere anche i tuoi Punti salute attuali e massimi (LIFE), la quantità d'oro in tuo possesso (GOLD) e il tempo di gioco totale (PLAY TIME).



INVENTORY: (INVENTARIO) Vedi gli oggetti in tuo possesso. Ordina l'inventario oppure usa gli oggetti.

MAGIC: (MAGIA) Vedi gli elementi in tuo possesso e selezionalili per creare diversi incantesimi.

EQUIP: (EQUIPAGGIA) Vedi le armi, le armature e i guanti in tuo possesso e cambia il tuo equipaggiamento.

MODE: (MODALITÀ) Accedi alla schermata della modalità e cambia le impostazioni di gioco.

MAP: (MAPPA) Accedi alla schermata della mappa per confermare la tua posizione.

MODE SCREEN (SCHERMATA DELLA MODALITÀ)

Ci sono tre impostazioni di gioco che puoi regolare dalla schermata della modalità. Premi il tasto D in su o in giù per selezionare un'impostazione, dopodiché premi Salta per attivarla/disattivarla.

DAMAGE NUMBER (DANNI)

I tuoi Punti salute totali e quelli dei tuoi nemici verranno mostrati se quest'impostazione è attiva.

WINDOW ON (FINESTRA ATTIVA)

Tutti i messaggi di gioco verranno mostrati se quest'impostazione è attiva. Quando è disattivata, verranno mostrati solo gli indizi che ti aiuteranno nella missione e le conversazioni con gli altri personaggi.

ITEM AUTO USE (UTILIZZO AUTOMATICO OGGETTI)

Se attiva, mangerai automaticamente i cibi che hai nel tuo inventario quando perdi una quantità ingente di punti salute. Quando è disattivata, dovrai accedere alla schermata dell'Inventario e selezionare un oggetto per ripristinare manualmente i tuoi Punti salute.



SPELLS (INCANTESIMI)

Ecco la lista degli incantesimi che puoi creare con i quattro tipi di elementi in tuo possesso.



Wind (Aria)

Una piccola raffica di vento che danneggia un singolo nemico.



Fire (Fuoco)

Lancia palle di fuoco a un singolo nemico.



Firewind (Aria, Fuoco)

Un'esplosione attorno a un singolo nemico che infligge ingenti danni.



Terremoto (Terra)

Crea un terremoto che arreca danni ai nemici.



Thunder (Aria, Terra)

Un rombo assordante che colpisce i nemici.



Meteor (Fuoco, Terra)

Palle di fuoco che rimbalzano infliggendo gravi danni ai nemici.



Needlecrack (Aria, Fuoco, Terra)

Raggi di energia che infliggono gravi danni ai nemici.



Heal (Acqua)

Ripristina diversi Punti salute.



Ice (Aria, Acqua)

Congela un singolo nemico per un breve periodo.



Cure (Fuoco, Acqua)

Ti cura da ogni tipo di veleno.



Confuse (Aria, Fuoco, Acqua)

I nemici subiscono gravi danni e non riescono ad agire per un breve periodo.



Guardian (Terra, Acqua)

Uno spettro che funge da scudo. Scomparerà dopo molti colpi.



Turn Undead (Aria, Terra, Acqua)

Elimina istantaneamente un non-morto.



Shield (Fuoco, Terra, Acqua)

Uno scudo energetico che ti protegge da tutti i lati. Scomparerà dopo molti colpi.



Judgement (Aria, Fuoco, Terra, Acqua)

Respinge tutti i nemici, causando gravi danni.

LISTA OGGETTI

Weapons	(Armi) Le armi migliori infliggeranno più danni ai nemici con un singolo colpo.
Armour/Gloves	(Armature/Guanti) Guanti e armature migliori ridurranno la quantità di Punti salute che perderai quando attaccato.
Blue Potion	(Pozione blu) Ti cura dagli effetti di ogni veleno.
Red Potion	(Pozione rossa) Ripristina al massimo i tuoi Punti salute.
Food	(Cibo) Ripristina i tuoi Punti salute. Il numero di punti cambia a seconda del tipo di cibo.
Cheese/Wine/Water	(Formaggio/Vino/Acqua) Ti cura dagli effetti di ogni veleno.
Honey	(Miele) Ripristina 30 dei tuoi punti salute.
Elements Capsules	(Capsule elementali) Quattro tipi di elementi per lanciare incantesimi: Aria, Fuoco, Terra e Acqua.
Keys	(Chiavi) Le chiavi aprono le porte chiuse, ce ne sono quattro tipi. Quando ne trovi una la puoi tenere.
Life Bubble	(Bolla vitale) Aumenta di 10 i tuoi Punti salute massimi.
Pendant	(Pendente) Potrai sconfiggere la morte e continuare da dove il gioco è terminato.
Relics	(Cimeli) Sparsi nel dungeon ci sono molti di questi oggetti speciali di cui avrai bisogno per avanzare nel gioco.

DUNGEON

Ti attendono molte sorprese nel dungeon, ecco qualche consiglio utile per conquistarle.

PORTE CHIUSE

Azionare un interruttore o avere la chiave ti permette di aprire la maggior parte delle porte. In alcuni casi, dovrai piazzare degli esplosivi (bombe o barili) davanti alla porta per farti largo. Se hai piazzato e innescato l'esplosivo per sbaglio, entra di nuovo nella stanza e riprova con un nuovo esplosivo.

SALTARE

Nella maggior parte delle stanze dovrai saltare in cima a una piattaforma mobile o più alta. Guarda l'ombra del tuo personaggio invece che il personaggio stesso per controllare meglio il salto.

BOSS

I boss nel dungeon avranno una maggior quantità di Punti salute e attacchi più potenti, devono essere sconfitti per proseguire nella storia. Schiva i loro attacchi e scopri le loro debolezze per batterli. Un uso attento dell'equipaggiamento e degli incantesimi può fare la differenza in questi scontri.



CAMERE SPECIALI

Nel dungeon ci sono camere speciali dove puoi salvare la partita, ripristinare i tuoi Punti ferita e teletrasportarti a piani differenti. Nella Camera del teletrasporto, cammina attraverso la runa per vedere i numeri dei piani, quindi premi il tasto D in su o in giù per selezionare una delle posizioni disponibili. Nella Camera della fontana magica, tocca la fontana per ripristinare tutti i tuoi Punti salute.

GAME OVER

Se i tuoi Punti salute arrivano a zero e non hai un Pendente, il gioco terminerà con la schermata Game Over. Seleziona una delle due opzioni seguenti:

- LOAD GAME** (CARICA PARTITA) Accedi alla schermata di caricamento dove puoi scegliere il file di una partita.
- END GAME** (TERMINA PARTITA) Abbandona il gioco e torna alla schermata del titolo.

SALVARE IL GIOCO

Per salvare i tuoi progressi nell'avventura, trova la Camera di salvataggio più vicina. Una di queste si trova nel castello di Re Weeden.

Se entri nel cerchio al centro della stanza, apparirà la scritta "SAVE?" ("SALVARE?"). Premi il tasto D a sinistra o a destra per selezionare YES (SI) o NO (NO) e premi Salta per salvare/sovrascrivere il tuo file di gioco.



Soy David Lander, espadachín al servicio del rey Frederick de Whitewood.

Hace unos días, mi señor me envió a una audiencia con el rey Weeden, de las tierras de Green Row. Temblando, el rey Weeden me informó de que sus súbditos estaban desapareciendo poco a poco. Ni las cartas astrales ni el propio oráculo del rey encontraban una explicación a estas desapariciones. Green Row siempre ha sido un lugar seguro y encantador, pero ya no. Debo averiguar qué les ocurre a los súbditos del rey Weeden y conseguir que regresen.



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

Mando de dirección: caminar, elegir opción de un menú.
Botón Start (Inicio): pantalla principal.
Botón A: lanzar hechizo.
Botón B: atacar, hablar.
Botón C: saltar.

CONTROLES AVANZADOS

Ataque de salto

Mantén el mando de dirección en la dirección de un enemigo, pulsa Saltar y después Atacar para ejecutar un ataque de salto.

PRIMEROS PASOS

Pulsa Start (Inicio) en la pantalla de inicio para ver un menú con estas opciones:

GAME START: (COMIENZO DEL JUEGO) Comienza una nueva partida o continúa una partida guardada.

COPY FILE: (COPIAR ARCHIVO) Crea una copia de los datos de juego. Elige los datos que quieras copiar y selecciona una ranura de destino.

DELETE FILE: (BORRAR ARCHIVO) Borra datos de juego. Selecciona los datos que quieras borrar.



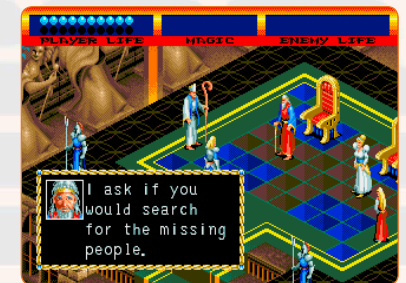
Cuando la pantalla de selección de archivos te lo indique, usa el mando de dirección para seleccionar una partida guardada o una nueva partida. Puedes guardar hasta cuatro partidas distintas a la vez. Pulsa Atacar para volver al menú inicial.

JUEGO BÁSICO

Controlarás a David Lander, espadachín elegido por el rey para encontrar a los habitantes de Green Row que han desaparecido. La aventura comenzará en la sala del trono del castillo del rey Weeden.

El rey te ha concedido un permiso especial para explorar cualquier rincón de Green Row, incluido el castillo. También te ha dado 200 monedas de oro, así que entra en una tienda y compra los objetos que necesites. Si no sabes qué hacer, consulta al rey, al oráculo o a otros habitantes de Green Row para que te faciliten información o pistas.

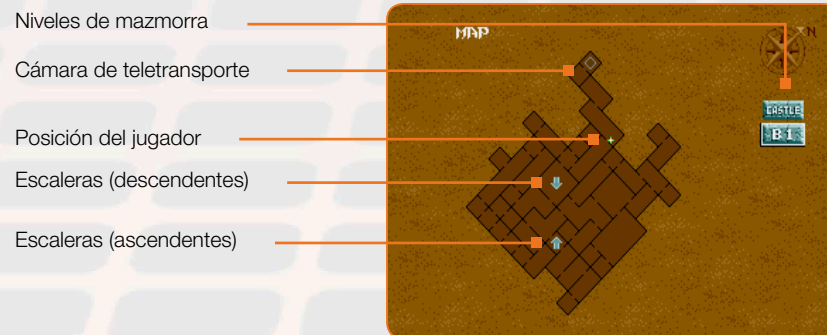
La verdadera acción comenzará cuando entres en la misteriosa mazmorra subterránea. Tendrás que defenderte de sus criaturas y resolver rompecabezas para abrir puertas ocultas y seguir adentrándote en la mazmorra. Fíjate bien en tus puntos de impacto: si te quedas sin ellos, la partida terminará.



LA PANTALLA DE JUEGO



PANTALLA DEL MAPA



LA PANTALLA PRINCIPAL

Pulsa Start en cualquier momento de la aventura para ver la pantalla principal. Usa el mando de dirección para resaltar una opción y después pulsa Saltar para confirmar. En la parte inferior de la pantalla podrás ver tus puntos de salud actuales y máximos (LIFE - VIDA), la cantidad de oro que posees (GOLD - ORO), además del tiempo de juego total (PLAY TIME - TIEMPO DE JUEGO).



INVENTORY: (INVENTARIO) Aquí podrás ver, ordenar o usar tus objetos.

MAGIC: (MAGIA) Consulta los elementos mágicos que tienes en tu poder. Selecciónalos para crear distintos hechizos.

EQUIP: (EQUIPAR) Revisa tus armas, armaduras y guantes, y cambia lo que llevas puesto.

MODE: (MODO) Entra en la pantalla de modo y cambia varios ajustes de juego.

MAP: (MAPA) Entra en la pantalla del mapa para confirmar tu ubicación.

LA PANTALLA DE MODO

Hay tres ajustes que puedes cambiar en esta pantalla. Pulsa arriba o abajo en el mando de dirección para resaltar un ajuste y después pulsa Saltar para activarlo o desactivarlo.

DAMAGE NUMBER (CANTIDAD DE DAÑO)

Si activas este ajuste, en la pantalla se mostrarán tus puntos totales de impacto y los de tus enemigos.

WINDOW ON (VENTANA SÍ)

Si activas este ajuste, todos los mensajes del juego se mostrarán en pantalla. Si lo desactivas, solo se mostrarán las pistas que te ayuden en la misión y las conversaciones con otros personajes.

ITEM AUTO USE (USO AUTOMÁTICO DE OBJETOS)

Si lo activas, te comerás automáticamente la comida de tu inventario cuando pierdas una cantidad importante de puntos de impacto. Si lo desactivas, tendrás que entrar en la pantalla del inventario y elegir manualmente un objeto para recuperar tus puntos de impacto.



HECHIZOS

Aquí te mostramos una lista con los hechizos que puedes crear con los cuatro tipos de elementos que estén en tu poder.



Wind (Air) (Viento)

Pequeña ráfaga de viento que puede herir a un enemigo.



Fire (Fire) (Fuego)

Lanza una bola de fuego a un enemigo.



Firewind (Air, Fire) (Viento de fuego)

Salvaje ráfaga que rodea a un enemigo para provocarle daños graves.



Earthquake (Earth) (Terremoto)

Crea un terremoto para herir a tus enemigos.



Thunder (Air, Earth) (Trueno)

Rugido ensordecedor que golpea a los enemigos.



Meteor (Fire, Earth) (Meteoro)

Bolas de fuego que rebotan para provocar daños graves a los enemigos.



Needlecrack (Air, Fire, Earth) (Rayo mortal)

Rayos de energía que provocan daños graves a tus enemigos.



Heal (Water) (Sanar)

Te devuelve varios puntos de impacto.



Ice (Air, Water) (Hielo)

Congela temporalmente a un enemigo.



Cure (Fire, Water) (Curar)

Te cura de cualquier veneno.



Confuse (Air, Fire, Water) (Confundir)

Los enemigos reciben daños graves y quedan indefensos durante unos instantes.



Guardian (Earth, Water) (Guardián)

Duende que actúa como escudo y desaparece tras recibir varios impactos.



Turn Undead (Air, Earth, Water) (Muerto viviente)

Elimina al instante a un no muerto.



Shield (Fire, Earth, Water) (Escudo)

Escudo de energía que te protegerá al completo. Desaparecerá tras recibir varios impactos.



Judgement (Air, Fire, Earth, Water) (Juicio)

Repele a todos los enemigos y causa daños graves.

LISTA DE OBJETOS

Weapons	(Armas) Las mejores armas causarán más daños a los enemigos con cada ataque.
Armour/Gloves	(Armaduras/Guantes) Las mejores armaduras y guantes minimizarán los puntos de impacto que pierdas cuando te ataquen.
Blue Potion	(Poción azul) Te cura de cualquier veneno.
Red Potion	(Poción roja) Te devuelve todos tus puntos de impacto.
Food	(Comida) Te devuelve puntos de impacto. El número de puntos recuperados varía en función del alimento.
Cheese/Wine/Water	(Queso/Vino/Agua) Te cura de cualquier veneno.
Honey	(Miel) Te devuelve 30 puntos de impacto.
Cápsulas de elementos	Puedes lanzar hechizos con cuatro elementos distintos: Air (Aire), Fire (Fuego), Earth (Tierra) y Water (Agua).
Keys	(Llaves) Las llaves abren puertas cerradas. Hay cuatro tipos de llaves. Si encuentras una llave, la conservarás en tu poder.
Life Bubble	(Burbuja de vida) Aumenta tus puntos de impacto máximos en 10.
Pendant	(Colgante) Te permite volver al juego si mueres y continuar desde el punto en el que te derrotaron.
Relics	(Reliquias) En la mazmorra encontrarás varios de estos objetos especiales, necesarios para avanzar en el juego.

LA MAZMORRA

En la mazmorra te esperan infinidad de sorpresas. Aquí te damos algunas pistas para superarla.

PUERTAS CERRADAS

Casi todas las puertas se abren al activar un interruptor o al usar la llave correspondiente. En algunos casos, tendrás que colocar explosivos (bombas o barriles) delante de la puerta para poder pasar. Si activas un explosivo por error, vuelve a entrar en la sala y coloca un nuevo explosivo.

SALTAR

En algunas salas tendrás que saltar para subirte a una plataforma elevada o móvil. Una forma eficaz de controlar el salto es no fijarte en tu personaje, sino en su sombra.



JEFES

Las criaturas jefe de la mazmorra tendrán más puntos de impacto y ataques más potentes, y será necesario derrotarlas para avanzar en la historia. Esquiva sus ataques y busca sus puntos débiles para acabar con ellas. Contar con mejor equipo y un buen uso de los hechizos pueden marcar la diferencia en estas batallas críticas.

CÁMARAS ESPECIALES

La mazmorra cuenta con cámaras especiales en las que podrás guardar la partida, recuperar todos tus puntos de impacto y teletransportarte a otras plantas. En la cámara de teletransporte, colócate sobre la runa para ver los números de planta y pulsa arriba o abajo en el mando de dirección para seleccionar uno de los destinos disponibles. En la cámara de la fuente mágica, toca la fuente para recuperar todos tus puntos de impacto.

FIN DEL JUEGO

Si te quedas sin puntos de impacto y no tienes un colgante, la pantalla Game Over (Fin del juego) pondrá fin a la partida. Selecciona una de estas dos opciones:

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) Accede a la pantalla de selección de carga y elige una partida guardada para jugar.

END GAME (TERMINAR PARTIDA) Sal del juego y vuelve a la pantalla de inicio.

GUARDAR LA PARTIDA

Para guardar tus avances en la aventura, busca la cámara de guardado más cercana. Recuerda que hay una en el castillo del rey Weeden.

Al colocarte dentro del círculo que hay en el centro de la sala, aparecerá en pantalla el aviso "SAVE?" (¿GUARDAR?). Pulsa izquierda o derecha en el mando de dirección para seleccionar YES (SÍ) o NO y pulsa Saltar para guardar/sobrescribir la partida guardada.



I am David Lander, swordsman in the service of the great King Frederick of Whitewood.

A few days ago, I was sent by my lord to an audience with King Weeden of this land of Green Row. Trembling, King Weeden informed me that his townspeople have been disappearing daily. Neither the astrological charts nor even the king's own oracle can explain. Green Row has always been a safe and charming land. Not any longer. I must find out what is happening to King Weeden's people, and return them.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

D-button: Walk, Menu Item.

Start button: Main Screen.

A button: Cast Spell.

B button: Attack, Talk.

C button: Jump.

ADVANCED CONTROLS

Jump Attack

Hold the D-button towards an enemy and press **Jump**, then press **Attack** to perform a jump attack.

GETTING STARTED

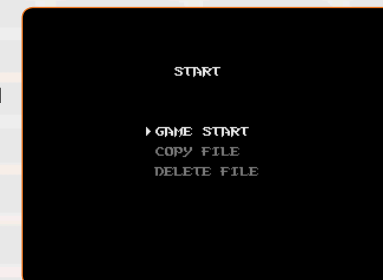
Press **START** during the Title Screen to display the Start Menu as follows:

GAME START: Start a new game, or continue a previously saved game.

COPY FILE: Create a copy of the Game Data. Select data to copy, and select the destination file slot.

DELETE FILE: Erase Game Data. Select the data to delete.

When you are prompted at the file selection screen, use the D-button to select a previously saved game file or a new game file. Note that four different game files can be saved and stored at any one time. Press **Attack** if you need to return to the Start Menu.

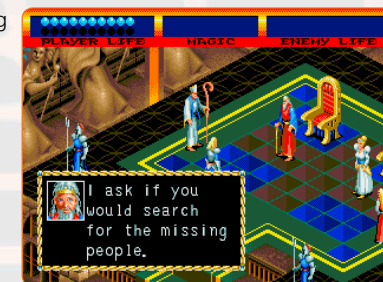


BASIC PLAY

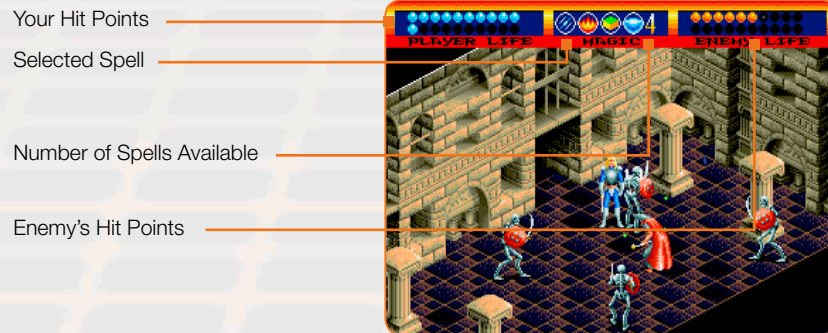
You will play as David Lander, a swordsman appointed by the King to find the missing people of Green Row. Your adventure will start in the throne room of King Weeden's castle.

The King has given you special permission to explore anywhere in Green Row, including the castle. The King has also supplied you with 200 Gold, so enter a shop and purchase any items you think may be useful. If you are not sure what your next actions should be, approach the King, Oracle, or other people of Green Row to gather information and clues.

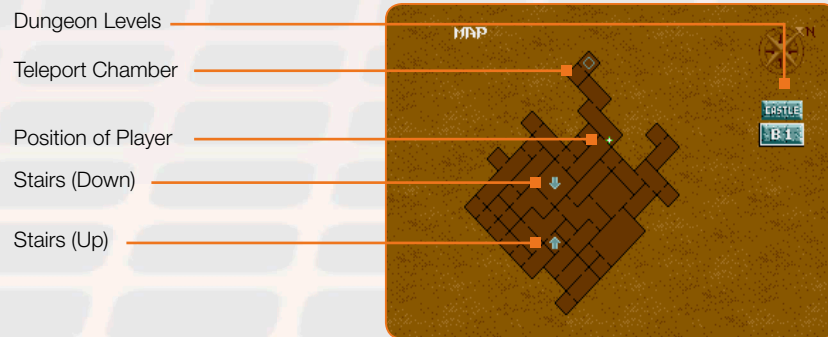
The real action begins when you enter the mysterious underground dungeon. You will defend yourself from creatures, and solve puzzles to open concealed doorways in order to advance deeper into the dungeon. Keep an eye on your Hit Points, because the game will end if you lose all of them.



GAME SCREEN



MAP SCREEN



MAIN SCREEN

Press **START** at any time during your quest to bring up the Main screen. Use the D-button to highlight an option, then press **Jump** to confirm. Note that your current and maximum Hit Points (LIFE), amount of gold in possession (GOLD), and accumulative playing time (PLAY TIME) are also displayed at the bottom of the screen.

INVENTORY: Check the items you possess. Sort the inventory or use the items from here.

MAGIC: Check the elements you possess and select them to create different spells.

EQUIP: Check the Weapons, Armour, Gloves you have and change your equipment.

MODE: Access the Mode Screen and change various Game Settings.

MAP: Access the Map Screen to confirm your location.



MODE SCREEN

There are three Game Settings you can adjust from the Mode Screen. Use the D-button up or down to highlight a setting, then press **Jump** to toggle it on/off.

DAMAGE NUMBER

Your total Hit Points as well as your enemies' Hit Points will be displayed if this setting is turned on.

WINDOW ON

All game messages are displayed when the setting is turned on. When off, only clues to help you on your quest and conversations with other characters are displayed.

ITEM AUTO USE

If on, you will automatically eat food items you have in your inventory when you lose a significant amount of Hit Points. When off, you must access the Inventory Screen and select an item to recover your Hit Points manually.



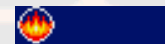
SPELLS

Here is the list of spells you are able to create with four types of elements you possess.



Wind (Air)

Small burst of wind causes damage to a single enemy.



Fire (Fire)

Throws a fireball at a single enemy.



Firewind (Air, Fire)

A fiery blast forms around a single enemy, causing major damage.



Earthquake (Earth)

Create an earthquake to damage enemies.



Thunder (Air, Earth)

Deafening roar blasts enemies.



Meteor (Fire, Earth)

Bouncing fireballs inflict heavy damage on enemies.



Needlecrack (Air, Fire, Earth)

Energy rays inflict serious damage on enemies.



Heal (Water)

Restores your Hit Points by several points.



Ice (Air, Water)

Freezes a single enemy for a short time.



Cure (Fire, Water)

Cures you from any poison.



Confuse (Air, Fire, Water)

Enemies are greatly damaged, becoming helpless for a short time.



Guardian (Earth, Water)

A sprite acts as a shield. It will disappear after several hits.



Turn Undead (Air, Earth, Water)

Instantly eliminate a single undead creature.



Shield (Fire, Earth, Water)

A shell of energy will protect you on all sides. It will disappear after several hits.



Judgement (Air, Fire, Earth, Water)

Repels all enemies, causing serious damage.

ITEM LIST

- Weapons** Better weapons will apply more damage to enemies with a single strike.
- Armour/Gloves** Better armour/gloves will minimize the Hit Points you'll lose when you are attacked.
- Blue Potion** Cures you of any poisons.
- Red Potion** Restores your Hit Points to the maximum level.
- Food** Restores your Hit Points. The number of points will vary by the food.
- Cheese/Wine/Water** Cures you of any poisons.
- Honey** Restores your Hit Points by 30.
- Elements Capsules** Four types of elements to cast spells: Air, Fire, Earth, and Water.
- Keys** Keys open locked doors, and there are four types of keys. Once you find a key it is yours to keep.
- Life Bubble** Increases your maximum Hit Point value by 10.
- Pendant** You will be able to overcome death and continue from where the game ended.
- Relics** There are several of these special items found somewhere in the dungeon which you'll need to advance the game.

DUNGEON

There will be plenty of surprises waiting for you in the dungeon, here are some useful tips to help you to conquer it.

LOCKED DOORS

Flipping a switch or having the matching key will open most doors. In some cases, you will need to place explosives (bomb or barrel) in front of the doorway to make your way through. If you've struck the explosive and set it off by mistake, simply re-enter the room and try again with a new explosive.



JUMPING

Some rooms will require you to jump on top of a moving or higher platform. An effective way to control the jump is to watch the shadow of your character instead of the character itself.

BOSSES

Boss creatures in the dungeon will have higher Hit Points and powerful attacks, and they must be defeated to advance the story. Evade their attacks and find their weakness to beat them. Better equipment as well as effective use of Spells can make the difference during these critical battles.

SPECIAL CHAMBERS

There are special chambers in the dungeon where you can save your game, replenish your Hit Points, and teleport to different floors. In the Teleportation Chamber, walk across the rune to display the floor numbers, then use the D-button up or down to highlight one of the available locations. In the Magic Fountain Chamber, simply touch the fountain to restore all of your Hit Points.

GAME OVER

If your Hit Points fall to zero, and you don't have a Pendant, the game will end with the Game Over screen. Select one of two options below:

- LOAD GAME** Access the Load Select screen and choose a game file to play.
- END GAME** Quit the game and return to the Title Screen.

SAVING GAME

To save the progress of your adventure, find the nearest Save Chamber. Note that one of them is located inside King Weeden's castle.

If you step on the circle area in the center of this room, the game will display the "SAVE?" prompt. Use the D-button left or right to highlight YES or NO and press **Jump** to save/overwrite your game file.



CUSTOMER SUPPORT

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

SUPPORT PRODUIT

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

SUPPORTO PRODOTTO

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

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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

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

KUNDENDIENST

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

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

GARANTIE

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

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

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

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

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

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

USA WARRANTY

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

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

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

Online: help.sega.com
Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

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