UK ENGLISH 2

FRANÇAIS 4

DEUTSCH 6

ITALIANO 8

ESPAÑOL 10

US ENGLISH 12

PHANTASY STAR™ III

Just as you're about to marry Maia, the mysterious woman you found on the shore, a winged dragon grabs her and disappears.

This is the tragic start of what seems like a never-ending journey into a world of loathsome creatures and wicked souls that spans three generations.

GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS (BASED ON THE MEGA DRIVE BUTTONS)

D-button: Move, Move Cursor.

Start button: Start Game, Pause Game.

A button: Speak, Inspect

B button: Cancel

C button: Confirm/Menu

ADVANCED CONTROLS

- Approach a non-player character and press **Speak** to initiate a conversation. Talking to people can bring you valuable clues to help you in your adventure.
- Press the D-button towards a door or opening to enter or exit. Press towards a set of stairs to ascend or descend.

GETTING STARTED

Following After the SEGA® logo, press the Start button or select New Game to begin your adventure. To carry on playing a previously saved game select Continue. Select a scroll speed for messages before progressing to the game. Note that games can also be saved via the Pause menu.

PLAYING THE GAME

As you embark on your quest, you will find yourself in three main game environments.

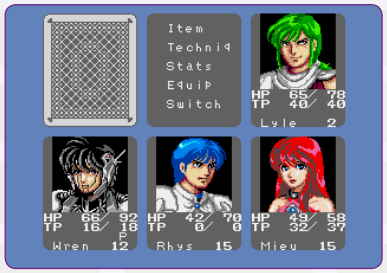
Towns and Villages
Here you can gather information, purchase weapons and items (see Shops and Facilities), and trigger events that progress the story. Some towns have an adjacent castle.

Wilderness and Dungeons
Make your way through treacherous landscapes to complete objectives and discover new destinations. Monsters are everywhere, so take care.

Combat Areas
When confronted by monsters in the wilderness, defeat them to gain EXP (experience) and Meseta (currency).

COMMAND MENU

In non-combat areas, press **Confirm/Menu** to display the Command Screen and simplified party status. Commands are as follows:



Item
Use, Give or Discard items belonging to you and your party. In the case of Give, and in some cases Use, you must specify a target character.

Techniq
Choose a character and one of their Techniques to use. If they have sufficient TP, the Technique will be performed, and TP will be consumed.

Stats
Select a character to see their complete parameters (see **Status** below).

Equip
Equip and unequip weapons and armor, etc., for each body part. Combinations of weapons and armor will affect Damage, Defense and Speed, and will be reflected in the status display.

Switch
Reorganize your party. Characters near the top stand a greater chance of being attacked, so place characters with lower HP near the bottom.

STATUS

The status for the selected character is displayed across three screens - press **Confirm/Menu** to progress to the next, or **Cancel** to return to the previous. The first screen shows personal parameters, the second shows the equipment status, and the third lists Techniques. Personal parameters are described as follows:

HP	Current/maximum Hit Points.
TP	Current/maximum Technique Points.
MES	The amount of Meseta your party has.
Level	The character's present level.
XP	Total amount of Experience Points earned.
Reqd XP	Experience Points required to increase character's level.
Speed	Larger values allow the character to act faster.
Damage	Larger values allow the character to inflict greater damage.
Defense	Larger values allow the character to sustain less damage.
Intel	Increases TP Max on level increase. Techniques become more powerful.
Stamina	Increases HP Max on level increase.
Luck	Improves odds of raised Intel and Skill on level increase.
Skill	Improves odds that a Technique will succeed.

BATTLE MODE

When confronted by enemies, the game will switch to Battle Mode. All party characters and enemies will take turns performing commands. Choose a command for each character from the icons shown below. The battle ends when one side completely defeats the other by reducing HP to zero. If all your party members are killed, the game will end.

Monsters appear in four groups, and by default are attacked in order from front left to front right then rear left and rear right. With some weapons, you prioritize an area to attack, while with others you can attack the whole group.

Continuous Turns
Use the selected Battle Icon until the battle ends.*

Execute one turn
Execute one turn of the battle.

Battle Icon Window
Choose a character and give them commands.

Escape
Flee the battle. This may not succeed every time.

* Press any button to return to "Execute one turn" mode.

Battle Icon Window

Attack
Attack the enemies.

Technique
Choose a technique and target if required.

Use Item
Choose an item and target if required.

Defend
Choose a character to defend.

Techniques
Some characters can perform Techniques to restore HP or attack enemies. The Technique groups that can be performed vary depending on the character. The power of Techniques becomes more effective as the levels of the characters increase.

You can alter power distribution for each Technique Group (i.e, which Technique to be more effective within the group) at a Technique Shop.

Heal	Res, Gires and Rever restore HP; Anti cures poisonings.
Melee	Foi attacks one enemy, Zan and Tsu attack rows/columns and Gra attacks all enemies.
Time	Ner speeds a character's attacks, Rimit improves escape odds, Shiza stops enemy Techniques and Deban stops enemy attacks.
Order	Fandi increases a character's attack, Forsa blows away an enemy, Nasak sacrifices an ally to restore others' HP; and Shu increases a character's defense.

SHOPS AND FACILITIES

Item Shop
Buy/sell useful items for your journey.

Armor Shop
Buy shields and armor to protect your party.

Weapons Shop
Buy weapons for each of your characters.

Fortune Teller
Have your fortune told, for a small fee.

Healer
Restores dead allies and cures poisonings.

Technique Shop
Alter Technique distribution.

Inn
Rest to save your game progress and recover HP and TP. If you have dead or poisoned allies, go to the Healer first. Note that games can also be saved via the Pause menu.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Phantasy Star are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

PHANTASY STAR™ III

Vous alliez épouser Maia, la femme mystérieuse que vous avez retrouvée inconsciente sur les rives du royaume, mais un dragon ailé s'empara d'elle avant de disparaître.

Cet événement tragique va vous embarquer dans une grande épopée sur trois générations où des créatures horribles et des âmes maléfiques vous guettent.

MANETTES DE JEU COMPATIBLES

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

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

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

COMMANDES PAR DÉFAUT DU CLAVIER

Touche A : Q	**Touche Y :** Z
Touche B : S	**Touche Z :** E
Touche C : D	**Touche START :** Entrée
Touche X : A	**BMD :** Flèches directionnelles

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

BMD : Se déplacer, déplacer le curseur.

Touche START : Lancer le jeu, mettre en pause.

Touche A : Parler, inspecter.

Touche B : Annuler.

Touche C : Confirmer/menu.

COMMANDES AVANCÉES

- Approchez-vous d'un personnage non-joueur et appuyez sur **Parler** pour lancer la conversation. En parlant aux gens, vous pourrez découvrir de précieux indices qui vous aideront dans votre aventure.
- Appuyez sur le BMD vers une porte ou autre ouverture pour y entrer ou y sortir. Appuyez sur le BMD vers des escaliers pour les monter ou les descendre.

DÉMARRAGE

Après la présentation du logo de SEGA, appuyez sur la touche START ou sélectionnez « New Game » (Nouvelle partie) pour commencer l'aventure. Pour reprendre une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez « Continue » (Continuer). Réglez la vitesse d'affichage du texte avant de commencer à jouer. Remarque : vous pouvez aussi sauvegarder la partie à partir du menu de pause.

COMMENCER À JOUER

Lors de votre quête, vous pourrez vous retrouver dans trois environnements de jeu différents, détaillés ci-dessous :

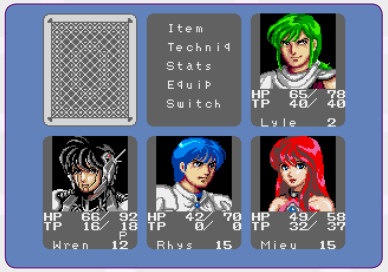
Villes et villages
C'est ici que vous pouvez glaner des informations, acheter des armes et des objets (voir Boutiques et bâtiments) et faire progresser la partie en déclenchant certains événements. Certaines villes possèdent un château dans les environs.

Campagne et donjons
Frayez-vous un chemin à travers des territoires hostiles pour accomplir des objectifs et découvrir de nouvelles destinations. Vous y rencontrerez souvent des monstres féroces contre lesquels vous devrez vous battre, alors prenez garde.

Zones de combat
Lorsque vous rencontrez des monstres en pleine campagne, battez-vous contre eux pour gagner des points d'expérience (EXP) et des Meseta (pièces de monnaie).

MENU DES COMMANDES

Au cours de la partie (sauf en mode de combat), appuyez sur **Confirmer/Menu** pour afficher l'écran des commandes et le statut simplifié du groupe. Les commandes sont les suivantes :



Item (Objet)
Vous pouvez utiliser, donner ou jeter les objets que vous et votre groupe possédez. Pour l'option « Give » (Donner) et certaines fois, l'option « Use » (Utiliser), vous devrez choisir le personnage qui recevra l'objet (ou les effets de l'objet).

Techniq (Technique)
Choisissez un personnage et l'une de ses Techniques que vous voulez utiliser. Si le personnage a suffisamment de Points de Technique (TP), il pourra utiliser la Technique choisie, et un certain nombre de TP seront déduits.

Stats (Statistiques)
Choisissez un personnage pour voir tous les détails de ses paramètres actuels (voir **Statut** ci-dessous).

Equip (Équiper)
Équipez ou retirez des armes, des armures ou des objets pour chaque partie du corps. Les dégâts, la défense et la vitesse varieront en fonction de la combinaison d'armes et d'armures utilisée. Ces changements apparaîtront dans le statut affiché.

Switch (Changement)
Réorganisez votre groupe. Plus un personnage est proche du haut de la liste, plus il aura de chances de se faire attaquer. Les personnages possédant le moins de Points de Vie (HP) devraient donc être placés au bas de la liste.

STATUT

Le statut du personnage sélectionné s'affiche sur trois écrans : appuyez sur **Confirmer/Menu** pour progresser vers le suivant ou **Annuler** pour revenir au précédent. Le premier écran indique les paramètres personnels, le deuxième, le statut de l'équipement et le troisième, les techniques. Les paramètres personnels sont les suivants :

HP (Points de Vie) Points de Vie actuels et maximum du personnage.
TP (Points de Technique) Points de Technique actuels et maximum du personnage.
MES (Meseta : monnaie locale) Nombre de Mesetas que votre groupe possède.
Level (Niveau) Niveau actuel de votre personnage.
XP (Points d'expérience) Total des points d'expérience acquis.
Reqd XP (Points d'EXP nécessaires) Nombre de points d'expérience requis pour que le personnage atteigne le niveau supérieur.
Speed (Vitesse) Plus la valeur est grande, plus le personnage peut agir rapidement.
Damage (Dégâts) Plus la valeur est grande, plus le personnage peut infliger des dégâts à ses ennemis.
Defense (Défense) Plus la valeur est grande, plus le personnage peut encaisser les dégâts sans être blessé.
Intel (Intelligence) Plus la valeur est grande, plus la quantité de TP sera grande lors d'un gain de niveau. Les Techniques sont aussi plus puissantes.
Stamina (Endurance) Plus la valeur est grande, plus le personnage recevra de HP (Points de Vie) lorsqu'il passe au niveau supérieur.
Luck (Chance) Lorsque cette valeur augmente, l'Intelligence et la Compétence ont plus de chance d'augmenter lors d'un gain de niveau.
Skill (Compétence) Plus la valeur est grande, plus une Technique d'un personnage a des chances de réussir.

MODE DE COMBAT

Lorsque vous faites face à des ennemis, la partie passera en mode de combat. Les membres du groupe comme les ennemis utiliseront des commandes à tour de rôle. Choisissez une commande pour chaque personnage à partir des icônes indiquées ci-dessous. Le combat prendra fin lorsqu'un camp aura vaincu l'autre en réduisant tous ses HP à zéro. La partie sera terminée si tous les membres de votre groupe perdent l'ensemble de leurs Points de Vie.

Les monstres apparaissent en quatre groupes et se font attaquer par défaut dans cet ordre : en avant à gauche, en avant à droite, en arrière à gauche et en arrière à droite. Avec certaines armes, vous attaquerez une zone en priorité, tandis que d'autres vous permettront d'attaquer tout un groupe.

Tours continus
Utilisez l'icône de combat sélectionnée jusqu'à la fin du combat.*

Fenêtre d'icône de combat
Choisissez un personnage pour lui dire quoi faire.

Un tour de bataille
Exécutez un tour de bataille.

Fuir
Sauvez-vous de la bataille. Cette commande ne fonctionnera pas à chaque fois, par contre.

*Appuyez sur n'importe quelle touche revenir au mode « Un tour de bataille ».

Fenêtre d'icône de combat

Attaque
Attaquez les ennemis.

Technique
Choisissez une Technique, puis une cible (si nécessaire).

Utiliser un objet
Utilisez un objet. Choisissez quel objet utiliser, puis une cible (si nécessaire).

Défendre
Choisissez le personnage à défendre.

Techniques
Certains personnages peuvent effectuer toute une gamme de Techniques qui leur permettent de rétablir des HP ou d'attaquer des ennemis. Les types de Techniques varient selon les personnages. La puissance des Techniques augmente au fur et à mesure que le niveau du personnage augmente.

Vous pouvez modifier la répartition de la puissance de chaque type de Technique (c'est-à-dire la Technique qui sera la plus efficace au sein du groupe) dans la boutique des Techniques.

Guérison Res, Gires et Rever rétablissent les HP. Anti guérit un personnage empoisonné.
Mêlée Foi attaque un ennemi. Zan et Tsu attaquent en rangées et en colonnes. Gra attaque tous les ennemis.
Temps Ner accélère les attaques d'un personnage. Rimit améliore les chances de s'enfuir. Shiza empêche un ennemi d'utiliser ses Techniques. Deban empêche un ennemi d'attaquer.
Ordre Fandi augmente l'attaque d'un personnage. Forsa projette un ennemi. Nasak sacrifie un allié pour rétablir les HP d'un autre. Shu augmente la défense d'un personnage.

BOUTIQUES ET BÂTIMENTS

Boutique de marchandises
Acheter/vendre des objets lors de votre aventure.

Boutique d'armes
Acheter des armes pour chaque personnage.

Guérisseur
Il ramène à la vie les alliés morts et guérit les personnages empoisonnés.

Auberge
Reposez-vous pour sauvegarder la progression de votre partie et rétablir tous vos HP (PV) et TP (PT). Remarque : Vous pouvez aussi sauvegarder depuis le menu de pause.

Armurier
Acheter des armures et des boucliers pour protéger le groupe.

Voyante
Moyennant un certain coût, découvrez votre avenir.

Boutique de Techniques
Modifier la répartition des Techniques.

© SEGA. SEGA, le logo SEGA et Phantasy Star sont des marques commerciales ou déposées de SEGA Corporation. Tous droits réservés.

PHANTASY STAR™ III

Du bist gerade im Begriff, Maia, die mysteriöse Frau, die du am Strand getroffen hast, zu heiraten, da erscheint ein geflügelter Drache und verschwindet mit ihr.

Dies ist der tragische Anfang einer scheinbar unendlichen Reise in eine Welt abstoßender Kreaturen und boshafter Seelen aus drei Generationen.

CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

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

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

A-Taste: A	**Y-Taste:** W
B-Taste: S	**Z-Taste:** E
C-Taste: D	**Start-Taste:** Eingabe
X-Taste: Q	**Steuerkreuz:** Richtungstasten

GRUNDLEGENDE STEUERUNG (BASIEREND AUF DEN MEGA DRIVE-TASTEN)

Steuerkreuz: Bewegen, Zeiger bewegen.

Start-Taste: Spiel starten, Pause.

A-Taste: Sprechen, Untersuchen.

B-Taste: Abbrechen.

C-Taste: Bestätigen/Menü.

ERWEITERTE STEUERUNG

- Nähere dich einem Charakter im Spiel und drücke **Sprechen**, um ein Gespräch zu beginnen. Durch Gespräche erhältst du wertvolle Hinweise, die dir in deinem Abenteuer hilfreich sind.
- Drücke das Steuerkreuz in Richtung einer Tür oder Öffnung, um sie zu betreten. Drücke es in Richtung von Treppen, um sie herauf- oder herabzusteigen.

ERSTE SCHRITTE

Drücke nach Erscheinen des SEGA®-Logos die Start-Taste oder wähle NEW GAME (Neues Spiel), um dein Abenteuer zu beginnen. Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, wähle CONTINUE (Fortsetzen). Bevor du das Spiel beginnst, wähle die Geschwindigkeit der Nachrichten. Spiele können auch über das Pausenmenü gespeichert werden.

SPIELABLAUF

Auf deinem Abenteuer findest du dich in folgenden drei Hauptumgebungen wieder:

Städte und Dörfer
Hier bekommst du Informationen von der einheimischen Bevölkerung, kannst Waffen und Gegenstände erwerben (siehe Läden und Einrichtungen) und Vorfälle auslösen, die dich in der Story weiterbringen. Einigen Städten ist eine Burg angeschlossen.

Wildnis und Verliese
Bahn dir deinen Weg durch tückische Landschaften und Verliese, um Aufgaben zu erfüllen und neue Orte zu entdecken. Häufig triffst du auch auf wilde Monster, denen du dich im Kampf stellen musst.

Kampfbereiche
Wenn du von Monstern konfrontiert wirst, besiege sie, um EXP (Erfahrungspunkte) und Meseta (die lokale Währung) zu sammeln.

BEFEHLSMENÜ

In der Stadt sowie in der Wildnis lässt sich mit **Bestätigen/ Menü** das Befehlsmenü sowie eine vereinfachte Statusübersicht anzeigen. Aus folgenden Optionen kannst du wählen:

ITEM (Gegenstand)
Benutze, tausche oder verwerfe deine Gegenstände bzw. die deiner Gefolgschaft. Wähle den Gegenstand, den du benutzen (USE) und einen Charakter, dem du ihn geben (GIV) möchtest.

TECHNIQ (Technik)
Wähle einen Charakter und seine Technik, die du einsetzen möchtest. Hat die Spielfigur genügend TP (Technikpunkte), wird die Technik angewendet und die entsprechende Menge TP abgezogen.

STATS (Status)
Wähle einen Charakter, um dessen gesamten Paramater zu sehen (Siehe **Status**).

EQUIP (Ausrüsten)
Du kannst Waffen, Rüstungen usw. ausrüsten oder ablegen. Je nach Waffen-/Rüstungskombination ändern sich DAMAGE (Schaden), DEFENSE (Verteidigung) und SPEED (Geschwindigkeit). Dies wird im Statusbildschirm angezeigt.

SWITCH (Wechseln)
Verändere die Reihenfolge der Charaktere. Der oberste Charakter wird eher angegriffen als weiter hinten stehende. Charaktere mit geringen HP (Trefferpunkten) sollten daher weiter unten stehen.

STATUS

Der Status des ausgewählten Charakters wird auf drei Bildschirmen angezeigt – drücke **Bestätigen/Menü**, um den nächsten anzuzeigen, und **Abbrechen**, um zum vorherigen zurückzukehren. Der erste Bildschirm zeigt persönliche Parameter, der zweite den Ausrüstungsstatus und der dritte führt die Techniken auf. Die persönlichen Parameter sind wie folgt:

HP	(Trefferpunkte) Aktuelle/maximale Trefferpunkte des Charakters.
TP	(Technikpunkte) Aktuelle/maximale Technikpunkte des Charakters.
MES	(Meseta) Zeigt, wie viel Meseta die Gruppe besitzt.
Level	Das aktuelle Level des Charakters.
XP	(Erfahrungspunkte) Gesamtzahl der Erfahrungspunkte des Charakters.
Reqd XP	(Nötige Erfahrungspunkte) Anzahl der Erfahrungspunkte, die der Charakter zum nächsten Level benötigt.
Speed	(Geschwindigkeit) Je größer der Wert, desto schneller kann der Charakter agieren.
Damage	(Schaden) Je größer der Wert, desto mehr Schaden kann der Charakter seinem Gegner zufügen.
Defense	(Verteidigung) Je größer der Wert, desto mehr Schaden kann der Charakter einstecken.
Intel	(Intelligenz) Erhöht die maximale Anzahl TP im nächsten Level. Techniken werden wirkungsvoller.
Stamina	(Ausdauer) Erhöht die maximale Anzahl HP im nächsten Level.
Luck	(Glück) Erhöht die Chance, dass sich Intelligenz und Fähigkeiten des Charakters beim Aufstieg in das nächste Level verbessern.
Skill	(Fähigkeit) Erhöht die Chance, dass die Techniken des Charakters erfolgreich sind.

KAMPFMODUS

Wenn du Feinden gegenübertrittst, schaltet das Spiel in den Kampfmodus. Spielercharaktere und Feinde führen abwechselnd Befehle aus. Wähle aus den untenstehenden Symbolen ein Kommando für jeden Charakter. Der Kampf ist vorbei, wenn es einer Seite gelingt, die HP der anderen Seite vollständig zu leeren. Wenn alle Mitglieder deiner Gefolgschaft besiegt werden, ist das Spiel vorbei.

Monster erscheinen in vier Gruppen und werden standardmäßig von vorne links nach vorne rechts und dann von hinten links nach hinten rechts angegriffen. Mit einigen Waffen kannst du dich auf einen bestimmten Bereich zum Angreifen konzentrieren, mit anderen kannst du gleich die ganze Gruppe angreifen.

Wiederholung
Benutze das gewählte Befehlssymbol, bis der Kampf vorbei ist.*

Befehlssymbolfenster
Wähle einen Charakter und gib ihm einen Befehl.

Handlung ausführen
Führe die Handlungen für eine Runde des Kampfes aus.

Flucht
Fliehe aus dem Kampf. Gelingt womöglich nicht immer.

* Drücke eine beliebige Taste, um zu „Handlung ausführen“ zurückzukehren.

Befehlssymbolfenster

Angriff
Greife den Feind an.

Technik
Wähle eine Technik und falls nötig ein Ziel.

Gegenstand benutzen
Wähle einen Gegenstand und falls nötig ein Ziel.

Verteidigen
Wähle den zu verteidigenden Charakter.

Techniken
Einige Charaktere können Techniken anwenden, um HP wiederherzustellen oder Feinde anzugreifen. Die anwendbaren Techniken unterscheiden sich von Charakter zu Charakter. Je höher das Level eines Charakters, desto wirkungsvoller werden seine Techniken.

In einem Technik-Laden kannst du die Energieverteilung jeder Technik-Gruppe verändern (z. B. welche Technik innerhalb einer Gruppe wirkungsvoller sein soll).

Heal	(Heilen) RES, GIRES und REVER stellen HP wieder her; ANTI heilt Vergiftungen.
Melee	(Nahkampf) FOI greift einen Feind an, ZAN und TSU greifen mehrere Feinde an und GRA greift alle Feinde an.
Time	(Zeit) NER beschleunigt die Angriffe eines Charakters, RIMIT verbessert die Fluchtchancen, SHIZA wirkt feindlichen Techniken entgegen und DEBAN stoppt feindliche Angriffe.
Order	(Reihenfolge) FANDI verstärkt den Angriff eines Charakters, FORSA fegt einen Feind weg, NASAK opfert einen Verbündeten, um die HP aller anderen wiederherzustellen und SHU steigert die Verteidigung eines Charakters.

LÄDEN UND EINRICHTUNGEN

Laden für Gegenstände
Kaufe/verkaufe Gegenstände.

Rüstungsladen
Kaufe Schilde und Rüstung, um deine Gruppe zu schützen.

Waffenladen
Kaufe Waffen für alle deine Charaktere.

Wahrsager
Lass dir gegen ein Entgelt die Zukunft vorhersagen.

Heiler
Lass verstorbene Verbündete wieder auferstehen und heile Vergiftungen.

Technik-Laden
Passe die Technik-Verteilung an.

Wirtshaus
Ruhe dich aus, um Spielfortschritte zu speichern und HP und TP wiederherzustellen. Wurde einer deiner Verbündeten getötet oder vergiftet, gehe zunächst zum Heiler. Das Spiel kann auch im Pausenmenü gespeichert werden.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Phantasy Star are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

PHANTASY STAR™ III

Proprio mentre stai per sposare Maia, la donna misteriosa che hai incontrato sulla spiaggia, un drago alato la afferra e scompare.

Questo è il tragico inizio di ciò che sembra un viaggio infinito in un mondo di creature ripugnanti e anime malvagie che si estende per tre generazioni.

COMPATIBILITÀ DEI CONTROLLER

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

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

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

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

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

COMANDI DI BASE (BASATI SUI PULSANTI MEGA DRIVE)

Tasto D: muovi, muovi cursore.

Tasto Start: pausa, inizia partita.

Tasto A: parla, ispeziona.

Tasto B: annulla.

Tasto C: conferma/menu.

COMANDI AVANZATI

- Avvicinati a un personaggio non giocante e premi **Parla** per iniziare una conversazione. Parlare con la gente può fornirti degli indizi importanti che ti aiuteranno durante l'avventura.
- Premi il tasto D nella direzione di una porta o di un'apertura per entrare o uscire. Premi nella direzione delle scale per salire o scendere.

PER INIZIARE

Dopo il logo SEGA® premi il tasto Start per selezionare New game (Nuova partita) e dare inizio all'avventura. Se vuoi continuare una partita salvata seleziona Continue (Continua). Prima di proseguire col gioco, scegli la velocità con cui i messaggi si susseguono. Nota che puoi salvare le partite anche dal menu di pausa.

DURANTE IL GIOCO

La tua avventura si dispiegherà attraverso tre diversi scenari di gioco:

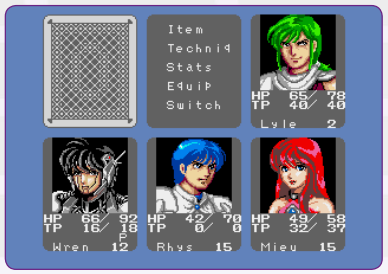
Città e villaggi
Qui puoi ottenere informazioni, acquistare armi e oggetti (vedi Negozi e Servizi) e dare il via agli eventi che faranno proseguire la storia. Alcune città hanno dei castelli vicini.

Natura selvaggia e Dungeon
Fatti strada attraverso paesaggi insidiosi per completare gli obiettivi e scoprire nuove destinazioni. Ci sono mostri ovunque, per cui fai attenzione.

Aree di combattimento
Quando affronti i mostri nelle zone selvatiche , sconfiggili per guadagnare XP (esperienza) e Meseta (denaro).

MENU DEI COMANDI

Nelle zone non da combattimento, premi **Confirm/Menu** (Conferma/Menu) per visualizzare la schermata dei comandi e lo stato del tuo gruppo in versione schematica. Le voci sono:



Item (Oggetto)
Usa, dai o abbandona degli oggetti che appartengono a te o al tuo gruppo. Quando scegli Give (Dai), e in alcuni casi Use (Usa), devi specificare il personaggio scelto come obiettivo.

Techniq (Tecnica)
Scegli un personaggio e una delle sue Tecniche. Se ha abbastanza TP (punti tecnica) potrà eseguirla, ma facendo così consumerai i TP.

Stats (Statistiche)
Seleziona un personaggio per vedere i suoi parametri completi (vedi Status qui sotto).

Equip (Equipaggia)
Equipaggia e rimuovi armi, armatura ecc. per ogni parte del corpo. Le varie combinazioni di armi e armature incideranno su Damage (Danni), Defense (Difesa) e Speed (Velocità), e risulteranno nella schermata Status (Stato).

Switch (Cambia)
Riorganizza il gruppo. I personaggi in cima hanno maggiori possibilità di essere attaccati, per cui posiziona quelli con meno HP (Energia) in fondo.

STATUS (STATO)

Lo stato del personaggio selezionato è visualizzato su tre schermate; premi Conferma/Menu per andare alla successiva, o Annulla per tornare alla precedente. La prima schermata mostra i parametri personali, la seconda lo stato dell'equipaggiamento e la terza le tecniche. I parametri personali sono descritti come segue:

HP (Energia) Energia attuale/massima.
TP (Punti tecnica) Punti tecnica attuali/massimi.
MES La quantità di Meseta del tuo gruppo.
Level (Livello) Il livello attuale del personaggio.
XP (Punti esperienza) Il totale di Punti esperienza guadagnati.
Reqd XP (Punti esperienza richiesti) Punti esperienza necessari per innalzare il livello del personaggio.
Speed (Velocità) Valori maggiori permettono al personaggio di agire più velocemente.
Damage (Danni) Valori maggiori permettono al personaggio di infliggere danni maggiori.
Defense (Difesa) Valori maggiori permettono al personaggio di ricevere meno danni.
Intel (Saggezza) Aumenta il numero massimo di Punti tecnica all'aumentare del livello del personaggio. Le tecniche sono più efficaci.
Stamina (Resistenza) Aumenta la quantità massima di Energia all'aumentare del livello del personaggio.
Luck (Fortuna) Accresce le possibilità che Intel (Saggezza) e Skill (Abilità) aumentino all'aumentare del livello del personaggio.
Skill (Abilità) Accresce le possibilità che una tecnica sia efficace.

MODALITÀ BATTAGLIA

Quando affronti dei nemici, il gioco andrà in modalità Battaglia. I componenti del tuo gruppo e i nemici eseguiranno i comandi a turno. Scegli un comando per ogni personaggio dalle icone mostrate qui sotto. La battaglia termina quando una delle due fazioni sconfigge l'altra riducendone l'Energia a zero. Se tutti i componenti del tuo gruppo vengono uccisi, la partita sarà finita.

I mostri appaiono in quattro gruppi, e come impostazione predefinita vengono attaccati in ordine da sinistra a destra, prima davanti e poi sul retro. Con alcune armi attaccherai determinate aree, mentre con altre puoi attaccare l'intero gruppo.

Turni ininterrotti
Usa l'icona battaglia selezionata fino alla fine della battaglia.*

Finestra icone battaglia
Scegli un personaggio e dagli degli ordini.

Gioca un turno
Esegui un turno della battaglia.

Fuggi
Scappa dalla battaglia. A volte la fuga potrebbe non riuscire.

* Premi un tasto qualunque per tornare alla modalità "Gioca un turno".

Finestra icone battaglia

Attacca
Attacca i nemici.

Tecnica
Scegli una tecnica e un obiettivo, se necessario.

Usa oggetto
Scegli un oggetto e un obiettivo, se necessario.

Difesa
Scegli un personaggio da difendere.

Techniques (Tecniche)
Alcuni personaggi possono eseguire delle tecniche per ripristinare l'Energia o attaccare i nemici. Le tecniche da utilizzare variano in base al personaggio e diventano più efficaci all'aumentare del livello del personaggio.

Puoi alterare l'efficacia delle tecniche in ogni gruppo (per esempio quale tecnica è la più efficace all'interno di un particolare gruppo) in un Technique Shop (Negozio di tecniche).

Heal (Guarigione) Res, Gires e Rever fanno recuperare Energia; Anti cura gli avvelenamenti.
Melee (Corpo a corpo) Foi attacca un nemico, Zan e Tsu file o colonne di nemici, e Gra tutti i nemici.
Time (Tempo) Ner velocizza gli attacchi di un personaggio, Rimit migliora le possibilità di fuga, Shiza ferma le tecniche dei nemici e Deban i loro attacchi.
Order (Ordine) Fandi migliora l'attacco di un personaggio, Forsa fa volare via un nemico, Nasak sacrifica un alleato per ripristinare l'Energia degli altri e Shu aumenta le capacità difensive di un personaggio.

NEGOZI E SERVIZI

Item shop (Negozio di oggetti)
Compra/Vendi oggetti utili per il tuo viaggio.

Armor shop (Negozio di armature)
Compra scudi e armatura per proteggere il tuo gruppo.

Weapons shop (Negozio di armi)
Compra delle armi per ognuno dei tuoi personaggi.

Fortune teller (Indovino)
Ad un prezzo modico, fatti predire il futuro.

Healer (Guaritore)
Rende la vita agli alleati morti e cura gli avvelenamenti.

Technique shop (Negozio di tecniche)
Modifica la distribuzione delle tecniche.

Inn (Locanda)
Riposa per salvare i progressi di gioco e recuperare Energia e Punti tecnica. Se hai alleati morti o avvelenati, vai prima dal Guaritore. Nota che puoi salvare le partite anche tramite il menu di pausa.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Phantasy Star are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

PHANTASY STAR™ III

GÉNERO: RPG **JUGADORES:** 1

Justo cuando estás a punto de casarte con Maia, la misteriosa mujer que conociste en la costa, un dragón alado la atrapa y desaparece.

Este es el trágico comienzo de lo que parece un viaje interminable hacia un mundo repleto de repugnantes criaturas y almas malvadas que abarca tres generaciones.

COMPATIBILIDAD CON MANDOS DE JUEGO

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

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

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

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

Botón A: A	**Botón Y:** W
Botón B: S	**Botón Z:** E
Botón C: D	**Botón Start (Inicio):** Intro
Botón X: Q	**Mando de dirección:** Cursores

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

Mando de dirección: moverse, mover cursor.

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

Botón A: hablar, inspeccionar.

Botón B: cancelar.

Botón C: confirmar/menú.

CONTROLES AVANZADOS

- Acércate a un personaje no jugable y pulsa **Hablar** para iniciar una conversación. Al hablar con la gente podrás obtener valiosas pistas que te ayudarán en tu aventura.
- Pulsa el mando de dirección hacia una puerta o abertura para entrar o salir. Pulsa hacia unas escaleras para subir o bajar.

ANTES DE EMPEZAR

Tras el logotipo de SEGA® pulsa el botón Start (Inicio) o selecciona New Game (Nueva partida) para comenzar tu aventura. Para continuar jugando una partida guardada con anterioridad, selecciona Continue (Continuar). Selecciona la velocidad de desplazamiento para los mensajes antes de continuar con la partida. Ten en cuenta que las partidas también se pueden guardar a través del menú de pausa.

CÓMO JUGAR

Cuando te embarques en tu aventura, encontrarás tres entornos de juego principales.

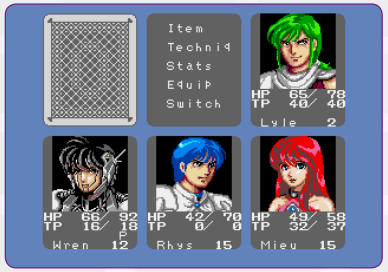
Pueblos y ciudades
Aquí puedes conseguir información, comprar armas y objetos (consulta Tiendas e instalaciones) y desencadenar eventos que te permitirán avanzar en la historia. Algunas ciudades tienen un castillo al lado.

Tierras salvajes y mazmorras
Ábrete camino por terrenos llenos de trampas para completar objetivos y descubrir destinos nuevos. Los monstruos están por todos sitios, así que ten cuidado.

Zonas de combate
Cuando te enfrentes a monstruos en las tierras salvajes, deberás derrotarlos para obtener EXP (experiencia) y Meseta (moneda).

MENÚ DE COMANDOS

En las zonas que no son de combate, pulsa Confirm/Menu (confirmar/menú) para acceder al menú de comandos y el estado del grupo simplificado. Los comandos son los siguientes:



Item (Objeto)
Usa, da o deshazte de objetos que te pertenecen a ti y a tu grupo. Cuando uses Give (dar), y en algunos casos Use (usar) debes especificar el personaje destinatario.

Techniq (Técnica)
Elige un personaje y una de sus técnicas para usarla. Si tiene suficientes TP (puntos de técnica) podrá realizar la técnica y consumirá TP.

Stats (estadísticas)
Elige un personaje para ver sus parámetros completos (ver **Estado** a continuación).

Equipar
Puedes equipar (o quitar) armas, armadura, etc. para cada parte del cuerpo. Las combinaciones de armas y armaduras afectarán al Daño, Defensa y Velocidad y se verán reflejadas en la pantalla de estado.

Cambiar
Reorganiza tu grupo. Los personajes más cerca de la parte superior tienen más posibilidades de ser atacados, así que coloca a los personajes con menos HP HP (puntos de vida) en la parte inferior.

ESTADO

El estado del personaje seleccionado se muestra en tres pantallas. Pulsa Confirm/Menu (confirmar/menú) para avanzar a la siguiente o Cancel (cancelar) para volver a la anterior. La primera pantalla muestra los parámetros personales, la segunda muestra el estado de equipamiento y la tercera las técnicas. Los parámetros personales se describen de la siguiente forma:

HP (puntos de vida) indica la cantidad actual/nivel máximo de HP del personaje.
TP (puntos de técnica) indica la cantidad actual/nivel máximo de TP del personaje.
MES (Mesetas) cantidad de Mesetas que tiene el grupo.
Level (nivel) nivel actual de personaje.
XP (experiencia) cantidad total de puntos de experiencia conseguidos.
Reqd XP (experiencia necesaria) cantidad de puntos de experiencia necesaria para aumentar el nivel del personaje.
Speed (velocidad) cuanto mayor sea, más rápido actuará el personaje.
Damage (daños) cuanto mayor sea, más daño causará un personaje a los enemigos.
Defense (defensa) cuanto mayor sea, menos daño recibirá un personaje.
Intel (inteligencia) cuanto mayor sea, mayor será la cantidad máxima de TP (puntos de técnica) cuando suba de nivel. Las técnicas se vuelven más poderosas.
Stamina (resistencia) cuanto mayor sea, mayor será la cantidad máxima de HP (puntos de vida) cuando suba de nivel.
Luck (suerte) mejora las posibilidades de que Intel (inteligencia) y Skill (destreza) aumenten al subir de nivel.
Skill (destreza) mejora las posibilidades de que la técnica del personaje tenga éxito.

MODO COMBATE

Cuando te enfrentes a enemigos, el juego cambiará automáticamente al modo combate. Durante el combate los personajes se turnarán para cumplir las órdenes. Elige una orden para cada personaje eligiendo los iconos que se muestran abajo. La batalla acabará cuando uno de los bandos derrote al otro reduciendo los HP a cero. Si todos los miembros de tu grupo pierden todos los HP la partida se acabará.

Los monstruos aparecen en cuatro grupos y por defecto son atacados en orden desde el frente izquierdo al frente derecho y luego desde el fondo izquierdo al derecho. Con algunas armas, puedes dar prioridad a la zona que quieres atacar, y con otras puedes atacar a todo el grupo.

Turnos continuos
Usa el icono de batalla seleccionado hasta que acabe la batalla.*

Ventana de iconos de combate
Elige un personaje y dale órdenes.

Ejecutar un turno
Ejecutas un turno de batalla.

Huida
Escapa de la batalla. Esta orden no siempre se puede realizar con éxito.

* Pulsa cualquier botón para volver al modo de “Ejecutar un turno”.

Ventana de iconos de combate

Ataque
Ataca a los enemigos.

Técnica
Elige una técnica y un objetivo si es necesario.

Usar objeto
Elige un objeto y un objetivo si es necesario.

Defensa
Elige el personaje al que quieres defender.

Técnicas
Algunos personajes pueden utilizar técnicas para restablecer los HP (puntos de vida) o atacar a enemigos. Las técnicas que se pueden realizar varían dependiendo de los personajes. Las técnicas son más eficaces cuando los niveles de los personajes aumentan.

En una tienda de técnicas podrás alterar la distribución de energía para cada grupo de técnicas (por ejemplo, qué técnica va a ser más efectiva con un grupo determinado).

Heal (Curación) Res, Gires y Rever restablecen los HP, Anti cura los envenenamientos.
Melee (Cuerpo a cuerpo) Foi ataca a un enemigo, Zan y Tsu atacan a filas/ columnas y Gra ataca a todos los enemigos.
Time (Tiempo) Ner acelera los ataques de un personaje del grupo, Rimit mejora las posibilidades de escapar, Shiza evita que un enemigo use técnicas y Deban detiene los ataques del enemigo.
Order (Orden) Fandi aumenta el poder de ataque de un personaje, Forsa eliminará de un soplo al enemigo, Nasak sacrifica a un aliado para restablecer los HP de los demás y Shu incrementa la defensa de un personaje.

TIENDAS E INSTALACIONES

Item shop (Tienda de objetos)
Compra y vende objetos para tu viaje.

Armor Shop (Tienda de armaduras)
Compra armaduras de protección y escudos para los miembros de tu grupo.

Weapons Shop (Tienda de armas)
Compra armas para cada miembro del grupo.

Fortune Teller (Adivino)
Descubre tu destino por un módico precio.

Healer (Curandero)
Restablece a los aliados muertos y cura los envenenamientos.

Technique Shop (Tienda de técnicas)
Cambia la distribución de técnicas.

Inn (Posada)
Descansa para recuperar HP (puntos de vida) y TP (puntos de técnica). Si tienes aliados muertos o envenenados, ve primero al curandero. Ten en cuenta que las partidas se pueden guardar a través del menú de pausa.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Phantasy Star are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. all rights reserved.

PHANTASY STAR™ III

Just as you're about to marry Maia, the mysterious woman you found on the shore, a winged dragon grabs her and disappears.

This is the tragic start of what seems like a never-ending journey into a world of loathsome creatures and wicked souls that spans three generations.

GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

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

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

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

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS (BASED ON THE GENESIS BUTTONS)

D-button: Move, Move Cursor.

Start button: Start Game, Pause Game.

A button: Speak, Inspect

B button: Cancel

C button: Confirm/Menu

ADVANCED CONTROLS

- Approach a non-player character and press **Speak** to initiate a conversation. Talking to people can bring you valuable clues to help you in your adventure.
- Press the D-button towards a door or opening to enter or exit. Press towards a set of stairs to ascend or descend.

GETTING STARTED

Following After the SEGA® logo, press the Start button or select New Game to begin your adventure. To carry on playing a previously saved game select Continue. Select a scroll speed for messages before progressing to the game. Note that games can also be saved via the Pause menu.

PLAYING THE GAME

As you embark on your quest, you will find yourself in three main game environments.

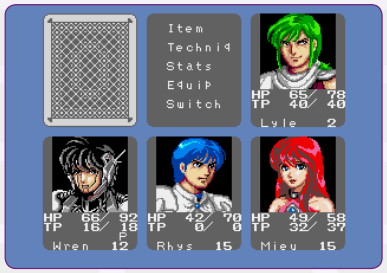
Towns and Villages
Here you can gather information, purchase weapons and items (see Shops and Facilities), and trigger events that progress the story. Some towns have an adjacent castle.

Wilderness and Dungeons
Make your way through treacherous landscapes to complete objectives and discover new destinations. Monsters are everywhere, so take care.

Combat Areas
When confronted by monsters in the wilderness, defeat them to gain EXP (experience) and Meseta (currency).

COMMAND MENU

In non-combat areas, press **Confirm/Menu** to display the Command Screen and simplified party status. Commands are as follows:



Item
Use, Give or Discard items belonging to you and your party. In the case of Give, and in some cases Use, you must specify a target character.

Techniq
Choose a character and one of their Techniques to use. If they have sufficient TP, the Technique will be performed, and TP will be consumed.

Stats
Select a character to see their complete parameters (see **Status** below).

Equip
Equip and unequip weapons and armor, etc., for each body part. Combinations of weapons and armor will affect Damage, Defense and Speed, and will be reflected in the status display.

Switch
Reorganize your party. Characters near the top stand a greater chance of being attacked, so place characters with lower HP near the bottom.

STATUS

The status for the selected character is displayed across three screens - press **Confirm/Menu** to progress to the next, or **Cancel** to return to the previous. The first screen shows personal parameters, the second shows the equipment status, and the third lists Techniques. Personal parameters are described as follows:

HP	Current/maximum Hit Points.
TP	Current/maximum Technique Points.
MES	The amount of Meseta your party has.
Level	The character's present level.
XP	Total amount of Experience Points earned.
Reqd XP	Experience Points required to increase character's level.
Speed	Larger values allow the character to act faster.
Damage	Larger values allow the character to inflict greater damage.
Defense	Larger values allow the character to sustain less damage.
Intel	Increases TP Max on level increase. Techniques become more powerful.
Stamina	Increases HP Max on level increase.
Luck	Improves odds of raised Intel and Skill on level increase.
Skill	Improves odds that a Technique will succeed.

BATTLE MODE

When confronted by enemies, the game will switch to Battle Mode. All party characters and enemies will take turns performing commands. Choose a command for each character from the icons shown below. The battle ends when one side completely defeats the other by reducing HP to zero. If all your party members are killed, the game will end.

Monsters appear in four groups, and by default are attacked in order from front left to front right then rear left and rear right. With some weapons, you prioritize an area to attack, while with others you can attack the whole group.

Continuous Turns
Use the selected Battle Icon until the battle ends.*

Execute one turn
Execute one turn of the battle.

Battle Icon Window
Choose a character and give them commands.

Escape
Flee the battle. This may not succeed every time.

* Press any button to return to "Execute one turn" mode.

Battle Icon Window

Attack
Attack the enemies.

Use Item
Choose an item and target if required.

Technique
Choose a technique and target if required.

Defend
Choose a character to defend.

Techniques
Some characters can perform Techniques to restore HP or attack enemies. The Technique groups that can be performed vary depending on the character. The power of Techniques becomes more effective as the levels of the characters increase.

You can alter power distribution for each Technique Group (i.e, which Technique to be more effective within the group) at a Technique Shop.

Heal	Res, Gires and Rever restore HP; Anti cures poisonings.
Melee	Foi attacks one enemy, Zan and Tsu attack rows/columns and Gra attacks all enemies.
Time	Ner speeds a character's attacks, Rimit improves escape odds, Shiza stops enemy Techniques and Deban stops enemy attacks.
Order	Fandi increases a character's attack, Forsa blows away an enemy, Nasak sacrifices an ally to restore others' HP; and Shu increases a character's defense.

SHOPS AND FACILITIES

Item Shop
Buy/sell useful items for your journey.

Weapons Shop
Buy weapons for each of your characters.

Healer
Restores dead allies and cures poisonings.

Inn
Rest to save your game progress and recover HP and TP. If you have dead or poisoned allies, go to the Healer first. Note that games can also be saved via the Pause menu.

Armor Shop
Buy shields and armor to protect your party.

Fortune Teller
Have your fortune told, for a small fee.

Technique Shop
Alter Technique distribution.

© SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, PHANTASY STAR and PHANTASY STAR III: GENERATIONS OF DOOM are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

CUSTOMER SUPPORT

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

CUSTOMER SUPPORT (UK)

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.

CUSTOMER SUPPORT (AUSTRALIA)

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

SUPPORT PRODUIT (FRANCE)

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez **www.sega.fr/support** 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 (ITALIA)

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 (ESPAÑA)

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 (DEUTSCHLAND)

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.

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 phototcopy, 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**