Dreamcast™ Collection

SPACE CHANNEL 5™ Part 2

ENGLISH 3
FRANÇAIS 5
DEUTSCH 7
ITALIANO 9
ESPAÑOL 11
SWE/FIN 13/15

SEGA®

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

ENGLISH

Minimum Requirements:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB Hard Drive space
- DirectX 9.0c compatible Sound Card
- DirectX 9.0c compatible, NVIDIA GeForce 7300 series, ATI Radeon™ X1600 Video Card with 256MB RAM

Recommended Requirements:

- Microsoft® Windows® 7
- 2.0 GHz Intel Core 2 Duo
- 2GB RAM or more
- 4GB Hard Drive space
- DirectX 9.0c compatible Sound Card
- DirectX 9.0c/Shader3.0 compatible, NVIDIA GeForce 8800 series or higher, ATI Radeon™ X1900 Video Card with 512MB RAM

ITALIANO:

Requisiti minimi:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB di spazio sul disco fisso
- Scheda audio compatibile con DirectX 9.0c
- Scheda video con 256MB di RAM compatibile con DirectX 9.0c come NVIDIA GeForce serie 7300 o ATI Radeon™ X1600

Requisiti raccomandati:

- Microsoft® Windows® 7
- Intel Core 2 Due da 2.0 GHz
- 2GB RAM o superiore
- 4GB di spazio sul disco fisso
- Scheda audio compatibile con DirectX 9.0c
- Scheda video con 512MB di RAM compatibile con DirectX 9.0c, Shader3.0 come NVIDIA GeForce serie 8800 o ATI Radeon™ X1900

FRANÇAIS:

Configuration Minimum :

- Microsoft® Windows® XP
- Intel Pentium 4, 3.0 GHz
- 2 Go RAM
- 1.8 Go d'espace libre sur le disque dur
- Carte son compatible avec DirectX 9.0c
- Carte vidéo NVIDIA série GeForce 7300 ou ATI Radeon™ X1600 avec 256 Mo de RAM compatible DirectX 9.0c

Configuration Recommandée :

- Microsoft® Windows® 7
- Intel Core 2 Duo avec 2 Ghz
- 2 Go RAM ou plus
- 4 Go d'espace libre sur le disque dur
- Carte son compatible avec DirectX 9.0c
- Carte vidéo NVIDIA série GeForce 8800 ou supérieur, ATI Radeon™ X1900 avec 512 Mo de RAM compatible DirectX 9.0c et shader 3

ESPAÑOL:

Requisitos Mínimos:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB Espacio en disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c
- Tarjeta de vídeo con 256MB RAM y compatible con DirectX 9.0c, NVIDIA GeForce serie 7300, ATI Radeon™ X1600

Requisitos Recomendados:

- Microsoft® Windows® 7
- 2.0 GHz Intel Core 2 Duo
- 2GB RAM o superior
- 4GB Espacio en disco duro
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c
- Tarjeta de vídeo con 512MB RAM y compatible con DirectX 9.0c, Shader3.0, NVIDIA GeForce serie 8800 o superior, ATI Radeon™ X1900

DEUTSCH:

Minimale Systemvoraussetzungen:

- Microsoft® Windows® XP
- 3.0 GHz Intel Pentium 4
- 2GB RAM
- 1.8GB freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0c-kompatible, NVIDIA GeForce 7300 series, ATI Radeon™ X1600 Videokarte mit 256MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- Microsoft® Windows® 7
- 2.0 GHz Intel Core 2 Duo
- 2GB RAM oder mehr
- 4GB freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0c, Shader3.0-kompatible, NVIDIA GeForce 8800 series oder höher, ATI Radeon™ X1900 mit 512MB RAM

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: RHYTHM **PLAYERS:** 1-2

Become Ulala, the dance diva and reporter of Space Channel 5 as she attempts to save mankind from the Rhythm Rogues!

Space Michael wants Ulala to free the innocent humans who were kidnapped by a mysterious dance crew. Succeed in your report by following their dance routines and rhythm.

Take on various events and battles to keep Ulala's TV rating high and ultimately beat the leader of the Rhythm Rogues.

GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the Dreamcast™ Collection games, as long as it has a D-pad and a minimum of 7 other assignable buttons. 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 this game, use the following steps:

- Start the **Dreamcast Collection** program.
- Select the **Game Config** from the launch menu.
- In the **Game Control** section, select your game controller from the drop down menu.
- Click any of the actions buttons under the Game Control menu, then press the button on your controller to change its assignment.

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

Menu Selection: Directional keys	**Left Motion:** Left
Start/Confirm: Enter / S	**Right Motion:** Right
Cancel: D	**Chu Beam:** S
Up Motion: Up	**Hey Beam:** D
Down Motion: Down	

DEFAULT CONTROLLER ASSIGNMENTS

D-pad : Move cursor / Dance motions (Up / Down / Left / Right)

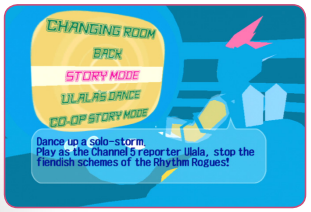
Button A: Chu Beam

Button B: Hey Beam

Start Button: Start/Confirm

GETTING STARTED

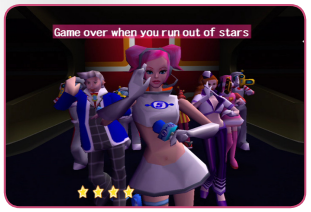
The following game modes are available once you select "Play Game" from the Main Menu. Move the cursor with the directional keys (D-pad) to select one of the following:



STORY MODE	The main single-player mode.
ULALA'S DANCE	Non-stop dance battle to earn new costumes for Ulala.
CO-OP STORY MODE	Two-player story mode.
CO-OP ULALA'S DANCE	Two-player dance battle.
CHARACTER PROFILE	View character profiles and game hints.
CHANGING ROOM	Change Ulala's costume and items.
BACK	Return to the Main Menu.

PINK HEARTS, GOLD STARS AND VIEWING RATING

The number of Pink Hearts displayed on the screen indicates the number of times Ulala can make mistakes when copying her adversaries' moves. Keep as many hearts as you can, as they boost her View Rating.



During a boss battle, Ulala's View Rating is converted into Gold Stars. These stars are lost when Ulala makes mistakes; and if she loses all of her stars, the game will end.

RESCUING HOSTAGES AND ELIMINATING ENEMIES

Only Ulala can rescue the hostages that are forced to dance by the Rhythm Rogues. If her report is successful by out-dancing and out-shooting her opponent, the hostages will be freed!

During a Shooting Battle, Ulala's microphone changes into a ray gun. If she times it correctly, she can eliminate enemies by firing the "CHU" beam and rescue hostages by firing the "HEY" beam.

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GENRE: RHYTHM **PLAYERS:** 1-2

INSTRUMENT BATTLE

At certain stages of the game, Ulala will take control of a musical instrument and will go head-to-head against another character in a rhythm battle. Simply follow the rhythm of your opponent's instrumental take, copy their commands and press the directional key (D-pad) "Down" to play your instrument.

KARAOKE BATTLE

In the Karaoke Battles, Ulala and her crew of rescued humans must engage the enemy in a singing duel. The enemy will sing a line from a song and perform a few moves. Ulala's team will reply with their own song, but the dance steps must be entered in the same order to counter their act.

TWO-PLAYER CO-OP MODES

Two players can work together to move Ulala in **Co-op Story Mode** and **Co-op Ulala's Dance**. Using his or her keys/input device, Player 1 will input the directional moves, while Player 2 will fire the "Hey" and "Chu" beams.

CHARACTERS

ULALA

She may have saved the universe, but Ulala is still a rookie reporter at Space Channel 5 who is being yelled at by her boss at work. Now she is even more determined to become the number one reporter in the galaxy. She hopes to one day meet the Space Channel 5 reporter who saved her in deep space when she was a child.

SPACE MICHAEL

The new superstar Chief Director of Space Channel 5. His ability to dance and sing is legendary, and he oversees Ulala and the rest of his team with a tender eye.

JAGUAR

The mysterious, handsome reporter of Space Pirate Broadcasting Station. He used to be a reporter at Space Channel 5, but was fired for his work style. He thinks that he can do anything to pursue the truth, and has no mercy for those that get in his way. To this day, he has tremendous amount of resentment against Space Channel 5.

PUDDING

A 19 year-old former teen idol is now a reporter at Channel 42. She has many adoring fans, but is jealous of Ulala's success. She has a destructive and unpredictable personality, but is known to play the guitar like a pro.

PINE

A foxy policewoman with a reputation to keep everything by the book. Pine has been assigned to patrol the east block of the galaxy. She is a beautiful gal who loves to create a beat with her drum kit.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

DREAMCAST COLLECTION

GENRE : RYTHME **JOUEURS :** 1-2

Incarnez Ulala, la journaliste de Space Channel 5 et diva de la danse, afin de sauver l'humanité contre les Rhythm Rogues !

Space Michael veut qu'Ulala sauve les humains innocents qui ont été kidnappés par une étrange équipe de danse. Faites un bon reportage en suivant ses programmes de danse en rythme.

Participez à divers événements et batailles pour faire augmenter l'audimètre d'Ulala et finir par vaincre le chef des Rhythm Rogues.

COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible avec Windows peut être utilisée pour jouer aux jeux *Dreamcast™ Collection*, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 7 touches configurables. Pour plus d'informations sur l'installation de la manette sur votre PC, veuillez vous référer à la documentation fournie avec la manette. Pour configurer une manette de jeu pour ce jeu, suivez les étapes suivantes :

- Lancez le programme **Dreamcast Collection**.
- Sélectionnez **Configurer le jeu** depuis le menu de démarrage.
- Dans la section **Commandes de jeu**, sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant.
- Cliquez sur une touche d'action sous le menu Commandes de jeu, puis appuyez sur la touche de votre manette pour changer son attribution.

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

Sélection du menu : Flèches directionnelles	**Vers la gauche :** Gauche
Commencer/Confirmer : Entrée / S	**Vers la droite :** Droite
Annuler : D	**Rayon Chu:** S
Vers le haut : Haut	**Rayon Hey:** D
Vers le bas : Bas	

CONFIGURATION PAR DÉFAUT DE LA MANETTE

BMD : Déplacer le curseur / Mouvements de danse (Haut / Bas / Gauche / Droite)

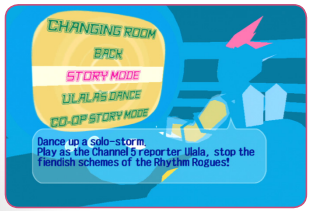
Touche A : Rayon Chu

Touche B : Rayon Hey

Touche Start : Commencer/Confirmer

DÉMARRAGE

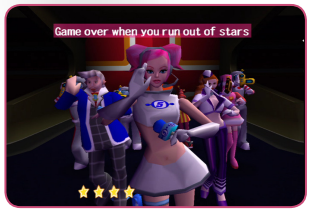
Les options suivantes sont disponibles quand vous sélectionnez Jouer à partir du menu principal. Déplacez le curseur avec le bouton multidirectionnel pour en sélectionner une :



MODE HISTOIRE	Mode principal pour un joueur.
DANSE D'ULALA	Danse continue permettant d'obtenir de nouvelles tenues d'Ulala.
MODE HISTOIRE EN COOP.	Mode histoire pour deux joueurs.
DANSE D'ULALA EN COOP.	Bataille de danse pour deux joueurs.
PROFIL DU PERSONNAGE	Voir les profils des personnages et les astuces de jeu.
VESTIAIRE	Changer la tenue et les accessoires d'Ulala.
RETOUR	Retourner au menu principal.

CŒURS ROSES, ÉTOILES DORÉES ET AUDIMÈTRE

Le nombre de cœurs roses affichés à l'écran indique le nombre de fois qu'Ulala peut commettre des erreurs en reproduisant les mouvements de ses adversaires. Conservez un maximum de cœurs pour faire exploser l'audimètre !



Lors d'un combat contre un Boss, l'audimètre d'Ulala se transforme en Étoiles dorées. Vous perdrez ces étoiles quand Ulala fait des fautes. Si elle perd toutes les Étoiles, la partie sera terminée.

SAUVER LES OTAGES ET VAPORISER LES ENNEMIS

Seule Ulala peut sauver les otages qui sont forcés à danser au rythme des Rhythm Rogues. Si elle effectue un bon reportage, elle dansera mieux que son adversaire et lui tirera dessus, ce qui libérera les otages !

Lors d'une Bataille Tir, le micro d'Ulala se transforme en canon à rayons. Si elle l'utilise au bon moment, elle pourra éliminer les ennemis avec le rayon « CHU » et sauver les otages avec le rayon « HEY ».

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GENRE : RYTHME **JOUEURS :** 1-2

BATAILLE INSTRUMENT

À certaines étapes du jeu, Ulala prendra le contrôle d'un instrument de musique et fera un duel contre un autre personnage dans une bataille rythmée. Suivez simplement le rythme de votre adversaire, reproduisez ses mouvements, puis appuyez sur la flèche directionnelle ou le BMD (Bas) pour jouer de votre instrument.

BATAILLE KARAOKE

Dans les Batailles Karaoké, Ulala et son équipe d'humains qu'elle a libérés doivent affronter l'ennemi en duel. L'ennemi chantera une ligne d'une chanson et effectuera quelques mouvements. L'équipe d'Ulala devra riposter avec leur propre chanson, mais les pas de danse doivent être synchronisés si elle veut l'emporter.

MODES DEUX JOUEURS EN COOP.

Deux joueurs peuvent unir leurs forces pour faire bouger Ulala en **mode histoire en coop.** et en **mode danse d'Ulala en coop.** Avec sa manette, le Joueur 1 devra reproduire les coups directionnels, tandis que le Joueur 2 devra tirer les rayons « Hey » et « Chu ».

PERSONNAGES

ULALA

Elle a peut-être sauvé l'univers mais Ulala reste une jeune reporter de Space Channel 5 qui se fait crier dessus par son chef au boulot. Elle est désormais encore plus déterminée à devenir la meilleure reporter de la galaxie. Elle espère rencontrer un jour le reporter qui l'a sauvée lorsqu'elle était enfant et qu'elle s'était retrouvée perdue dans l'espace.

SPACE MICHAEL

La superstar est le nouveau patron de Space Channel 5. Ses talents de danseur et de chanteur sont légendaires et il surveille Ulala et le reste de son équipe d'un œil tendre.

JAGUAR

Le beau reporter mystérieux de Space Pirate Broadcasting Station. Il a travaillé comme reporter à Space Channel 5 mais il fut licencié à cause de son attitude au travail. Il pense qu'il peut faire tout ce que bon lui semble pour atteindre la vérité et il est sans pitié envers ceux qui se tiennent sur sa route. Encore aujourd'hui, il a une dent contre Space Channel 5.

PUDDING

Une ancienne chanteuse à succès de 19 ans qui est maintenant reporter à Channel 42. Elle compte un grand nombre de fans mais elle est jalouse du succès d'Ulala. Elle est destructrice et imprévisible, mais elle est connue pour jouer super bien de la guitare.

PINE

Une femme-flic super sexy qui a la réputation de toujours suivre les règles. On lui a confié la tâche de patrouiller le bloc est de la galaxie. C'est une belle fille qui adore créer des rythmes avec sa batterie.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GENRE: RHYTHM **SPIELER:** 1-2

Werde zu Ulala, der Tanzdiva und Reporterin von Space Channel 5, die versucht, die Menschheit vor den Rhythm Rogues zu retten!

Space Michael will, dass Ulala die unschuldigen Menschen befreit, die von einer geheimnisvollen Tanzcrew entführt wurden. Liefere eine erfolgreiche Reportage ab, indem du ihren Tanzbewegungen und dem Rhythmus folgst.

Stelle dich verschiedenen Events und Wettkämpfen, um Ulalas Einschaltquote oben zu halten und schließlich den Anführer der Rhythm Rogues zu besiegen.

CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Man kann für die *Dreamcast™ Collection*-Spiele jeden Windows-kompatiblen Controller verwenden, sofern dieser über ein Steuerkreuz und mindestens 7 weitere belegbare Tasten verfügt. In der Anleitung des Controllers ist beschrieben, wie man diesen auf dem Computer installiert. Mit den folgenden Schritten wird ein Controller für dieses Spiel eingerichtet:

- Das Programm **Dreamcast Collection** starten.
- Aus dem Startmenü Spielkonfiguration wählen.
- Im Bereich Spielsteuerung aus dem Dropdown-Menü den eigenen Controller wählen.
- Auf eine beliebige Aktionsschaltfläche unter dem Spielsteuerungs-Menü klicken und dann die Taste auf dem Controller drücken, um deren Zuweisung zu ändern.

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

Menüauswahl: Richtungstasten	**Linksbewegung:** Nach links
Starten/Bestätigen: Enter / S	**Rechtsbewegung:** Nach rechts
Abbrechen: D	**Chu-Strahl:** S
Aufwärtsbewegung: Nach oben	**Hey-Strahl:** D
Abwärtsbewegung: Nach unten	

STANDARD-CONTROLLER-BELEGUNG

Steuerkreuz: Cursor bewegen/Tanzbewegungen (nach oben/nach unten/nach rechts/nach links)

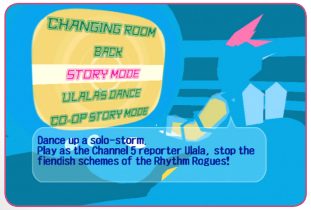
A-Taste: Chu-Strahl

B-Taste: Hey-Strahl

Start-Taste: Starten/Bestätigen

ERSTE SCHRITTE

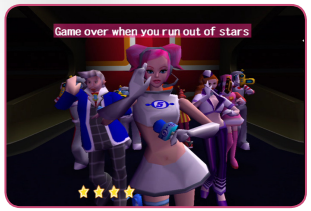
Die folgenden Spielmodi stehen zur Verfügung, sobald du im Hauptmenü "Spielen" gewählt hast. Bewege den Cursor mit den Richtungstasten (Steuerkreuz), um einen der Modi auszuwählen:



STORY-MODUS	Der Einzelspieler-Hauptmodus.
ULALAS TANZ	Nonstop-Tanzwettkampf, um neue Kostüme für Ulala zu verdienen.
CO-OP-STORY-MODUS	Story-Modus für zwei Spieler.
CO-OP-ULALAS TANZ	Tanzwettkampf für zwei Spieler.
CHARAKTERPROFIL	Charakterprofile und Spieltipps.
UMKLEIDE	Ulalas Kostüm und Gegenstände ändern.
ZURÜCK	Zurück zum Hauptmenü.

ROSA HERZEN, GOLDENE STERNE UND EINSCHALTQUOTE

Die Anzahl der auf dem Bildschirm angezeigten rosa Herzen zeigt an, wie oft Ulala beim Nachahmen der Bewegungen ihrer Gegner Fehler machen darf. Bewahre dir so viele Herzen wie möglich, denn dadurch steigt Ulalas Einschaltquote.



Bei einem Boss-Wettkampf wird Ulalas Einschaltquote in goldene Sterne umgewandelt. Diese Sterne gehen verloren, wenn Ulala Fehler macht. Wenn sie alle Sterne verloren hat, ist das Spiel zu Ende.

GEISELN RETTEN UND FEINDE AUSSCHALTEN

Nur Ulala kann die Geiseln retten, die von den Rhythm Rogues zum Tanzen gezwungen werden. Wenn ihre Reportage dadurch erfolgreich ist, dass sie besser tanzt und schießt als ihr Gegner, werden die Geiseln befreit!

Bei einem Schuss-Wettkampf wird Ulalas Mikrofon zu einer Strahlenkanone. Wenn sie den richtigen Moment abpasst, kann sie durch Abfeuern des "Chu"-Strahls Feinde ausschalten und durch Abfeuern des "Hey"-Strahls Geiseln befreien.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GENRE: RHYTHM **SPIELER:** 1-2

INSTRUMENTEN-WETTKAMPF

An bestimmten Stellen im Spiel übernimmt Ulala ein Musikinstrument und stellt sich einem anderen Charakter direkt in einem Rhythmus-Wettkampf. Folge einfach dem Rhythmus deines Gegners, ahme die Befehle nach und drücke die Richtungstaste (Steuerkreuz) nach "unten", um dein Instrument zu spielen.

KARAOKE-WETTKAMPF

Bei einem Karaoke-Wettkampf müssen Ulala und ihre Mannschaft aus geretteten Menschen den Feind in ein Gesangsduell verwickeln. Der Feind singt eine Zeile aus einem Lied und führt ein paar Bewegungen aus. Ulalas Team antwortet mit einem eigenen Lied, aber die Tanzschritte müssen in der gleichen Reihenfolge ausgeführt werden, wie die des Gegners.

CO-OP-MULTIPLAYER

Zwei Spieler können zusammenarbeiten, um Ulala im **Co-op-Story-Modus** und im **Modus Co-op Ulalas Tanz** zu bewegen. Spieler 1 gibt dabei mit seinen Tasten/seinem Eingabegerät die Richtungsbewegungen vor, während Spieler 2 die "Hey"- und "Chu"-Strahlen abfeuert.

CHARAKTERE

ULALA

Sie hat zwar das Universum gerettet, aber bei Space Channel 5 ist Ulala noch eine frischgebackene Reporterin, die von ihrem Chef bei der Arbeit angebrüllt wird. Jetzt ist sie noch entschlossener, als Reporterin in der Galaxis die Nummer Eins zu werden. Sie hofft, eines Tages dem Reporter von Space Channel 5 zu begegnen, der sie als Kind im Weltall rettete.

SPACE MICHAEL

Der neue Superstar-Chefdirektor von Space Channel 5. Seine Tanz- und Gesangsfähigkeiten sind legendär, und er überwacht Ulala und sein übriges Team mit wohlwollendem Auge.

JAGUAR

Der geheimnisvolle, gutaussehende Reporter der Space Pirate Broadcasting Station. Früher war er mal Reporter bei Space Channel 5, wurde jedoch wegen seines Arbeitsstils gefeuert. Er glaubt, er könne alles tun, um der Wahrheit auf die Spur zu kommen, und er kennt keine Gnade für die, die ihm im Wege stehen. Bis zum heutigen Tag hegt er einen gewaltigen Groll gegen Space Channel 5.

PUDDING

Das 19jährige ehemalige Teenie-Idol ist jetzt Reporterin bei Channel 42. Sie hat viele Bewunderer, ist jedoch auf Ulalas Erfolg neidisch. Sie hat eine zerstörerische und unberechenbare Persönlichkeit, kann aber Gitarre spielen wie ein Profi.

PINE

Eine Polizistin mit Sexappeal, von der es heißt, dass sie sich streng an die Vorschriften hält. Pine wurde die Streife im östlichen Block der Galaxis zugeteilt. Sie ist ein hübsches Mädel und gibt auf ihrem Schlagzeug gern den Takt an.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

DREAMCAST COLLECTION

GENERE: AZIONE **GIOCATORI:** 1-2

Gioca nei panni di Ulala, la cronista ballerina di Space Channel 5 e salva l'umanità dai Rhythm Rogues !

Space Michael vuole che Ulala salvi gli innocenti rapiti da una troupe di ballo misteriosa. Completa i servizi con successo seguendo i passi di danza e il ritmo!

Affronta varie competizioni e gare per mantenere alti gli ascolti in TV di Ulala e infine sconfiggi il leader dei Rhythm Rogues.

COMPATIBILITÀ CONTROLLER DI GIOCO

Con i giochi *Dreamcast™ Collection* potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile con Windows e che abbia un tasto direzionale e almeno 7 pulsanti assegnabili. Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo sul PC. Per impostare il controller per questo gioco segui le istruzioni qui di seguito:

- Lancia il programma **Dreamcast Collection**.
- Seleziona **Configurazione di gioco** dal menu di avvio.
- Nella sezione **Comandi di gioco** seleziona il tuo controller dal menu a tendina.
- Clicca su qualunque pulsante azione nel menu Comandi di gioco, quindi premi il pulsante sul tuo controller per cambiare l'assegnazione.

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

Selezione menu: Tasti direzionali	**Movimento a sinistra:** Sinistra
Inizia/Conferma: Invio / S	**Movimento a destra:** Destra
Annulla: D	**Raggio "Chu":** S
Movimento verso l'alto: Su	**Raggio "Hey":** D
Movimento verso il basso: Giù	

COMANDI PREDEFINITI DEL CONTROLLER

Tasto D: Muovi cursore / Passi di danza (Su / Giù / Sinistra / Destra)

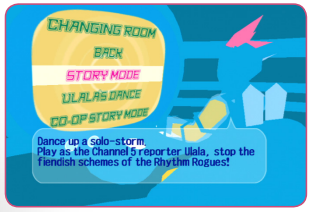
Pulsante A: Raggio "Chu"

Pulsante B: Raggio "Hey"

Pulsante Start: Inizia/Conferma

PER INIZIARE

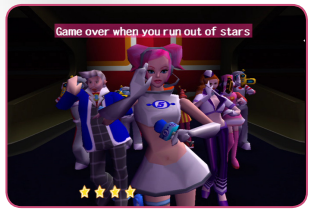
Le seguenti modalità di gioco sono disponibili dopo aver selezionato "Gioca" dal menu principale. Muovi il cursore con i tasti direzionali (o con il tasto D) per selezionare fra:



MODALITÀ STORIA	La modalità principale per giocatore singolo.
DANZA DI ULALA	Gara di ballo non-stop per sbloccare nuovi costumi per Ulala.
MODALITÀ STORIA COOP	Modalità storia per due giocatori.
DANZA DI ULALA COOP	Gara di ballo per due giocatori.
PROFILO PERSONAGGIO	Visualizza i profili dei personaggi e i consigli di gioco.
CAMERINO	Cambia il costume e gli oggetti di Ulala.
INDIETRO	Torna al menu principale.

CUORI, STELLE E INDICI D'ASCOLTO

Il numero di cuori visualizzati sullo schermo indica il numero di errori consentiti a Ulala nel copiare le mosse dell'avversario. Mantieni alto il numero di cuori per far aumentare gli indici di ascolto.



Durante le battaglie con i boss, gli indici d'ascolto sono convertiti in stelle, che diminuiscono a ogni errore di Ulala; se perde tutte le stelle, il gioco avrà fine.

SALVATAGGIO DEGLI OSTAGGI ED ELIMINAZIONE DEI NEMICI

Solo Ulala può salvare gli ostaggi costretti a ballare dai Rhythm Rogues. Se completa il servizio con successo ballando meglio e sparando con maggior precisione del suo avversario, gli ostaggi saranno liberi.

Durante una gara di spari, il microfono di Ulala si trasforma in un'arma a raggi. Se riesce a tenere il tempo, allora può eliminare i nemici utilizzando il raggio CHU e liberare gli ostaggi con il raggio HEY.

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GENERE: AZIONE **GIOCATORI:** 1-2

GARA CON STRUMENTI

In alcuni punti del gioco Ulala dovrà suonare uno strumento musicale e competere contro un altro personaggio in una gara basata sul ritmo. Segui il ritmo dello strumento dell'avversario, copia i suoi movimenti e premi il tasto direzionale (tasto D) giù per riprodurlo sul tuo strumento.

GARA DI KARAOKE

Nelle gare di karaoke Ulala e il gruppo di ostaggi salvati devono prendere parte a una sfida di canto. L'avversario canterà il verso di una canzone e realizzerà alcune mosse. Ulala e il suo team replicheranno con la propria canzone, ma eseguendo i passi di danza nello stesso ordine.

MODALITÀ COOP PER DUE GIOCATORI

In **Modalità Storia Coop** e **Danza di Ulala Coop** due giocatori collaborano per far ballare Ulala. Il Giocatore 1 si occuperà dei comandi di movimento, mentre il Giocatore 2 userà i raggi "Hey" e "Chu".

PERSONAGGI

ULALA

Avrà anche salvato l'universo, ma Ulala rimane comunque una giovane cronista di Space Channel 5 rimproverata di continuo dal proprio datore di lavoro. Ora è determinata più che mai a diventare la reporter numero uno della galassia. Spera di poter incontrare, un giorno, il giornalista di Space Channel 5 che l'ha salvata nello spazio quando era una bambina.

SPACE MICHAEL

La nuova superstar, Direttore Capo di Space Channel 5: le sue abilità nel canto e nel ballo sono leggendarie. Tiene d'occhio con affetto Ulala e il resto della squadra.

JAGUAR

Il giornalista bello e misterioso di Space Pirate Broadcasting Station. Lavorava per Space Channel 5, ma è stato licenziato a causa dello stile sul lavoro: pensa di poter fare qualunque cosa pur di arrivare alla verità e non sopporta chi lo intralcia. Ancora oggi prova del risentimento nei confronti di Space Channel 5.

PUDDING

A 19 anni era l'idolo dei teenager, ora è una giornalista di Channel 42. Ha molti fan, ma è gelosa del successo di Ulala. Dalla personalità distruttiva e imprevedibile, suona la chitarra come una vera professionista.

PINE

Una poliziotta molto attraente, famosa per voler fare tutto secondo le regole. Controlla la zona est della galassia. È una bella ragazza che adora suonare la batteria.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

DREAMCAST COLLECTION

GÉNERO: MUSICAL **JUGADORES:** 1-2

¡Conviértete en Ulala, la diva de la pista de baile y reportera del Space Channel 5, mientras intenta salvar a la humanidad de los Rhythm Rogues!

Space Michael quiere que Ulala libere a unos inocentes humanos que han sido secuestrados por un misterioso grupo de baile. Sigue sus rutinas de baile y su ritmo para realizar con éxito tu reportaje.

Completa las pruebas y batallas para mantener alta la audiencia televisiva de Ulala y finalmente vencer al líder de los Rhythm Rogues.

COMPATIBILIDAD DE MANDOS

Podrás utilizar cualquier mando compatible con Windows con los juegos de *Dreamcast™ Collection* siempre que disponga de un mando de dirección y de 7 botones asignables como mínimo. Para obtener más información sobre su instalación en tu PC, consulta la documentación suministrada con el mando. Para configurar el mando en este juego, sigue estos pasos:

- Inicia el programa **Dreamcast Collection**.
- Selecciona **Configuración** en el menú.
- En el apartado **Control de juego**, selecciona tu mando en el menú desplegable.
- Haz clic en cualquiera de los botones de acción en el menú Control de juego y, a continuación, pulsa el botón de tu mando para cambiar su asignación.

CONTROLES PREDETERMINADOS DEL TECLADO

Selección del menú: Teclas de dirección	**Mov. izquierda:** Izq.
Comenzar/Confirmar: Intro / S	**Mov. derecha:** Derecha
Cancelar: D	**Rayo Chu:** S
Mov. arriba: Arriba	**Rayo Hey:** D
Mov. abajo: Abajo	

ASIGNACIONES PREDETERMINADAS DEL MANDO

Mando de dirección: Mover cursor / mov. de baile (Arriba / Abajo / Izq. / Der.)

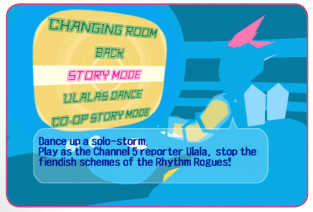
Botón A: Rayo Chu

Botón B: Rayo Hey

Botón Start: Comenzar/confirmar

PARA COMENZAR

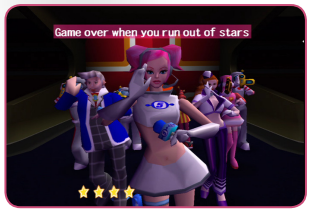
Los siguientes modos de juego están disponibles cuando seleccionas "Jugar" en el menú principal. Mueve el cursor con las teclas de dirección (mando de dirección) para seleccionar uno de los siguientes modos:



MODO HISTORIA	El modo principal de un jugador.
EL BAILE DE ULALA	Lucha sin parar para que Ulala gane nuevo vestuario.
MODO HISTORIA COOP.	Modo de historia para dos jugadores.
BAILE DE ULALA COOP.	Batalla para dos jugadores.
PERFIL DEL PERSONAJE	Ver perfiles de los personajes y consejos.
PROBADOR	Cambia el vestido y los objetos de Ulala.
ATRÁS	Vuelve al menú principal.

CORAZONES ROSAS, ESTRELLAS DORADAS Y AUDIENCIAS

El número de corazones rosas que aparece en la pantalla indica el número de veces que Ulala puede cometer un error cuando imite los movimientos de sus adversarios. Mantén el mayor número de corazones posible, ya que hacen que su audiencia aumente.



Durante una batalla contra jefes, la audiencia de Ulala se convierte en estrellas doradas. Estas estrellas desaparecen cuando Ulala comete algún error. El juego acaba cuando pierde todas las estrellas.

RESCATE DE LOS REHENES Y ELIMINACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Solo Ulala puede rescatar a los rehenes que son obligados a bailar por los Rhythm Rogues. Si supera en bailes y disparos a su oponente, su reportaje tendrá éxito y los rehenes serán liberados.

En una batalla de disparos, el micrófono de Ulala se convertirá en una pistola de rayos. Si sigue correctamente los tiempos, podrá eliminar a sus enemigos mediante el Rayo Chu y rescatar a los rehenes con el Rayo Hey.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GÉNERO: MUSICAL **JUGADORES:** 1-2

BATALLA DE INSTRUMENTOS

En determinados momentos del juego, Ulala tomará el control de un instrumento musical y se enfrentará a otro personaje en una batalla de ritmo. Simplemente sigue el ritmo de la toma instrumental de tu oponente, copia sus órdenes y pulsa la tecla de dirección (mando de dirección) "Abajo" para tocar.

BATALLA DE KARAOKE

En las batallas de karaoke, Ulala y su grupo de humanos rescatados deberán enfrentarse al enemigo en un duelo al micrófono. El enemigo cantará un trozo de una canción y realizará unos movimientos. El equipo de Ulala contestará con su propia canción, pero se deben seguir los pasos de baile en el mismo orden para contraatacar su actuación.

MODOS COOP. PARA DOS JUGADORES

Dos jugadores pueden trabajar conjuntamente para mover a Ulala en **Modo historia Coop.** y **Baile de Ulala Coop.**. Mediante el dispositivo/las teclas, el jugador 1 se encargará de los movimientos, mientras que el jugador 2 disparará los rayos Hey y Chu.

PERSONAJES

ULALA

Es posible que haya salvado al universo, pero Ulala es todavía una reportera novata del Space Channel 5 a la que su jefe grita en el trabajo. Por eso está si cabe más decidida a convertirse en la reportera número uno de la galaxia. Espera conocer algún día al reportero del Space Channel 5 que le salvó la vida en el espacio cuando era una niña.

SPACE MICHAEL

El nuevo director general y superestrella del Space Channel 5. Sus habilidades para cantar y bailar son legendarias y supervisa a Ulala y al resto de su equipo con buenos ojos.

JAGUAR

El guapo y misterioso reportero de la Space Pirate Broadcasting Station. Fue reportero del Space Channel 5, pero le despidieron por su forma de trabajo. Piensa que puede hacer cualquier cosa en pos de la verdad y no siente lástima alguna por los que se entrometen en su camino. Actualmente, le guarda un enorme rencor al Space Channel 5.

PUDDING

Esta ex ídolo adolescente de 19 años es actualmente reportera del Channel 42. Tiene muchos fans que la adoran, pero está celosa del éxito de Ulala. Tiene una personalidad destructiva e impredecible, pero toca la guitarra como una profesional.

PINE

Una astuta policía con fama de ceñirse a las normas. A Pine se le ha asignado patrullar el bloque este de la galaxia. Es una chica preciosa a la que le encanta marcarse unos ritmos con la batería.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

DREAMCAST COLLECTION

GENRE: MUSIKSPEL **SPELARE:** 1-2

Du är Ulala, dansdiva och journalist på Space Channel 5, och försöker rädda mänskligheten från Rhythm Rogues!

Space Michael vill att Ulala ska befria de oskyldiga människor som kidnappats av ett mystiskt danslag. Lyckas med dina åtgärder genom att följa deras danssteg och rytm.

Utsätt dig för händelser och strider för att hålla Ulalas TV-ranking hög och slutligen besegra ledaren för Rhythm Rogues.

HANDKONTROLLER OCH KOMPATIBILITET

Till Dreamcast™ Collection-spelen kan alla Windows-kompatibla handkontroller användas, bara de har en styrknapp och minst 7 programmerbara knappar. Om du vill veta mer om hur du kopplar handkontroller till datorn finns information i bruksanvisningen till handkontrollen. Gör så här för att ställa in en handkontroll för detta spel:

- Starta **Dreamcast Collection**-programmet.
- Välj **Game Config (spelkonfiguration)** i startmenyn.
- I **Game Control-alternativet (spelkontroller)** väljer du din handkontroll i rullgardinsmenyn.
- Klicka på en av funktionerna i Game Control-menyn och tryck sedan på en knapp på handkontrollen för att tilldela funktionen till knappen.

FÖRINSTÄLLDA TANGENTBORDSKONTROLLER

Menyval: Piltangenterna	**Vänsterrörelse:** Vänster
Starta/Bekräfta: Enter / S	**Högerrörelse:** Höger
Avbryta: D	**Chu-stråle:** S
Uppåtrörelse: Upp	**Hey-stråle:** D
Nedåtrörelse: Ner	

FÖRINSTÄLLDA HANDKONTROLLSFUNKTIONER

Styrknapp: Flytta muspekaren / Dansrörelser (Upp / Ner / Vänster / Höger)

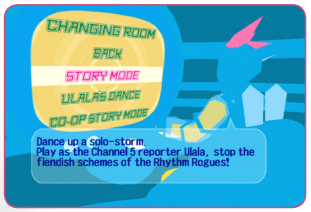
A-knapp: Chu-stråle

B-knapp: Hey-stråle

START-knapp: Starta/Bekräfta

KOMMA IGÅNG

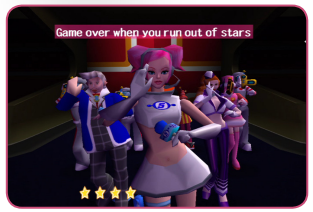
Följande spellägen finns tillgängliga när du väljer "Play Game" (Spela) i huvudmenyn. Flytta muspekaren med hjälp av riktningsknapparna (styrknappen) för att välja en av följande:



STORY MODE (BERÄTTELSELÄGET)	Det ursprungliga enspelarläget.
ULALA'S DANCE (ULALAS DANS)	En ändlös danskamp där du får nya kläder till Ulala.
CO-OP STORY MODE (SAMARBETSLÄGET)	Berättelseläget för två spelare.
CO-OP ULALA'S DANCE (ULALAS DANS: SAMARBETSLÄGET)	En danskamp för två spelare.
CHARACTER PROFILE (KARAKTÄRPROFIL)	Se karaktärprofiler och speltips.
CHANGING ROOM (PROVRUMMET)	Utrusta Ulala med andra kläder och föremål.
BACK (TILLBAKA)	Gå tillbaka till huvudmenyn.

ROSA HJÄRTAN, GULDSTJÄRNOR OCH RANG

Antalet rosa hjärtan som visas på skärmen visar hur många misstag som Ulala kan göra när hon kopierar motståndarens danssteg. Se till att ha så många hjärtan kvar som möjligt eftersom det ökar hennes rang.



När du möter en boss omvandlas Ulalas rang till guldstjärnor. Stjärnorna försvinner allteftersom Ulala gör misstag och spelet är slut när hon har blivit av med alla.

RÄDDA GISSLAN OCH BESEGRA FIENDER

Det är bara Ulala som kan rädda gisslan som Rhythm Rogues tvingar att dansa. Om hon lyckas dansa och skjuta bättre än motståndarna går gisslan fri!

När Ulala måste skjuta förvandlas hennes mikrofon till en strålpistol. Om hon gör det i rätt ögonblick kan hon förgöra fiender med "CHU"-strålen och rädda gisslan med "HEY"-strålen.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

GENRE: MUSIKSPEL **SPELARE:** 1-2

INSTRUMENTKAMP

Vid vissa tillfällen i spelet kontrollerar Ulala ett musikinstrument och möter en annan karaktär i en rytmkamp. Följ helt enkelt rytmen i din motståndares instrument, kopiera riffen och tryck neråt på styrknappen för att spela på ditt instrument.

KARAOKE BATTLE

I karaokekampen får Ulala och hennes lag med befriade människor möta fienden i en sångduell. Fienden sjunger en rad ur en låt och dansar lite. Ulalas lag får svara med sin egen låt, men måste upprepa dansstegen i samma ordning för att besvara attacken.

TWO-PLAYER CO-OP MODES

Två spelare kan tillsammans styra Ulala i Co-op Story Mode (Samarbet Släget) och Co-op Ulala's Dance (Ulalas dans: Samarbet Släget). Spelare 1 sköter styrriktningen med sina tangenter/knappar och spelare 2 avfyrar "Hey"- och "Chu"-strålarna.

CHARACTERS

ULALA

Hon må ha räddat universum, men på Space Channel 5 är hon fortfarande bara en nybörjare som får skäll av sin chef. Nu är hon mer inriktad än någonsin på att bli den främsta journalisten i galaxen. En dag hoppas hon på att få möta Space Channel 5-journalisten som räddade henne från rymdens djup när hon var ung.

SPACE MICHAEL

Chefsredaktör och det nya stjärnskottet på Space Channel 5. Hans förmåga att dansa och sjunga är legendarisk och han tar hand om Ulala och resten av sina anställda.

JAGUAR

Den mystiske och snygge journalisten från Space Pirate Broadcasting Station. Han var journalist på Space Channel 5 innan han blev avskedad p.g.a. sin arbetsmetod. Han tror att allt är tillåtet bara sanningen kommer fram och visar ingen nåd för de som står i vägen. Han känner fortfarande ett stort hat mot Space Channel 5.

PUDDING

En 19-årig före detta tonårsstjärna som numera är journalist på Channel 42. Hon har många fans som älskar henne, men hon är avundsjuk på Ulalas framgång. Hon har en destruktiv och ombytlig personlighet, men sägs vara den bästa gitarristen någonsin.

PINE

En snygg poliskonstapel med rykte om sig att följa lagen till punkt och pricka. Pine har fått i uppgift att patrullera den östra delen av galaxen. Hon är en vacker flicka som älskar att skapa beats på sina trummor.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

PELITYYPPI: MUSIIKKIPELI **PELAAJAMÄÄRÄ:** 1-2

Sinä olet Ulala, tanssidiiva ja Space Channel 5:n toimittaja, joka yrittää pelastaa ihmiskunnan Rhythm Rogues -ryhmältä !

Space Michael haluaa Ulalan vapauttavan salaperäisen tanssiryhmän sieppaamat viattomat ihmiset. Raporttisi onnistuu, kun seuraat heidän tanssiliikkeitään ja rytmiään.

Osallistu tapahtumiin ja taisteluihin, jotta Ulalan TV-suosio pysyisi korkeana, ja kukista Rhythm Rogues -ryhmän johtaja.

PELIOHJAIMEN YHTEENSOPIVUUS

Dreamcast™ Collection -pelejä voi pelata millä tahansa Windows-yhteensopivalla peliohjaimella, kunhan siinä on suuntanäppäimet ja vähintään seitsemän muuta ohjelmoitavaa painiketta. Katso ohjaimen PC-asennusohjeet sen mukana tulleista oppaista. Asenna peliohjain tähän peliin seuraavien ohjeiden mukaan:

- Käynnistä **Dreamcast Collection** -ohjelma.
- Valitse aloitusvalikosta **Game Config** (Peliasetukset).
- Valitse peliohjaimesi pudotusvalikosta kohdassa **Game Control** (Peliohjain).
- Napsauta mitä tahansa Game Control -valikossa olevaa toimintapainiketta ja paina sitten jotakin peliohjaimen painiketta, niin määritys muuttuu.

NÄPPÄIMISTÖN OLETUSKOMENNOT

Valikossa liikkuminen: Suuntanäppäimet	**Liike vasemmalle:** Vasen
Aloittaminen/Vahvistaminen: Enter / S	**Liike oikealle:** Oikea
Peruminen: D	**Chu-säde:** S
Liike ylös: Ylös	**Hey-säde:** D
Liike alas: Alas	

OHJAIMEN OLETUSASETUKSET

Suuntanäppäimet : Liikuta osoitinta / Tanssiliikkeet (Ylös / Alas / Vasen / Oikea)

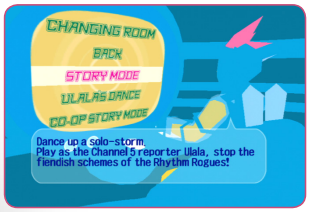
A-painike: Chu-säde

B-painike: Hey-säde

START-painike: Aloittaminen/Vahvistaminen

ALOITTAMINEN

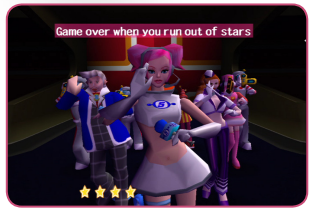
Seuraavat vaihtoehdot ovat käytössä, kun valitset päävalikosta kohdan Play Game (Pelaa peliä). Liikuta osoitin suuntanäppäimillä johonkin näistä kohdista:



STORY MODE (TARINATILA)	Pääpelin yksinpelitila.
ULALA'S DANCE (ULALAN TANSSI)	Loputon tanssitaistelu, jossa voi saada asuja Ulalalle.
CO-OP STORY MODE (TARINATILA KAHDELLE)	Kahden pelaajan tarinatila.
CO-OP ULALA'S DANCE (ULALAN TANSSI KAHDELLE)	Two-player dance battle.
CHARACTER PROFILE (HAHMON PROFIILI)	Katso hahmojen profiileja ja pelivihjeitä.
CHANGING ROOM (PUKUHUONE)	Vaihda Ulalan asua ja esineitä.
BACK	Palaa päävalikkoon.

PINKIT SYDÄMET, KULTATÄHDET JA KATSOJALUKU

Ruudulla näkyvien pinkkien sydänten määrä kertoo kuinka monta virhettä Ulala saa tehdä matkiessaan vastustajansa liikkeitä. Yritä säilyttää mahdollisimman monta sydäntä, sillä ne parantavat katsojalukua.



Taistelussa päävastustajaa vastaan Ulalan katsojaluku muunnetaan kultatähdiksi. Ulala menettää niitä tehdessään virheitä. Jos hän menettää kaikki tähdet, peli päättyy.

PANTTIVANKIEN PELASTAMINEN JA VIHOLLISTEN ELIMINOIMINEN

Vain Ulala voi pelastaa panttivangit, jotka Rhythm Rogues -ryhmä pakottaa tanssimaan. Jos Ulala onnistuu raportissaan tanssimalla ja ampumalla vastustajiaan paremmin, panttivangit pääsevät vapaiksi!

Ampumistaistelussa Ulalan mikrofoni muuttuu sädeaseeksi. Jos hän ajoittaa ampumisen oikein, hän voi eliminoida vihollisia CHU-säteellä ja pelastaa panttivankeja HEY-säteellä.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

PELITYYPPI: MUSIIKKIPELI **PELAAJAMÄÄRÄ:** 1-2

SOITINTAISTELU

Pelin tietyissä vaiheissa Ulala saa jonkin soittimen ja kohtaa toisen hahmon rytmitaistelussa. Seuraa vastustajan soittimen rytmiä, matki komentoja ja soita soitinta painelemalla suuntanäppäimellä alas.

KARAOKETAISTELU

Karaoketaisteluissa Ulalan ja hänen pelastamiensa ihmisten on kohdattava vihollinen laulutaistelussa. Vihollinen laulaa säkeen jostain kappeleesta ja tekee pari liikettä. Ulalan tiimi vastaa omalla laululla, mutta tanssiaskeleet on tehtävä samassa järjestyksessä vastustajan voittamiseksi.

TWO-PLAYER CO-OP MODES

Kaksi pelaajaa voi liikuttaa Ulalata yhdessä **Co-op Story Modesssa (Tarinatila kahdelle)** ja **Co-op Ulala's Dancessa (Ulalan tanssi kahdelle)**. Pelaaja 1 antaa tanssiliikkeet omilla näppäimillään ja Pelaaja 2 ampuu "Hey"- ja "Chu"-säteet.

CHARACTERS

ULALA

Ulala on ehkä pelastanut universumin, mutta Space Channel 5:ssä hän on vain uusi toimittaja, jolle pomo huutaa töissä. Nyt hän on päättänyt nousta galaksin ykkösreportteriksi. Hän toivoo tapaavansa jonain päivänä sen Space Channel 5:n toimittajan, joka pelasti hänet lapsena ulkoavaruudessa.

SPACE MICHAEL

Space Channel 5:n uudeksi johtajaksi ryhtynyt supertähti. Hänen tanssi- ja laulutaitonsa ovat legendaarisia, ja hän vahtii Ulalata ja muita tiiminsä jäseniä lempeällä katseella.

JAGUAR

Space Pirate Broadcasting Stationin salaperäinen ja komea toimittaja. Hän oli aiemmin Space Channel 5:n toimittaja, mutta sai potkut tyylinsä takia. Hän luulee voivansa tehdä mitä vain totuutta etsiessään, eikä armahda tiellensä tulevia. Nykyään hän on äärimmäisen katkera Space Channel 5:lle.

PUDDING

19-vuotias entinen teini-idoli on nykyään Channel 42:n toimittaja. Hänellä on useita ihailijoita, mutta silti hän kadehtii Ulalan menestystä. Hänellä on tuhoisa ja oikukas luonne, mutta hän osaa soittaa kitaraa kuin ammattilainen.

PINE

Kaunis poliisinainen, joka tekee kaiken sääntöjen mukaan. Pine on määrätty partioimaan galaksin itäblokissa. Hän on kaunis tyttö, joka tykkää paukutella biittejä rummuillaan.

Dreamcast Collection

SPACE CHANNEL 5™ PART 2

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.

0900-737737 (*Lokal samtalstaxa)
support.se@panvision.com

0600-97799 (0,96€ / min + pvm)
tuotetuki@panvision.com

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 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**

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)*

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:
TECHNISCHE UND SPIELINHALTLICHE 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 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.

© SEGA. All rights reserved. SEGA, the SEGA logo and SPACECHANNEL5 are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.

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, ANTICPATED 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 ETRE 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. 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**

Dreamcast™ Collection