



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.

COLUMNS III: REVENGE OF COLUMNS™

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: PUZZLE PLAYERS: 1-2

Arrange the blocks of jewels falling from the top of the screen.

If three or more jewels of the same colour are lined up vertically, horizontally, or diagonally, they disappear. Don't allow them to pile up to the top, or you will lose the game.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

| |
|--|
| D-button: Move Jewel Blocks. |
| Start button: Start Game, Pause Game. |
| A button: Attack. |
| B button: Rearrange. |
| C button: Attack. |

GETTING STARTED

From the Title Screen, press START to display the Main Menu as follows:

- 1P MODE :** Select a difficulty level, and play along the story.
- 1-on-1 MODE:** 2 players play against each other.
- TEST MODE :** Listen to the sounds used in the game, or test the controllers.

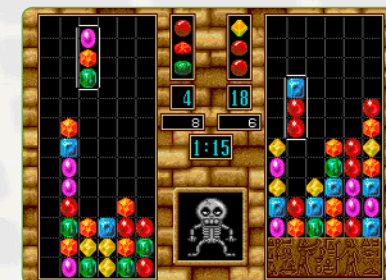


BASIC PLAY

Press **Rearrange** to change the order of the blocks of jewels. Press the D-button left or right to move the jewels sideways, and down to make the blocks fall faster. The small window next to your play field (location varies with the MODE) displays the next set of jewels that will appear (this will be referred to as the NEXT window).

ATTACKING

You score a point for each jewel you make disappear. If you get more than 10 points (max. 30 points), you can attack your opponent by dumping a "Crush Bar" (a row of indestructible blocks piling from the bottom) into your opponent's field, and the number of your Crush Bars will be reduced (10 points per row). In addition, any jewels falling in your opponent's field will be broken up. When you're ready, press **Attack** to attack your opponent.



USING AN ITEM (1P MODE ONLY)

If you have items other than Hourglass, pressing START will open the Item Window. Move the cursor to select an item and press **Attack** to use it. Either select Exit or press START again to close the Item Window without using an item. A new item can be earned after winning each match (best of three games).

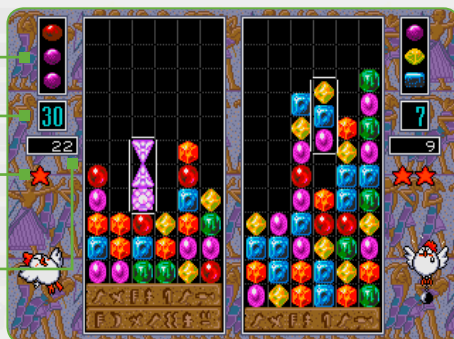
GAME SCREEN

NEXT Window

Points

Games Won

Jewels Eliminated



Note: The arrangement of the screen and the information displayed vary with the Mode in play.

MAGIC STONES

During the game, a set of Magic Stones will appear. Depending on which stone is arranged at the bottom, the effect varies.

REGULAR TRIANGLE STONE (DUMP ROWS)

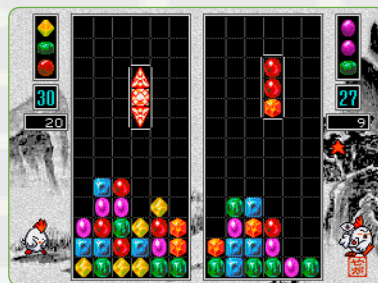
This will dump two rows of Crush Bars into your opponent's playing field.

SQUARE STONE (ELIMINATE JEWELS)

This will eliminate the jewel that it lands on, and any other jewels of the same colour in your playing field.

INVERTED TRIANGLE STONE (REDUCE ROWS)

Get rid of 3 rows of Crush Bars that your opponent has dumped on your side.



FLASHING STONES

If you can eliminate a lot of jewels at once, or make a chain of 3 or more, a Flashing Stone will appear. If you eliminate this stone while it's flashing, one of the following effects (called Poison here) will occur for a given amount of time.

LEFT-RIGHT REVERSE

The opponent's left or right controls will be reversed.

REARRANGED DEFEAT

The opponent's falling jewels cannot be rearranged.

MONOCHROME

All of your opponent's stones, including the ones in the NEXT window, turn to black and white.



SCREEN REVERSE

The screen will reverse top to bottom.

NEXT BLOCKOUT

Nothing is displayed in the NEXT window.

SUPER FLASHING STONES

During game play, one of the stacked-up stones will suddenly start to glow. If you eliminate it, one of the following effects will occur.

ALL CLEAR

All of the jewels and rows in your field will disappear.

DUMP 5 ROWS

Five rows of Crush Bars will be dumped into your opponent's field.

SPEED UP

The speed of the dropping blocks on your opponent's side will be increased.

SPECIAL JEWELS BLOCK

For the rest of the game, your opponent won't be able to use Magic Stones or Flashing Stones.

MODE ITEMS



Hourglass

For one Hourglass you can continue the game once after you lose the game.



Heavy Weight

All of the Crush Bars in your playing field will be eliminated.



Magic Bell

Eliminates all of the Jewels in your field.



Magic Gem

Magic Stones will appear in the NEXT window.



Antidote

Counteracts any Poison that your opponent might toss your way.

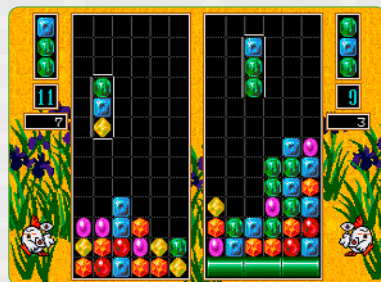


Barrier

For a limited time, you will be immune to attacks and Flashing Stones your opponent throws your way.

1-ON-1 MODE

Compete in a 2-player head-to-head match. Select from Best of 3, 5 or 7. Select SETTINGS to make changes to the game setting, such as giving handicap to a player.



LAYERS

Select amount of Crush Bars already stacked up for a player at the start of the match.

COLOURS

Select the number of colours the jewels have. A smaller number means it's easier to make combinations.

CONTROL

Change button assignments. ATTACK for buttons to attack; CYCLE for button to rearrange set of jewels.

STAGE

Select from 5 different configurations of background and jewel styles.

Note: A, B, and C for "CONTROL" represent the SEGA Mega Drive buttons.

TEST MODE

Listen to various sounds used in the game, or test your controller.

SOUND TEST (BGM, SE, VOICE)

Listen to the sounds used in the game.



PAD TEST

Test to see if your controller is functioning properly. Press START or any of the action buttons to enter. Press any button or the D-button directions, and the corresponding button on the onscreen Mega Drive Controller will light up. Press START on all active controllers to exit.

COLOUR TEST

Colour bars will be displayed. If the colours on the jewels are hard to see, refer to this screen when adjusting your television set.

EXIT

Exit TEST MODE.

Arrangez les bijoux qui tombent depuis le haut de l'écran.

Si au moins trois bijoux de même couleur sont placés à la verticale, à l'horizontale ou à la diagonale, ils disparaîtront. Ne les laissez pas s'empiler jusqu'en haut de l'écran, sinon vous perdrez la partie.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible PC peut être utilisée pour jouer aux jeux SEGA Mega Drive Classics, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 4 touches configurables. Le jeu reconnaîtra n'importe quelle manette connectée à votre PC, qui pourra ensuite être attribuée au Joueur 1 ou au Joueur 2.

Pour plus d'informations sur l'installation de la manette sur votre PC, veuillez vous référer à la documentation fournie avec la manette. Pour configurer une manette de jeu pour les jeux SEGA Mega Drive Classics, suivez les étapes suivantes :

- Lancez le jeu SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez Options depuis le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration d'entrée), sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant pour le Joueur 1 ou Joueur 2.
- Cliquez sur l'option 'Assign controller mapping' (Configuration manette).
- Suivez les indications à l'écran afin d'assigner les touches pour les boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode respectivement. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne sont pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons.

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

| | |
|--------------|---|
| Bouton A : Q | Bouton Y : Z |
| Bouton B : S | Bouton Z : E |
| Bouton C : D | Bouton Start : Entrée. |
| Bouton X : A | Bouton multidirectionnel : Touches directionnelles. |

COMMANDES DE BASE

- Bouton multidirectionnel** : Déplacer les bijoux.
- Bouton Start** : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.
- Bouton A** : Attaquer.
- Bouton B** : Réarranger la disposition des bijoux.
- Bouton C** : Attaquer.

DÉMARRAGE

Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur START pour afficher le menu principal :

1P MODE : (MODE 1J) : Sélectionner un niveau de difficulté et découvrez l'histoire du jeu.

1-on-1 MODE : (MODE 1 VS 1) : 2 joueurs jouent l'un contre l'autre.

TEST MODE : Écouter les sons utilisés dans le jeu ou tester les manettes.

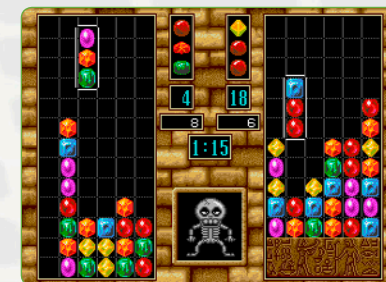


COMMENT JOUER

Appuyer sur **Réarranger** pour changer l'ordre des bijoux. Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour déplacer les bijoux sur les côtés, et vers le bas pour les faire tomber plus vite. La petite fenêtre située à côté de l'aire de jeu (son emplacement peut varier selon le Mode) affiche la prochaine série de bijoux qui apparaîtront (nous appellerons cette fenêtre la fenêtre « Suivant »).

ATTAQUER

Vous marquez un point pour chaque bijou que vous faites disparaître. Si vous obtenez plus de 10 points (maximum 30 points), vous pouvez attaquer votre adversaire en lâchant une « Barre indestructible » de blocs qui s'accumuleront au bas de son aire de jeu, au coût de 10 points par ligne. De plus, tous les bijoux qui tomberont dans l'aire de jeu de votre adversaire seront brisés. Appuyez sur **Attaquer** pour attaquer votre adversaire.



UTILISER UN OBJET (MODE 1J UNIQUEMENT)

Si vous avez des objets autres que le sablier, vous pouvez ouvrir la fenêtre des objets en appuyant sur Start. Déplacez le curseur sur l'objet que vous voulez utiliser et appuyez sur **Attaquer** pour confirmer votre choix. Choisissez Exit (Sortie) ou appuyez à nouveau sur Start pour fermer la fenêtre des objets sans utiliser d'objet. Un nouvel objet peut être obtenu après chaque match gagné (le meilleur de 3 parties).

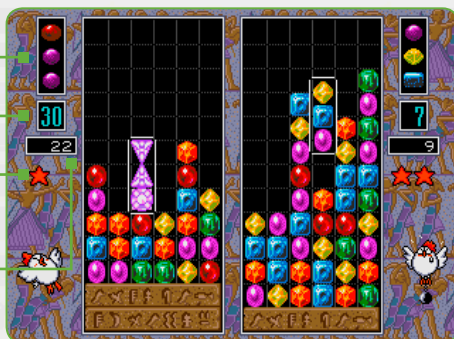
ÉCRAN DE JEU

Fenêtre SUIVANT

Points

Parties gagnées

Joyaux éliminés



Remarque : La disposition de l'écran et les informations affichées varient selon le mode de jeu.

JOYAUX MAGIQUES

En cours de jeu, un ensemble de joyaux magiques apparaîtra. En fonction de la pierre sur laquelle l'objet tombe, il aura divers effets.

JOYAU TRIANGULAIRE NORMAL (LÂCHE DES BARRES INDESTRUCTIBLES)

Cela fera tomber deux lignes de barres indestructibles dans l'aire de jeu de votre adversaire.

JOYAU CARRÉ (ÉLIMINE DES JOYAUX)

Cela éliminera le joyau sur lequel le joyau magique tombe, ainsi que tous les joyaux de la même couleur dans votre aire de jeu.

JOYAU TRIANGULAIRE INVERSÉ (RÉDUIS DES RANGÉES)

Débarrassez-vous de 3 rangées de barres indestructibles que votre adversaire a lâchées dans votre aire de jeu.

JOYAUX CLIGNOTANTS

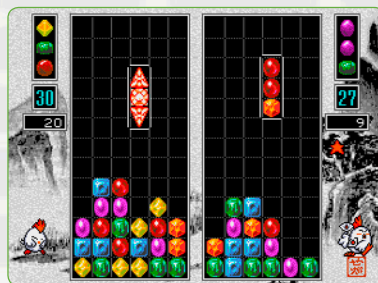
Si vous éliminez beaucoup de joyaux d'un seul coup ou si vous faites une chaîne de 3 joyaux ou plus, un joyau clignotant apparaîtra. Si vous éliminez cette pierre pendant qu'elle clignote, l'un des effets suivants (appelé Poison) se fera sentir après un certain temps.

INVERSION GAUCHE-DROITE

Les commandes de gauche et de droite de votre adversaire seront inversées.

PAS D'ARRANGEMENT

Les joyaux qui tombent chez votre adversaire ne peuvent pas être réarrangés.



MONOCHROME

Tous les joyaux de votre adversaire, y compris ceux de la fenêtre SUIVANT sont affichés en noir et blanc.

INVERSION DE L'ÉCRAN

L'écran sera inversé, le haut se retrouvant en bas et vice-versa.

BLOCAGE DE LA FENÊTRE SUIVANT

La fenêtre SUIVANT n'affiche plus rien.

JOYAUX BRILLANTS

En cours de jeu, l'une des pierres empilées commencera soudainement à briller. Si vous l'éliminez, l'une des actions suivantes se produira :

DISPARITION TOTALE

Tous les joyaux et les rangées dans votre aire de jeu disparaîtront.

LÂCHER 5 RANGÉES

Cinq rangées de barres indestructibles seront lâchées dans l'aire de jeu de votre adversaire.

ACCÉLÉRATION

La vitesse à laquelle les blocs tombent dans l'aire de jeu de votre adversaire sera augmentée.

BLOC DE JOYAUX SPÉCIAUX

Pour le reste de la partie, votre adversaire ne pourra pas utiliser de joyaux magiques, ni de pierres clignotantes.

OBJETS



Sablier

Chaque sablier trouvé vous permet de continuer la partie après avoir perdu.



Poids lourd

Toutes les barres indestructibles dans votre aire de jeu seront éliminées.



Cloche magique

Élimine tous les joyaux dans votre aire de jeu.



Pierre magique

Des pierres magiques apparaîtront dans la fenêtre SUIVANT.



Antidote

Neutralise les effets de tout Poison que votre adversaire pourrait vous envoyer.

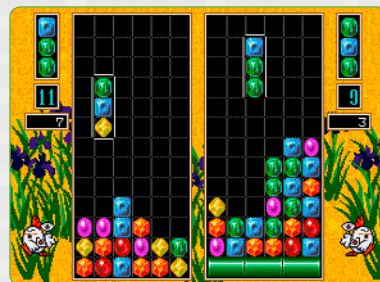


Barrière

Vous serez momentanément immunisé face aux attaques et aux effets des joyaux clignotants de votre adversaire.

MODE 1 VS 1

Faites un match à deux, l'un contre l'autre. Choisissez le meilleur de 3, 5 ou 7. Sélectionnez SETTINGS (PARAMÈTRES) pour modifier les paramètres du jeu, par exemple pour augmenter le handicap d'un joueur.



LAYERS (COUCHES)

Choisissez le nombre de barres indestructibles déjà empilées pour un joueur au début du match.

COLOURS (COULEURS)

Choisissez le nombre de couleur des bijoux. Il est plus facile de faire des combinaisons avec peu de couleurs différentes.

CONTROL (COMMANDES)

Modifiez la configuration des boutons. ATTACK (ATTAQUE) pour les boutons d'attaque ; CYCLE (ARRANGER) pour les boutons pour arranger les combinaisons de bijoux.

STAGE (DÉCOR)

Choisissez parmi 5 configurations différentes de fond d'écran et de styles de bijoux.

Remarque : A, B, et C pour "CONTROL" (COMMANDES) représentent les boutons de la SEGA Mega Drive.

TEST MODE (MODE TEST)

Écoutez divers effets sonores utilisés dans le jeu ou testez la manette.

SOUND TEST (BGM, SE, VOICE) (TEST AUDIO (MUSIQUE DE FOND, EFFETS SONORES, VOIX))

Écoutez les sons utilisés dans le jeu.



PAD TEST (TEST DE MANETTE)

Vérifiez que votre manette fonctionne correctement. Appuyez sur START ou n'importe quel bouton d'action pour valider. Appuyez sur n'importe quel bouton ou le bouton multidirectionnel et le bouton correspondant de la manette Mega Drive virtuelle brillera. Appuyez sur START sur toutes les manettes activées pour quitter.

COLOUR TEST (TEST COULEUR)

Des barres de couleur s'afficheront. Si les couleurs des bijoux sont difficiles à discerner, référez-vous à cet écran lorsque vous réglez votre téléviseur.

EXIT (QUITTER)

Quitter le TEST MODE (MODE TEST).

Sortiere die Juwelenblöcke, die vom oberen Bildschirmrand fallen.

Schaffst du es, drei oder mehr Juwelen derselben Farbe vertikal, horizontal oder diagonal in einer Reihe anzuordnen, verschwinden sie. Pass auf, dass sie sich nicht zu hoch stapeln, sonst verlierst du das Spiel.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle im Hauptmenü Optionen (Options)
- Wähle in den Eingabeeinstellungen (Input Configuration) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung (Assign controller mapping)
- 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: Juwelenblöcke bewegen. |
| Start-Taste: Spiel starten, Pause. |
| A-Taste: Angreifen. |
| B-Taste: Juwelen umsortieren. |
| C-Taste: Angreifen. |

ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das folgende Hauptmenü aufzurufen:

- 1P MODE :** (Einzelspielermodus): Wähle den Schwierigkeitsgrad und spiele dich durch die Story.
- 1-on-1 MODE:** (Versusmodus): 2 Spieler spielen gegeneinander.
- TEST MODE :** (Testmodus): Hör dir die Musik aus dem Spiel an oder teste die Controller.

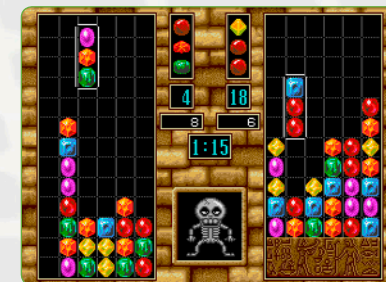


SPIELABLAUF

Drücke **Umsortieren**, um die Anordnung der Juwelenblöcke zu ändern. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Juwelen seitlich zu bewegen, und runter, um die Blöcke schneller fallen zu lassen. Das kleine Fenster neben dem Spielfeld (die genaue Position hängt vom Spielmodus ab) zeigt dir das nächste Juwelenset an (dieses Fenster wird als NEXT-Fenster bezeichnet).

ANGREIFEN

Für jeden verschwundenen Juwel erhältst du einen Punkt. Bei mehr als 10 Punkten (max. 30 Punkte), kannst du eine sogenannte "Crush Bar" (eine Reihe unzerstörbarer Blöcke, die ganz unten erscheint) im Spielfeld deines Gegners erscheinen lassen, wobei deine eigenen Crush Bars reduziert werden (eine Reihe pro 10 Punkte). Zusätzlich werden alle Juwelen, die ins gegnerische Spielfeld fallen, aufgebrochen. Drücke hierzu einfach die **Angreifen**-Taste, wenn du soweit bist.



EINEN GEGENSTAND EINSETZEN (NUR EINZELSPIELER)

Besitzt du einen Gegenstand außer der Sanduhr, öffne die Start-Taste das Inventarfenster. Wähle mit dem Cursor einen Gegenstand und setze ihn mit **Angreifen** ein. Um das Inventar zu verlassen, ohne einen Gegenstand einzusetzen, wähle einfach EXIT oder drücke die Start-Taste erneut. Du erhältst einen neuen Gegenstand, wenn du ein Match gewinnst (das beste aus drei Spielen).

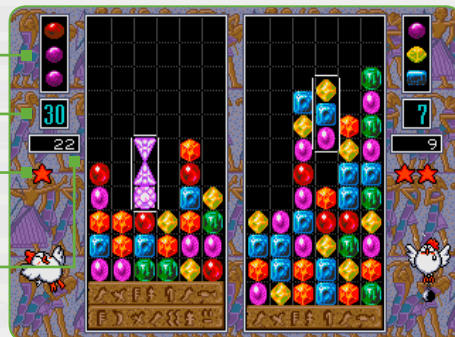
SPIELBILDSCHIRM

NEXT-Fenster

Punkte

Gewonnene Spiele

Entfernte Juwelen



Beachte: Je nach Modus werden die Informationen unterschiedlich auf dem Spielbildschirm angezeigt.

MAGISCHE STEINE

Während des Spiels erscheint ein Set magischer Steine. Je nachdem, welcher Stein unten liegt, fällt der Effekt anders aus.

NORMALER DREIECKIGER STEIN (REIHEN ERSCHEINEN)

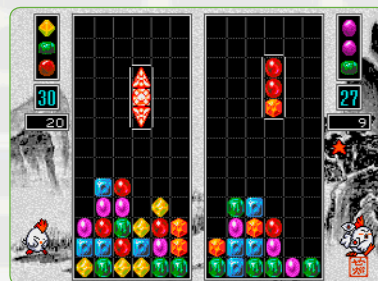
Zwei Reihen von Crush Bars erscheinen im Spielfeld deines Gegners.

QUADRATISCHER STEIN (ENTFERNT JUWELEN)

Dieser Stein entfernt den Juwel, auf dem er landet, sowie alle Juwelen derselben Farbe auf deinem Spielfeld.

UMGEKEHRTER DREIECKIGER STEIN (ENTFERNT REIHEN)

Entfernt drei Reihen von Crush Bars aus deinem Spielfeld.



BLINKENDE STEINE

Gelingt es dir, eine große Anzahl Juwelen auf einmal zu entfernen, oder eine Kette aus 3 oder mehr zu bilden, erscheint ein blinkender Stein. Schaffst du es, diesen zu entfernen, solange er noch blinkt, tritt einer der folgenden Effekte für eine bestimmte Zeit ein.

LINKS-RECHTS VERTAUSCHT

Die Links- oder Rechtssteuerung des Feindes wird umgekehrt.

ARRANGIERTE NIEDERLAGE

Die ins gegnerische Spielfeld fallenden Juwelen können nicht umarrangiert werden.



MONOCHROM

Alle Steine des Gegners, auch die im NEXT-Fenster, werden schwarz-weiß dargestellt.

UMGEKEHRTER BILDSCHIRM

Auf dem Bildschirm werden Oben und Unten vertauscht.

BLOCKADE

Im NEXT-Fenster wird nichts angezeigt.

BLINKENDE SUPERSTEINE

Während des Spiels beginnt einer der gestapelten Steine plötzlich zu leuchten. Entferne ihn, und einer der folgenden Effekte tritt ein:

ALLE WEG

Alle Juwelen und Reihen verschwinden aus deinem Spielfeld.

5 REIHEN

Gleich fünf Reihen von Crush Bars tauchen im gegnerischen Spielfeld auf.

SCHNELLER!

Die Blöcke des Gegners fallen schneller auf dessen Spielfeld.

SPEZIALJUWELENBLOCK

Dein Gegner kann für den Rest des Spiels weder magische noch blinkende Steine einsetzen.

MODUSGEGENSTÄNDE



Sanduhr

Willst du nach einer Niederlage weiterspielen, kostet dich das eine Sanduhr.



Schweregewicht

Alle Crush Bars verschwinden aus deinem Spielfeld.



Magische Glocke

Entfernt alle Juwelen aus deinem Spielfeld.



Magischer Edelstein

Magische Steine erscheinen in deinem NEXT-Fenster.



Gegengift

Hilfe gegen alle schädlichen Effekte, die dein Gegner gegen dich einsetzen könnte.

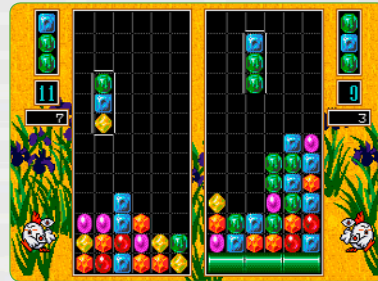


Barriere

Für begrenzte Zeit bist du immun gegen Angriffe der blinkende Steine, die dein Gegner auf dich wirft.

1-ON-1 MODE (VERSUSMODUS)

Tritt in einem Kopf-an-Kopf-Match für 2 Spieler an. Wähle aus Bester aus 2, 5 oder 7 Spielen. Wähle **SETTINGS** (Einstellungen), um Spieleinstellungen wie z.B. Vorgaben für die Spieler vorzunehmen.



LAYERS (Reihen)

Wähle die Anzahl der Crush Bars, die zu Beginn des Spiels schon vorhanden sind.

COLOURS (FARBEN)

Wähle die Anzahl der Farben der Juwelen. Bei kleinerer Anzahl ist es leichter, Kombinationen zu bilden.

CONTROL (Steuerung)

Ändere die Tastenbelegung. **ATTACK** (Angreifen) für die Tasten, die du zum Angreifen verwenden möchtest, **CYCLE** (Juwelen umsortieren) für die Tasten, die du zum Umsortieren verwenden möchtest.

STAGE (Level)

Wähle aus 5 verschiedenen Hintergrundkonfigurationen und Juwelen.

Hinweis: A, B und C in **CONTROL** (Steuerung) stehen für die SEGA Mega Drive-Tasten.

TEST MODE (TESTMODUS)

Höre dir die im Spiel vorkommenden Sounds an oder teste deinen Controller.

SOUND TEST (BGM, SE, VOICE) (Soundtest für Hintergrundmusik, Soundeffekte, Stimmen)

Höre dir die im Spiel vorkommenden Sounds an.



PAD TEST (Controllertest)

Probiere, ob dein Controller auch richtig funktioniert. Drücke die Start-Taste oder eine der Aktionstasten, um den Test zu starten. Drücke eine beliebige Taste oder das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, und die entsprechende Taste des Mega Drive-Controllers auf dem Bildschirm leuchtet auf. Drücke die Start-Taste auf allen angeschlossenen Controllern, um den Test zu beenden.

COLOUR TEST (Farbtest)

Es werden Farbleisten angezeigt. Sollten die Farben der Juwelen schwer zu erkennen sein, benutze diesen Bildschirm, um deinen Fernseher entsprechend anzupassen.

EXIT (Verlassen)

Verlasse den Testmodus.

Ordina i blocchi di gemme che cadono dall'alto dello schermo.

Se riesci ad allineare tre gemme dello stesso colore verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente, esse spariranno. Non lasciare che la pila di gemme arrivi fino alla sommità dello schermo, o perderai la partita.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

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

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

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

| | |
|----------------------|------------------------------------|
| Pulsante A: A | Pulsante Y: W |
| Pulsante B: S | Pulsante Z: E |
| Pulsante C: D | Pulsante Start: Invio. |
| Pulsante X: Q | Tasto D: Tasti direzionali. |

COMANDI DI BASE

| |
|---|
| Tasto D: Muovi i blocchi di gemme. |
| Pulsante START: Inizia partita, Pausa. |
| Pulsante A: Attacco. |
| Pulsante B: Riorganizza. |
| Pulsante C: Attacco. |

PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante Start per visualizzare il menu di gioco:

1P MODE : (Modalità Giocatore singolo): Seleziona un livello di difficoltà, poi gioca la storia.

1-on-1 MODE: (Modalità 1 contro 1): 2 giocatori giocano l'uno contro l'altro.

TEST MODE : (Modalità Test): ascolta gli effetti sonori del gioco, oppure prova i controller.

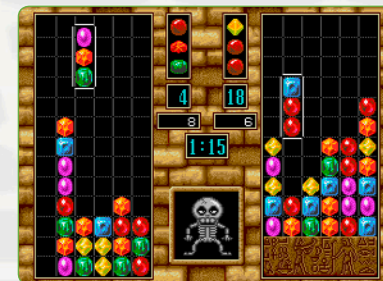


IL GIOCO

Premi **Riorganizza** per cambiare l'ordine dei blocchi di gemme. Premendo il tasto D a sinistra o a destra farai muovere le gemme lateralmente, mentre premendolo in giù potrai far cadere i blocchi più velocemente. La piccola finestra che si trova accanto al tuo campo di gioco (il posto esatto cambia in base alla modalità che stai giocando) visualizza il blocco di gemme successivo (Questa è la "Finestra gemme successive").

ATTACCO

Farai un punto per ogni gemma che riuscirai a far scomparire. Se fai più di 10 punti (massimo 30 punti), potrai attaccare il tuo avversario facendo crollare una Barra distruttrice sulla sua pila (Crush Bar). Questa consiste in una linea di blocchi indistruttibili che si andranno ad ammassare sulle gemme del campo di gioco del tuo avversario, mentre il numero delle Barre distruttrici a tua disposizione scenderà (10 punti per linea). Inoltre, ogni gemma che cadrà nel campo del tuo avversario sarà distrutta. Quando sei pronto, premi **Attacco** per attaccare il tuo avversario.



UTILIZZARE UN OGGETTO (solo nella modalità Giocatore singolo)

Se hai degli oggetti oltre alla Clessidra, premendo START potrai aprire la finestra degli oggetti. Muovi il cursore per selezionare un oggetto e premi **Attacco** per utilizzarlo. Seleziona Exit (Esci) o START di nuovo per chiudere la finestra degli oggetti senza utilizzarne alcuno. È possibile guadagnarsi un nuovo oggetto dopo aver vinto ogni partita (al meglio dei 3 round).

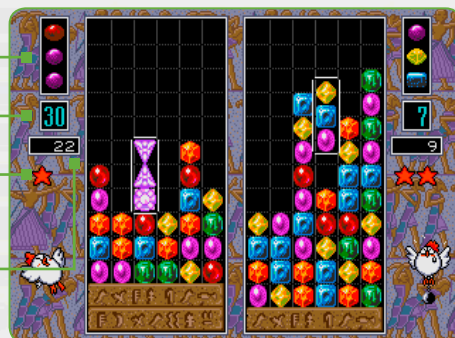
SCHERMATA DI GIOCO

Finestra gemme successive

Punti

Round vinti

Gemme eliminate



Nota: la struttura della schermata e le informazioni visualizzate cambiano in base alla modalità.

PIETRE MAGICHE

Durante la partita, apparirà un blocco di Pietre magiche. Gli effetti di queste pietre variano a seconda di quale pietra viene sistemata in fondo.

PIETRA TRIANGOLARE

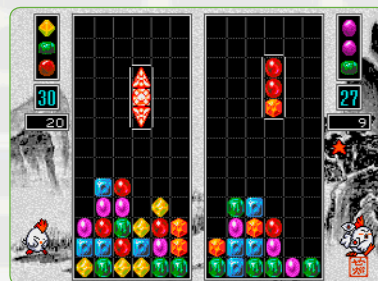
Questa farà cadere due Barre distruttrici nel campo di gioco del tuo avversario.

PIETRA QUADRATA

Questa pietra eliminerà le gemme sulle quali atterra, ed ogni altra gemma dello stesso colore che si trova nel tuo campo.

PIETRA TRIANGOLARE INVERTITA

Con questa puoi eliminare 3 linee di Barre distruttrici che il tuo avversario ha fatto cadere nel tuo campo.



PIETRE LAMPEGGIANTI

Se riesci ad eliminare un sacco di gemme contemporaneamente, o a fare una combo di 3 o più gemme, apparirà una Pietra lampeggiante. Se elimini questa pietra mentre luccica, per un certo lasso di tempo potrai beneficiare di uno dei seguenti effetti:

INVERSIONE DELLA DESTRA/SINISTRA

Quando il tuo avversario cerca di muovere le gemme verso destra, esse andranno a sinistra, e viceversa.

IMMOBILITÀ

Sarà impossibile per il tuo avversario riorganizzare le gemme che cadono.



MONOCROMIA

Tutte le gemme del tuo avversario, comprese quelle nella Finestra gemme successive, saranno visualizzate in bianco e nero.

SCHERMO INVERTITO

La parte superiore e inferiore dello schermo si invertiranno.

BUIO

Le gemme che stanno per cadere non saranno visualizzate nella Finestra gemme successive.

SUPER PIETRE LAMPEGGIANTI

Durante il gioco, una delle pietre incastonate comincerà improvvisamente a emettere luce. Se la elimini, otterrai uno dei seguenti effetti:

LIBERI TUTTI

Tutte le gemme e le barre nel tuo campo di gioco spariranno.

QUINTETTO DI BARRE

Farai cadere 5 Barre distruttrici nel campo del tuo avversario.

SPRINT

Aumenterà la velocità di caduta dei blocchi di gemme nel campo nel tuo avversario.

SCUDO PER LE GEMME SPECIALI

Per tutto il resto del round, al tuo avversario non sarà possibile usare le Pietre magiche o le Pietre lampeggianti.

MODALITÀ OGGETTI



Clessidra

Con una Clessidra potrai continuare la partita dopo aver perso.



Peso massimo

Tutte le Barre distruttrici nel tuo campo di gioco saranno eliminate.



Campana magica

Elimina tutte le gemme nel tuo campo.



Gemma magica

Le Pietre magiche appariranno nella Finestra gemme successive.



Antidoto

Serve a proteggerti da qualsiasi veleno usato dal tuo avversario.

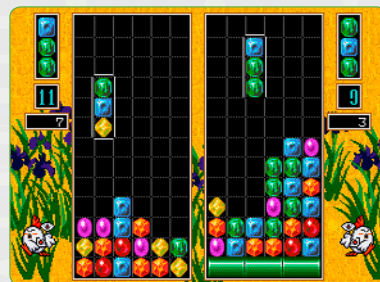


Barriera

Per un certo lasso di tempo, sarai immune agli attacchi e alle Pietre lampeggianti usate dal tuo avversario.

MODALITÀ 1 CONTRO 1

Sfida un amico in un testa a testa per 2 giocatori. Scegli se giocare al meglio dei 3, dei 5 o dei 7 round. Seleziona Settings (Impostazioni) per effettuare dei cambiamenti alle impostazioni di gioco (per esempio, è possibile penalizzare uno dei due giocatori con un "handicap" iniziale).



LAYERS (Strati)

Scegli il numero di Barre distruttrici già presenti nel campo di gioco di un giocatore, al momento dell'inizio della partita.

COLOURS (COLORI)

Scegli il numero di colori possibili per le gemme. Un minor numero di colori implica una maggiore facilità nel combinarli ed eliminarli.

CONTROL (Comandi)

Cambia l'impostazione dei comandi. ATTACK (attacco) per i pulsanti che servono ad attaccare e CYCLE (riorganizza) per i pulsanti che servono a riorganizzare i blocchi di gemme.

STAGE (Fase)

Scegli tra cinque diverse configurazioni dello sfondo e dello stile delle gemme.

Nota: A, B, e C per "COMANDI" rappresentano i pulsanti utilizzati originariamente nel SEGA Mega Drive.

MODALITÀ TEST

Qui puoi ascoltare i diversi suoni usati nel gioco, o testare il tuo controller.

SOUND TEST (Test sonoro - Musica di sottofondo, Effetti sonori e Voce)

Ascolta tutti i suoni utilizzati nel gioco.

PAD TEST (Test del controller)

Testa il tuo controller per assicurarti che stia funzionando correttamente. Premi START, o qualsiasi altro pulsante azione per accedere a questa opzione. Premi un qualsiasi pulsante o una delle direzioni del tasto D, e il pulsante corrispondente sul Controller Mega Drive visualizzato sullo schermo si illuminerà. Premi START su tutti i controller attivi per uscire.



COLOUR TEST (Test dei colori)

Saranno visualizzati i colori delle barre. Se i colori delle gemme sono difficili da distinguere e vuoi effettuare dei cambiamenti, questa è la schermata a cui fare riferimento mentre cambi le impostazioni del tuo televisore.

EXIT (Esci)

Esci dalla MODALITÀ TEST.

Ordena los bloques de joyas que caen de la parte alta de la pantalla.

Si consigues alinear tres o más joyas del mismo color en vertical, horizontal o diagonal desaparecerán. No dejes que se apilen hasta llegar a la parte de arriba o perderás la partida.



COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

Podrás utilizar cualquier mando compatible con PC para jugar a los juegos de SEGA Mega Drive Classics, siempre y cuando cuente con un mando de dirección y un mínimo de 4 botones que puedan ejecutar diferentes funciones. El juego reconocerá tantos mandos como tengas conectados a tu PC, y los podrás asignar al jugador 1 o al jugador 2.

Consulta la documentación que viene con el mando de juego para obtener más información acerca del proceso de instalación del mismo en tu PC. Para configurar un mando para los juegos de SEGA Mega Drive Classics, sigue los pasos que se detallan a continuación:

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options (Opciones) en el menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 ó 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón "Assign controller mapping".
- Pulsa los botones en tu mando que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode, en ese orden (ten en cuenta que los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles en tu mando si este 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: Enter. |
| Botón X: Q | Botón direccional: flechas de dirección. |

CONTROLES BÁSICOS

| |
|--|
| Botón direccional: Mover los bloques de joyas. |
| Botón Start: Comenzar la partida, poner el juego en pausa. |
| Botón A: Atacar. |
| Botón B: Reorganizar. |
| Botón C: Atacar. |

INICIO

En la pantalla del título, pulsa el botón Start para seleccionar una de las siguientes opciones:

- 1P MODE :** (modo para 1 jugador): elige un nivel de dificultad, y juega la historia.
- 1-on-1 MODE:** (modo 1 contra 1): 2 jugadores se enfrentan entre sí.
- TEST MODE :** (modo de pruebas): Escucha los sonidos que se usan en el juego o prueba los mandos.

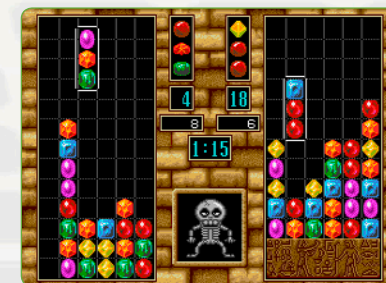


CÓMO SE JUEGA

Pulsa el botón **Reorganizar** para cambiar el orden de los bloques de joyas. Pulsa el botón de dirección a izquierda o derecha para mover las joyas hacia los lados y hacia abajo para hacer que las joyas caigan más rápido. El pequeño recuadro que hay al lado de tu campo de juego (su ubicación variará dependiendo del modo de juego) muestra el bloque de joyas que aparecerá a continuación (a este recuadro nos referiremos como al recuadro SIGUIENTE).

ATACAR

Conseguirás un punto cada vez que hagas desaparecer una joya. Si obtienes más de 10 puntos (máximo de 30 puntos) podrás atacar a tu oponente lanzando una "Crush Bar" (una hilera de bloques indestructibles que se apilarán desde la parte inferior) a su campo de juego y el número de Crush Bars se reducirá (10 puntos por fila). Además, todas las joyas que caigan en el campo de tu oponente se romperán. Cuando estés preparado, pulsa el botón **Ataque** para pasar a la ofensiva.



USAR OBJETOS (MODO PARA 1J)

Si tienes otros objetos además del reloj de arena, pulsa el botón Start y accederás al recuadro de objetos. Mueve el cursor para seleccionar un objeto y pulsa el botón **Ataque** para usarlo. Selecciona Exit (salir) o pulsa el botón Start de nuevo para cerrar el recuadro sin usar el objeto. Cada vez que venzas una partida (al mejor de tres rondas) podrás obtener un objeto nuevo.

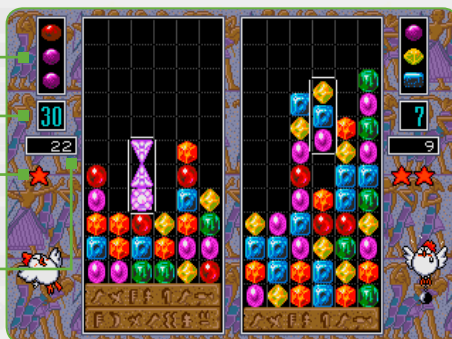
PANTALLA DE JUEGO

Recuadro SIGUIENTE

Puntos

Partidas ganadas

Joyas eliminadas



Nota: la disposición de la pantalla y la información mostrada variará dependiendo del modo de juego.

PIEDRAS MÁGICAS

Durante la partida aparecerá un bloque de piedras mágicas. Dependiendo de qué piedra haya en la parte inferior su efecto variará.

PIEDRA CON FORMA DE TRIANGULO RECTO (DEJA FILAS)

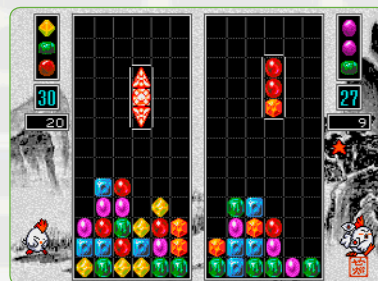
Esto dejará dos bloques de joyas en el campo de juego de tu enemigo.

PIEDRA CUADRADA (ELIMINA JOYAS)

Esto eliminará la joya sobre la que caiga y muchas otras joyas del mismo color que haya en tu campo de juego.

PIEDRA TRIANGULAR INVERTIDA (REDUCE FILAS)

Deshazte de 3 filas de Crush Bars que el oponente haya lanzado a tu campo.



PIEDRAS PARPADEANTES

Si puedes eliminar unas cuantas joyas a la vez o hacer una cadena de 3 o más, verás aparecer una piedra parpadeante. Si eliminas esta piedra mientras está parpadeando, se producirá uno de los siguientes efectos (también llamados Venenos) durante un periodo determinado de tiempo.

IZQUIERDA-DERECHA INVERTIDAS

Los controles izquierdo y derecho de tu oponente serán invertidos.

DERROTA REORGANIZADA

Tu oponente no podrá reorganizar las joyas que vayan cayendo.



MONOCROMO

Todas las piedras de tu oponente, incluyendo las que aparezcan en el recuadro de SIGUIENTE, se verán en blanco y negro.

PANTALLA INVERTIDA

La pantalla se volverá del revés.

RECUADRO DE SIGUIENTE OSCURECIDO

En el recuadro de SIGUIENTE no se mostrará nada.

PIEDRAS SUPERBRILLANTES

Durante la partida, una de las piedras que hayas colocado empezará a brillar. Si la eliminas se producirá uno de los siguientes efectos:

TODO DESPEJADO

Todas las joyas y filas de tu campo desaparecerán.

DEJAR 5 FILAS

Lanzarás cinco filas de Crush Bars en el campo de tu oponente.

ACELERÓN

La velocidad a la que caen los bloques en el campo de tu oponente aumentará.

BLOQUE DE JOYAS ESPECIALES

Durante el resto de la partida tu oponente no podrá utilizar las piedras mágicas ni las piedras parpadeantes.

MODO OBJETOS



Reloj de arena

Si tienes un reloj de arena podrás continuar la partida una vez que pierdas.



Peso pesado

Todas las Crush Bars de tu campo de juego quedarán eliminadas.



Campana mágica

Elimina todas las joyas de tu campo de juego.



Gema mágica

Las piedras mágicas aparecerán en el recuadro de SIGUIENTE.



Antídoto

Contrarrestará cualquier Veneno que tu oponente pueda lanzarte.

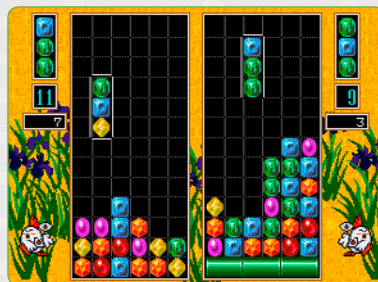


Barrera

Por un tiempo limitado serás inmune a los ataques y las piedras parpadeantes que te lance tu oponente.

1-ON-1 MODE (MODO 1 CONTRA 1)

Compíte en una partida para dos jugadores. Elige entre el mejor de 3, 5 ó 7 rondas. Selecciona SETTINGS (opciones) para realizar cambios en las opciones del juego, como, por ejemplo, ponerle un hándicap a uno de los jugadores.



LAYERS (Capas)

Selecciona la cantidad de Crush Bars apiladas para un jugador al principio de la partida.

COLOURS (COLORES)

Elige el número de colores que poseen las joyas. Cuanto más pequeño sea el número, más fácil resultará realizar combinaciones.

CONTROL (Controles)

Cambia la configuración de los botones. ATTACK (atacar) para los botones que vayan a realizar esa función, y CYCLE (reorganizar) para los botones que reordenarán un grupo de joyas.

STAGE (Estilo)

Elige uno de entre cinco posibles estilos del fondo de pantalla y de las joyas.

Nota: A, B y C en "CONTROL" representan los botones de SEGA Mega Drive.

TEST MODE (MODO DE PRUEBAS)

Escucha los sonidos que se usan en el juego o prueba tu mando.

SOUND TEST (BGM, SE, VOICE) (Prueba de sonido: música, efectos de sonido y voz)

Escucha los diferentes sonidos que se usan en el juego.

PAD TEST (Prueba del mando)

Realiza una prueba con tu mando para ver si funciona correctamente. Pulsa Start o cualquier botón de acción para entrar. Pulsa cualquier botón, o cualquier dirección en el botón direccional, y el botón correspondiente del mando de SEGA Mega Drive en pantalla se iluminará. Pulsa Start en todos los mandos activos para salir.



COLOUR TEST (Prueba de color)

Verás unas barras de colores en pantalla. Si te cuesta ver los colores de las joyas, consulta esta pantalla para ajustar la configuración de tu televisor.

EXIT (Salir)

Saldrás del modo de pruebas.

Arrange the blocks of jewels falling from the top of the screen.

If three or more jewels of the same color are lined up vertically, horizontally, or diagonally, they disappear. Don't allow them to pile up to the top, or you will lose the game.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

- D-button:** Move Jewel Blocks.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Attack.
- B button:** Rearrange.
- C button:** Attack.

GETTING STARTED

From the Title Screen, press START to display the Main Menu as follows:

- 1P MODE :** Select a difficulty level, and play along the story.
- 1-on-1 MODE:** 2 players play against each other.
- TEST MODE :** Listen to the sounds used in the game, or test the controllers.

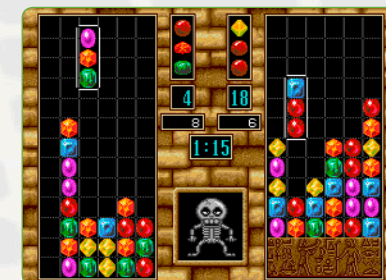


BASIC PLAY

Press **Rearrange** to change the order of the blocks of jewels. Press the D-button left or right to move the jewels sideways, and down to make the blocks fall faster. The small window next to your play field (location varies with the MODE) displays the next set of jewels that will appear (this will be referred to as the NEXT window).

ATTACKING

You score a point for each jewel you make disappear. If you get more than 10 points (max. 30 points), you can attack your opponent by dumping a "Crush Bar" (a row of indestructible blocks piling from the bottom) into your opponent's field, and the number of your Crush Bars will be reduced (10 points per row). In addition, any jewels falling in your opponent's field will be broken up. When you're ready, press **Attack** to attack your opponent.



USING AN ITEM (1P MODE ONLY)

If you have items other than Hourglass, pressing START will open the Item Window. Move the cursor to select an item and press **Attack** to use it. Either select Exit or press START again to close the Item Window without using an item. A new item can be earned after winning each match (best of three games).

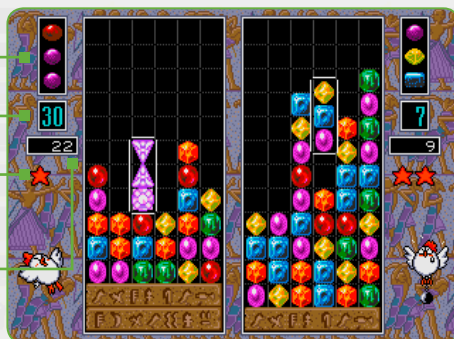
GAME SCREEN

NEXT Window

Points

Games Won

Jewels Eliminated



Note: The arrangement of the screen and the information displayed vary with the Mode in play.

MAGIC STONES

During the game, a set of Magic Stones will appear. Depending on which stone is arranged at the bottom, the effect varies.

REGULAR TRIANGLE STONE (DUMP ROWS)

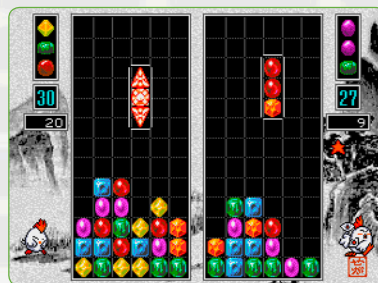
This will dump two rows of Crush Bars into your opponent's playing field.

SQUARE STONE (ELIMINATE JEWELS)

This will eliminate the jewel that it lands on, and any other jewels of the same color in your playing field.

INVERTED TRIANGLE STONE (REDUCE ROWS)

Get rid of 3 rows of Crush Bars that your opponent has dumped on your side.



FLASHING STONES

If you can eliminate a lot of jewels at once, or make a chain of 3 or more, a Flashing Stone will appear. If you eliminate this stone while it's flashing, one of the following effects (called Poison here) will occur for a given amount of time.

LEFT-RIGHT REVERSE

The opponent's left or right controls will be reversed.

REARRANGED DEFEAT

The opponent's falling jewels cannot be rearranged.

MONOCHROME

All of your opponent's stones, including the ones in the NEXT window, turn to black and white.



SCREEN REVERSE

The screen will reverse top to bottom.

NEXT BLOCKOUT

Nothing is displayed in the NEXT window.

SUPER FLASHING STONES

During game play, one of the stacked-up stones will suddenly start to glow. If you eliminate it, one of the following effects will occur.

ALL CLEAR

All of the jewels and rows in your field will disappear.

DUMP 5 ROWS

Five rows of Crush Bars will be dumped into your opponent's field.

SPEED UP

The speed of the dropping blocks on your opponent's side will be increased.

SPECIAL JEWELS BLOCK

For the rest of the game, your opponent won't be able to use Magic Stones or Flashing Stones.

MODE ITEMS



Hourglass

For one Hourglass you can continue the game once after you lose the game.



Heavy Weight

All of the Crush Bars in your playing field will be eliminated.



Magic Bell

Eliminates all of the Jewels in your field.



Magic Gem

Magic Stones will appear in the NEXT window.



Antidote

Counteracts any Poison that your opponent might toss your way.

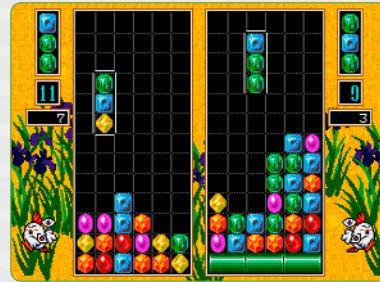


Barrier

For a limited time, you will be immune to attacks and Flashing Stones your opponent throws your way.

1-ON-1 MODE

Compete in a 2-player head-to-head match. Select from Best of 3, 5 or 7. Select SETTINGS to make changes to the game setting, such as giving handicap to a player.



LAYERS

Select amount of Crush Bars already stacked up for a player at the start of the match.

COLORS

Select the number of colors the jewels have. A smaller number means it's easier to make combinations.

CONTROL

Change button assignments. ATTACK for buttons to attack; CYCLE for button to rearrange set of jewels.

STAGE

Select from 5 different configurations of background and jewel styles.

Note: A, B, and C for "CONTROL" represent the SEGA Genesis buttons.

TEST MODE

Listen to various sounds used in the game, or test your controller.

SOUND TEST (BGM, SE, VOICE)

Listen to the sounds used in the game.



PAD TEST

Test to see if your controller is functioning properly. Press START or any of the action buttons to enter. Press any button or the D-button directions, and the corresponding button on the onscreen Genesis Controller will light up. Press START on all active controllers to exit.

COLOR TEST

Color bars will be displayed. If the colors on the jewels are hard to see, refer to this screen when adjusting your television set.

EXIT

Exit TEST MODE.

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

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

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