



SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

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

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

Dr. Eggman (AKA Dr. Robotnik) discovers unusual birds known as Flickies that can transport to anywhere using Dimension Rings.



Successfully capturing the Flickies, Robotnik turns them all into robots to help him find the Chaos Emeralds. Sonic must save the Flickies by freeing them from their robotic prison and prevent Robotnik from finding the Chaos Emeralds.

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 Sonic.
- Start button:** Start game, Pause game.
- A button:** Jump, Spin Attack.
- B button:** Spin Dash, Rolling.
- C button:** Jump, Spin Attack.

SUPER COOL STUNTS

SPIN DASH ATTACK

Press and hold the D-button down and tap **Jump** or **Spin Dash** a few times to rev up Sonic. When you release the D-button, Sonic will shoot forward and take out any enemies in his path.

BLAST ATTACK

Tap **Jump** twice when you have the Gold Shield to home-in on the enemy.

GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to display a game menu with the following options:

- **START:** Begin the game from Zone 1.
- **CONTROL:** Change button configurations.
- **SOUND TEST:** Listen to music and sound effects of this game.

PROLOGUE

The prologue scene will play when you select START to start your game. Press **Jump** to view the next scene of the Prologue. To skip the entire presentation, press the Start button and start from Zone 1.



GAME SCREEN

Number of Rings

Flicky Counter

Remaining Lives



ROBOTS AND FLICKIES

Spin Attack or Spin Dash into a robot to destroy it and release the Flicky that is trapped inside. Once the Flicky is free, move within range to attract its attention so it will follow wherever Sonic goes. If Sonic gets hurt, the Flickies following him will scatter, so try to round them up before they wander too far.



Robot



Flickies following Sonic

ITEMS



Ring

Having one can keep you alive when you are damaged. Collect 100 or 200 to earn an extra life.



Super Ring

Gives you 10 Rings at once.



Invincibility

Protects you from enemies and most traps for a short period of time.



Power Sneakers

Increases your speed for a short period of time.



Red Shield

Protects you from fire attacks but disappears when struck by a normal attack.



Blue Shield

Allows you to run across electric floors but disappears when you are hit by an enemy attack.



Gold Shield

Protects you from one normal attack and allows Sonic to use the Blast Attack.



1-Up

Gives you one extra life.



Sonic Icon

Collect ten of these to earn a Continue.

DIMENSION RINGS

If you have Flickies following, take them to the Dimension Ring to transport them to a safer place. Five Flickies can be freed per Dimension Ring, and once the work is completed in that area, a portal located under the Dimension Ring will be made accessible to advance the game.

You will be able to travel freely between unlocked areas in an Act. The final Dimension Ring will have a cross in the portal beneath it. Rescue and bring all the Flickies to the final Dimension Ring to complete the Act.



SPECIAL STAGES

Chaos Emeralds are collected when you successfully clear the Special Stages. If you have 50 Rings or more, find Tails or Knuckles who will be standing by somewhere in the Act. Once they collect all of your Gold Rings, you will be transported to the Special Stage.

Grab as many Rings as you can in order to advance to the next section of the stage and to finally earn the Chaos Emerald. The stage will end before you've reached the goal (Chaos Emerald) if you fail to collect the required number of Rings for each checkpoint, or touch the spiky metal balls with no Rings in possession. When the Special Stage is over, you will return to the Act and carry on from where you found Tails or Knuckles.



BOSS STAGES

Sonic will face Dr. Eggman in the third Act of every Zone. As usual, he will be equipped with one of his many contraptions. It will require several attacks (he flashes when he is damaged) to defeat Dr. Eggman, so quickly learn his offensive moves, and strike back by performing **Spin Attack** when he is vulnerable. Note that you will start the battle without any Rings, so your priority is to pick up at least one Ring to stay alive. When you beat him in each Act, you will advance to the next Zone. If you defeat him in the final Zone with all the Chaos Emeralds in your possession, you will be able to play the Final Fight Zone.



Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) a découvert d'étranges oiseaux appelés Flickies, qui peuvent aller n'importe où grâce aux Dimension Rings



Après les avoir capturés, Robotnik décide de les transformer en robots afin de trouver les Chaos Emeralds plus rapidement. Il ne tient qu'à Sonic de libérer les Flickies de cette emprise robotique et d'empêcher Robotnik de trouver les Chaos Emeralds.

COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible avec Windows 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 Player 1 (Joueur 1) ou le Player 2 (Joueur 2).
- Cliquez sur le bouton 'Assign controller mapping' (Attribuer la fonction des commandes).
- Appuyez sur les boutons de votre manette que vous voulez attribuer aux boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode dans cet ordre (note: les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponible 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 Sonic
Bouton Start : Commencer à jouer, mettre la partie en pause
Bouton A : Sauter, Attaque tourbillon
Bouton B : Course tourbillon, faire rouler Sonic
Bouton C : Sauter, Attaque tourbillon

FIGURES SUPER COOL

ATTAQUE TOURBILLON

Maintenez enfoncé le bouton multidirectionnel vers le bas et appuyez sur **Sauter** ou **Course tourbillon** plusieurs fois pour que Sonic se mette en boule. Quand vous relâchez le bouton multidirectionnel, Sonic foncera à toute allure pour éliminer les ennemis qui croisent son chemin.

ATTAQUE EXPLOSIVE

Appuyez deux fois sur **Sauter** lorsque vous êtes en possession du bouclier doré pour attaquer l'ennemi.

DÉMARRAGE

Appuyez sur le bouton Start à l'écran de titre pour afficher un menu de jeu avec les options suivantes :

- START (DÉMARRER) : Commencer le jeu depuis la zone 1.
- CONTROL (COMMANDE) : Modifier l'attribution des boutons.
- SOUND TEST (TEST AUDIO) : Écouter la musique et les effets sonores du jeu.

PROLOGUE

La scène du prologue commence quand vous sélectionnez START pour commencer la partie. Appuyez sur **Sauter** pour passer à la scène suivante. Pour passer tout le prologue, appuyez sur le bouton Start et commencez à partir de la zone 1.



ÉCRANS DE JEU

Nombre de Rings

Nombre de Flickies

Vies restantes



ROBOTS ET FLICKIES

Si vous faites une Attaque ou une Course tourbillon destructrice contre un robot, vous pourrez libérer le Flicky qui est prisonnier à l'intérieur. Une fois que le Flicky est libre, approchez-vous de lui pour qu'il suive Sonic. Si Sonic est blessé, les Flickies qui le suivent prendront peur et se disperseront, alors rassemblez-les avant qu'ils ne s'égarent.



Robot



Flickies suivant Sonic

OBJETS



Ring

L'une d'entre elles peut vous sauver la vie si vous êtes touché. Récupérez-en 100 ou 200 pour avoir une vie supplémentaire.



Super Ring

Vous gagnez 10 Rings d'un coup.



Invulnérabilité

Vous serez protégé contre tous les ennemis et la plupart des pièges pour une période limitée.



Super chaussures

Votre vitesse augmentera pour une période limitée.



Bouclier rouge

Vous ne subirez aucun dégât contre le feu, mais il s'annulera si vous êtes touché par une attaque normale.



Bouclier bleu

Vous pourrez traverser des zones électriques, mais il s'annulera si vous êtes touché par une attaque ennemie.



Bouclier doré

Il vous protégera contre une attaque normale et vous permettra de faire une Attaque explosive.



+ 1

Vous gagnerez une vie supplémentaire.



Icône de Sonic

Rassemblez-en 10 pour obtenir un crédit (Continue).

DIMENSION RINGS

Si des Flickies vous suivent, dirigez-les vers une Dimension Ring et ils iront alors en lieu sûr. Chaque Dimension Ring peut transporter 5 Flickies. Une fois qu'ils ont tous été libérés dans une zone, un portail apparaîtra sous la Dimension Ring pour passer à l'étape suivante du jeu.

Vous pourrez voyager librement dans toutes les zones que vous aurez déverrouillées dans un acte. La dernière Dimension Ring portera une croix sur le portail placé sous celle-ci. Sauvez tous les Flickies et amenez-les vers la dernière Dimension Ring pour terminer un acte.



ÉTAPES SPÉCIALES

Vous pouvez obtenir des Chaos Emeralds si vous réussissez les étapes spéciales. Si vous avez 50 Rings ou plus, Tails ou Knuckles apparaîtront quelque part dans l'acte. Une fois qu'ils auront récupéré toutes vos Gold Rings, vous irez directement à l'étape spéciale.

Ramassez autant de Rings que possible pour passer à l'étape suivante et récupérez la Chaos Emerald. L'étape s'arrêtera avant que vous n'atteigniez votre but (la Chaos Emerald) si vous n'arrivez pas à obtenir le nombre indiqué de Rings à chaque point de passage ou si vous touchez les balles métalliques épineuses sans aucune Ring. Quand l'étape spéciale est finie, vous retournerez dans l'acte et reprendrez la partie là où vous avez trouvé Tails ou Knuckles.



ÉTAPES BOSS

Sonic affrontera le Dr. Eggman dans le troisième acte de chaque zone. Comme toujours, il sera équipé d'une de ses inventions. Il faudra attaquer plusieurs fois (il clignote lorsqu'il est touché) pour vaincre le Dr. Eggman, alors mémorisez ses coups offensifs et contre-attaquez avec une **Attaque tourbillon** quand il baisse sa garde. N'oubliez pas que vous commencerez la bataille sans aucune Ring, donc vous devrez en ramasser au moins une pour survivre. Une fois que vous l'avez vaincu dans chaque acte, vous passerez à la zone suivante. Si vous parvenez à le battre dans la zone finale, en possédant toutes les Chaos Emeralds, vous pourrez jouer dans la Final Fight Zone (zone finale de combat).



Dr. Eggman (auch bekannt als Dr. Robotnik) hat eine ungewöhnliche Vogelart namens Flickies entdeckt, die sich mit Hilfe von Dimensionsringen an jeden beliebigen Ort teleportieren kann.



Nachdem der böse Dr. Robotnik die Flickies eingefangen hat, verwandelt er sie in Roboter, die ihm bei der Suche nach den Chaos Emeralds helfen sollen. Sonic muss die Flickies retten, indem er sie aus ihrem Robotergefängnis befreit, und gleichzeitig verhindert, dass Dr. Robotnik die Chaos Emeralds in die Finger bekommt!

CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classic-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 "Options" aus dem Hauptmenü.
- Wähle in "Input Configuration" (Eingabeeinstellungen) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf den "Assign controller mapping"-Knopf
- Drücke die Knöpfe deines Controllers in genau der Reihenfolge, in welcher du die Knöpfe A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest (Hinweis: X, Y, Z und Mode-Knöpfe sind nicht verfügbar, sollte der Controller weniger als 8 Knöpfe haben).

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: Sonic bewegen
Start -Taste: Spiel starten, Pause
A -Taste: Springen, Wirbelangriff
B -Taste: Wirbelsprint, Rollen
C -Taste: Springen, Wirbelangriff

SUPERCOOLE TRICKS

WIRBELSPRINTANGRIFF

Halte das Steuerkreuz gedrückt und tippe mehrmals 'Springen' oder 'Wirbelsprint' an, damit Sonic auf Touren kommt. Lässt du das Steuerkreuz los, düst Sonic los und räumt sämtliche Feinde, die ihm in die Quere kommen, aus dem Weg.

SPRENGANGRIFF

Tippe zweimal 'Springen' an, wenn du den Goldschild hast, um den Feind anzupeilen.

ERSTE SCHRITTE

Drücke im Titelschirm die Start-Taste, um das Spielmenü mit den folgenden Optionen aufzurufen:

- **START:** Beginne das Spiel mit Zone 1.
- **CONTROL (Steuerung):** Ändere die Tastenkonfiguration.
- **SOUND TEST (Soundtest):** Hör dir Musik und Soundeffekte aus dem Spiel an.

VORGESCHICHTE

Wenn du START wählst, um das Spiel zu beginnen, wird zunächst der Prolog abgespielt. Drücke 'Springen', um dir die nächste Szene anzusehen, oder überspringe die Vorgeschichte und leg gleich mit Zone 1 los, indem du die Start-Taste drückst.



SPIELBILDSCHIRME

SPIELBILDSCHIRM



Flicky-Zähler

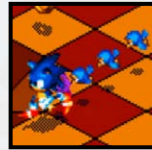
Verbleibende Leben

ROBOTER UND FLICKIES

Greif einen Roboter mit einem Wirbelangriff oder Wirbelsprint an, um ihn zu zerstören und den darin gefangenen Flicky freizulassen. Wurde der Flicky befreit, bewege dich in seine Reichweite, um seine Aufmerksamkeit auf dich zu lenken, und der Flicky folgt Sonic auf Schritt und Tritt. Wenn Sonic verletzt wird, zerstreut sich sein Flicky-Gefolge, und du musst versuchen, die Tierchen wieder zusammenzutreiben, ehe sie sich zu weit entfernen.



Roboter



Flickies, die Sonic folgen

GEGENSTÄNDE



Ring

Ein Ring hält dich am Leben, wenn du verletzt wirst. Sammle 100 oder 200, um ein Extraleben zu bekommen.



Superring

Du bekommst 10 Ringe auf einmal.



Unbesiegbarkeit

Schützt dich vorübergehend vor Feinden und den meisten Fallen.



Powerturnschuhe

Du wirst vorübergehend schneller.



Roter Schild

Schützt dich vor Feuerangriffen, verschwindet allerdings durch normale Angriffe.



Blauer Schild

Lässt dich über elektrische Böden rennen, verschwindet allerdings, wenn du von einem feindlichen Angriff getroffen wirst.



Goldschild

Schützt dich vor einem normalen Angriff und ermöglicht es Sonic, den Sprengangriff einzusetzen.



+ 1

Du bekommst ein Extraleben.



Sonic-Symbol

Sammele 10 von diesen, um ein Continue zu bekommen.

DIMENSIONSRINGE

Wenn dir Flickies folgen, bringe sie zum Dimensionsring, um sie an einen sicheren Ort zu befördern. Je Dimensionsring können fünf Flickies befreit werden, und sobald du mit einem Bereich fertig bist, bekommst du Zugriff auf ein Portal unter dem Dimensionsring, um im Spiel fortzufahren.



Zwischen den freigeschalteten Bereichen im jeweiligen Akt kannst du dich frei umherbewegen. Das Portal unter dem letzten Dimensionsring ist mit einem Kreuz versehen. Bring alle Flickies zum letzten Dimensionsring, um den Akt abzuschließen.

SPEZIALLEVEL

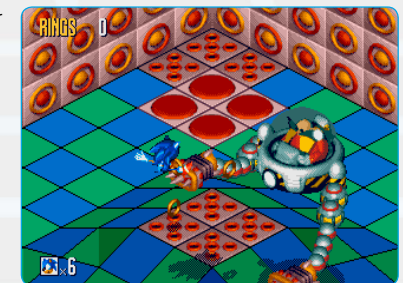
Durch den erfolgreichen Abschluss der Speziallevel sammelst du Chaos Emeralds. Hast du mindestens 50 Ringe, solltest du Tails oder Knuckles aufsuchen, die irgendwo im Akt auf dich warten. Haben sie alle deine Goldenen Ringe eingesammelt, gelangst du zum Speziallevel.

Schnapp dir so viele Ringe wie du kannst, um den nächsten Levelabschnitt zu erreichen und dir letztendlich den Chaos Emerald zu verdienen. Schaffst du es jedoch nicht, die nötige Anzahl Ringe für jeden Checkpoint zu sammeln, oder berührst du die stacheligen Metallkugeln, wenn du keine Ringe besitzt, ist das Level zu Ende, bevor du das Ziel (den Chaos Emerald) erreichst. Ist das Speziallevel zu Ende, kehrst du zum Akt zurück und spielst genau an der Stelle weiter, wo du Tails oder Knuckles angetroffen hast.



BOSSLEVEL

Im 3. Akt jeder Zone muss Sonic gegen Dr. Eggman kämpfen, der natürlich eine seiner zahlreichen Erfindungen dabei hat. Um Dr. Eggman zu besiegen (er leuchtet auf, wenn er Schaden nimmt), sind mehrere Angriffe nötig. Versuche also, seine Angriffe rasch zu durchschauen und kontere mit einem **Wirbelangriff**, wenn er verletzlich ist. Beachte, dass du ohne Ringe in den Kampf ziehst und dir daher mindestens einen Ring holen solltest, um am Leben zu bleiben. Hast du Dr. Eggman im jeweiligen Akt besiegt, geht's weiter mit der nächsten Zone. Gelingt es dir, ihn in der letzten Zone zu besiegen, wenn du sämtliche Chaos Emeralds hast, kannst du die Schlusskampfzone spielen.



Il Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) ha scoperto un'insolita razza di uccelli, noti come Flicky, che garantiscono il passaggio verso qualsiasi dimensione utilizzando i Ring dimensionali.



Dopo aver catturato i Flicky, Robotnik li ha trasformati tutti in robot, in modo che lo aiutino a trovare i Chaos Emerald. Sonic dovrà salvare i Flicky liberandoli dalla loro prigionia robotica ed impedire a Robotnik di trovare i Chaos Emerald.

COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile con 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 Options (Opzioni).
- 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" (Assegna schema comandi controller).
- Premi i pulsanti del controller che vuoi assegnare ai pulsanti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode nell'ordine elencato (ricorda che i pulsanti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti).

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: Frecce direzionali

COMANDI DI BASE

Tasto D: Muovi Sonic
Pulsante START: Inizia la partita, Pausa
Pulsante A: Salto, Attacco avvitato
Pulsante B: Scatto avvitato, Rotola
Pulsante C: Salto, Attacco avvitato

ACROBAZIE FOLLI

SCATTO AVVITATO

Tieni premuto il tasto D in giù e premi **Salto** o **Scatto avvitato** un paio di volte per far roteare Sonic. Quando rilasci il tasto D, Sonic scatterà in avanti, facendo fuori tutti i nemici sul suo cammino.

ATTACCO ESPLOSIVO

Premi due volte **Salto** quando hai lo scudo d'oro per un attacco a ricerca contro il nemico.

PER COMINCIARE

Premi il pulsante Start nella schermata del titolo per visualizzare un menu di gioco con le seguenti opzioni:

- **START:** inizia il gioco dalla Zona 1.
- **CONTROL:** cambia la configurazione dei pulsanti.
- **SOUND TEST:** ascolta la musica e gli effetti sonori del gioco.

PROLOGO

La scena del prologo partirà automaticamente quando selezioni **START** per iniziare la partita. Premi **Salto** per visualizzare la scena successiva del prologo. Per saltare l'intera presentazione, premi il pulsante Start per cominciare dalla Zona 1.



SCHERMATA DI GIOCO

Numero di Rings

Indicatore Flicky

Vite rimanenti



ROBOT E FLICKY

Effettua un Attacco avvitato o uno Scatto avvitato contro un robot per distruggerlo e liberare il Flicky intrappolato al suo interno. Una volta che il Flicky è libero, avvicinati a lui per attirare la sua attenzione: in questo modo seguirà Sonic dovunque. Se Sonic subisce dei danni, i Flicky al suo seguito si sparpaglieranno: cerca di radunarli prima che si allontanino troppo.



Robot



Flicky al seguito di Sonic

OGGETTI



Ring

Averne almeno uno ti tiene in vita quando subisci danni. Raccoglili 100 o 200 per guadagnare una vita extra.



Super Ring

Ottieni 10 Ring in una volta.



Invincibilità

Ti protegge da nemici e trappole per un breve periodo di tempo.



Scarpe Turbo

Aumentano la tua velocità per un breve periodo di tempo.



Scudo rosso

Ti protegge da attacchi di fuoco, ma scompare quando viene colpito da un attacco normale.



Scudo blu

Ti permette di correre su pavimenti elettrificati, ma scompare quando vieni colpito da un attacco nemico.



Scudo d'oro

Ti protegge da un attacco normale e permette a Sonic di utilizzare l'Attacco esplosivo.



1-Up

Ti dona una vita extra.



Icona Sonic

Raccoglili dieci per ottenere un Continua.

RING DIMENSIONALI

Se hai dei Flicky al seguito, portali al Ring dimensionale per trasportarli in un luogo più sicuro. Puoi liberare cinque Flicky con ogni Ring Dimensionale e, una volta completato il lavoro in quella zona, apparirà un portale sotto il Ring dimensionale per avanzare nel gioco.

Potrai viaggiare liberamente tra le aree sbloccate in un Atto. Il Ring dimensionale finale presenta una croce nel portale sottostante. Salva tutti i Flicky e portali al Ring dimensionale finale per completare l'Atto.



FASI SPECIALI

Otterrai i Chaos Emerald completando le Fasi speciali. Se hai 50 o più Ring, cerca Tails o Knuckles, che saranno in attesa in qualche punto dell'Atto. Una volta che avranno raccolto tutti i tuoi Ring, sarai trasportato alla Fase speciale.

Raccogli il maggior numero di Ring per procedere alla sezione successiva della fase e guadagnare finalmente il Chaos Emerald. La fase si concluderà prima che avrai raggiunto il traguardo (Chaos Emerald) se non riesci a raccogliere il numero richiesto di Ring per ogni checkpoint, o tocchi le sfere di metallo appuntite quando non possiedi Ring. Al termine della Fase speciale, tornerai all'Atto e continuerai dal punto in cui hai incontrato Tails o Knuckles.



FASI BOSS

Sonic dovrà affrontare il Dr. Eggman nel terzo Atto di ogni zona. Come al solito, il perfido genio sarà equipaggiato con uno dei suoi tanti aggeggi. Ci vorranno diversi attacchi (lampeggerà quando danneggiato) per sconfiggere il Dr. Eggman, dunque impara rapidamente le sue mosse offensive e contrattacca con degli **Attacchi avvitati** quando è vulnerabile. Ricorda che inizierai la battaglia senza Ring, quindi la tua priorità è quella di raccogliere almeno un Ring per rimanere in vita. Dopo che lo avrai battuto in ogni Atto, passerai alla zona successiva. Se lo sconfiggi nella zona finale con tutti i Chaos Emerald in tuo possesso, potrai giocare la Zona di combattimento finale.



El Dr. Eggman (alias Dr. Robotnik) descubre unos extraños pájaros, conocidos como Flickies, que pueden transportarse a cualquier sitio usando Rings dimensionales.



Robotnik se las arregla para capturar a todos los Flickies y los convierte en robots que le serán de ayuda para encontrar las Chaos Emeralds. Sonic tiene que salvar a los pajarillos, liberarlos de su prisión robótica e impedir que Robotnik encuentre las Chaos Emeralds.

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 botón direccional y un mínimo de cuatro 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 en el menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 y 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón Assign controller mapping.
- Pulsa en tu mando los botones que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode, en ese orden (nota: los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles si tu mando tiene menos de ocho 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 a Sonic
Botón Start: Empezar partida, Poner partida en pausa
Botón A: Saltar, Ataque giratorio
Botón B: Torbellino, Rodar
Botón C: Saltar, Ataque giratorio

PROEZAS SUPERCHULAS

ATAQUE TORBELLINO

Mantén pulsado el botón direccional hacia abajo y pulsa **Saltar** o **Torbellino** varias veces para que Sonic acelere. Cuando sueltes el botón direccional, Sonic saldrá disparado llevándose por delante a cualquier enemigo que se cruce en su camino.

ATAQUE EXPLOSIVO

Pulsa **Saltar** dos veces cuando tengas el Escudo Dorado para lanzarte contra el enemigo.

INICIO

Pulsa el botón Start en la pantalla de títulos para acceder a un menú con las siguientes opciones:

- **START (EMPEZAR):** empieza a jugar desde Zone 1.
- **CONTROL (CONTROLES):** cambia la configuración de los botones.
- **SOUND TEST (PRUEBA DE SONIDO):** escucha la música y los efectos de sonido de este juego.

PRÓLOGO

El prólogo comenzará cuando selecciones **START** (empezar) para empezar a jugar. Pulsa **Saltar** para pasar a la siguiente escena del prólogo. Para saltarte la presentación, pulsa el botón Start y comenzarás en Zone 1.



PANTALLAS DE JUEGO

Número de Rings

Contador de Flickies

Vidas restantes

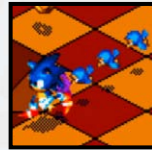


ROBOTS Y FLICKIES

Haz un Ataque giratorio o un Torbellino contra un robot para destruirlo y liberar al Flicky que está atrapado en su interior. Cuando el Flicky esté libre, sitúate cerca para llamar su atención y conseguir que siga a Sonic, dondequiera que este vaya. Si Sonic sufre daños, los Flickies que le siguen se dispersarán, así que intenta reunirlos antes de que se diseminen demasiado.



Robot



Flickies que siguen a Sonic

OBJETOS



Ring

Si tienes uno, podrás mantenerte con vida cuando recibas daños. Consigue 100 ó 200 para obtener una vida extra.



Super Ring

Te da 10 Rings de golpe.



Invencibilidad

Te protege de los enemigos y de la mayoría de las trampas por un breve periodo de tiempo.



Superzapatos

Incrementan tu velocidad por un breve periodo de tiempo.



Escudo rojo

Te protege de ataques de fuego, pero desaparece cuando te atacan con un ataque normal.



Escudo azul

Te permite correr a través de superficies electrizadas, pero desaparece cuando te golpea un ataque enemigo.



Escudo dorado

Te protege de un ataque normal y permite a Sonic usar el Ataque explosivo.



Vida extra

Obtienes una vida extra.



Icono de Sonic

Consigue diez de estos para ganar un Continue (continuación).

RINGS DIMENSIONALES

Si tienes a Flickies siguiéndote, llévalos hasta el Ring dimensional para transportarlos a un sitio donde estén a salvo. Podrás liberar a cinco Flickies por cada Ring dimensional y, una vez que hayas cumplido con tu tarea en esa área, se abrirá bajo el Ring dimensional un portal que te permitirá avanzar en el juego.

Podrás viajar sin problema por las áreas desbloqueadas de cada acto. El Ring dimensional final tiene una marca en forma de cruz en el portal bajo él. Rescata a todos los Flickies y llévalos hasta el Ring dimensional final para completar el acto.



FASES ESPECIALES

Conseguirás Chaos Emeralds cuando superes con éxito las fases especiales. Si tienes 50 Rings o más, encuentra a Tails o Knuckles, que estarán esperando por algún lado en el acto. Cuando ellos consigan todos los Rings dorados, te transportarás a la fase especial. Consigue tantos Rings como puedas para conseguir avanzar hasta la siguiente sección de la fase y obtener la Chaos Emerald. La fase terminará antes de llegar a la meta (Chaos Emerald) si no consigues el número necesario de Rings en cada punto de control, o si tocas las bolas metálicas con pinchos y no te queda ningún Ring en tu poder. Cuando acabe la fase especial, volverás al acto y continuarás desde donde encontraste a Tails o Knuckles.



FASES DE JEFE FINAL

Sonic se enfrentará con el Dr. Eggman en el tercer acto de cada zona. Como de costumbre, Eggman irá equipado hasta los dientes, por lo que tendrás que realizar varios ataques para poder derrotarle (parpadeará cuando sufra daños), así que apréndete rápidamente las pautas de sus ataques y contraataca con **Ataques giratorios** cuando sea vulnerable. Ten en cuenta que empezarás la batalla sin ningún Ring, por lo que tu prioridad será la de conseguir por lo menos un Ring para que no mueras si recibes daños. Cuando le derrotes en un acto, podrás avanzar hasta la siguiente zona. Si le vences en la zona final, con todas las Chaos Emeralds en tu poder, podrás jugar a la Final Fight Zone (zona de combate final).



Dr. Eggman (AKA Dr. Robotnik) discovers unusual birds known as Flickies that can transport to anywhere using Dimension Rings.

Successfully capturing the Flickies, Robotnik turns them all into robots to help him find the Chaos Emeralds. Sonic must save the Flickies by freeing them from their robotic prison and prevent Robotnik from finding the Chaos Emeralds.



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 Sonic.
- Start button:** Start game, Pause game.
- A button:** Jump, Spin Attack.
- B button:** Spin Dash, Rolling.
- C button:** Jump, Spin Attack.

SUPER COOL STUNTS

SPIN DASH ATTACK

Press and hold the D-button down and tap **Jump** or **Spin Dash** a few times to rev up Sonic. When you release the D-button, Sonic will shoot forward and take out any enemies in his path.

BLAST ATTACK

Tap **Jump** twice when you have the Gold Shield to home-in on the enemy.

GETTING STARTED

Press the Start button at the Title Screen to display a game menu with the following options:

- **START:** Begin the game from Zone 1.
- **CONTROL:** Change button configurations.
- **SOUND TEST:** Listen to music and sound effects of this game.

PROLOGUE

The prologue scene will play when you select START to start your game. Press **Jump** to view the next scene of the Prologue. To skip the entire presentation, press the Start button and start from Zone 1.



GAME SCREEN

Number of Rings

Flicky Counter

Remaining Lives

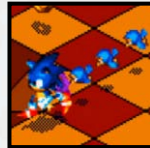


ROBOTS AND FLICKIES

Spin Attack or Spin Dash into a robot to destroy it and release the Flicky that is trapped inside. Once the Flicky is free, move within range to attract its attention so it will follow wherever Sonic goes. If Sonic gets hurt, the Flickies following him will scatter, so try to round them up before they wander too far.



Robot



Flickies following Sonic

ITEMS



Ring

Having one can keep you alive when you are damaged. Collect 100 or 200 to earn an extra life.



Super Ring

Gives you 10 Rings at once.



Invincibility

Protects you from enemies and most traps for a short period of time.



Power Sneakers

Increases your speed for a short period of time.



Red Shield

Protects you from fire attacks but disappears when struck by a normal attack.



Blue Shield

Allows you to run across electric floors but disappears when you are hit by an enemy attack.



Gold Shield

Protects you from one normal attack and allows Sonic to use the Blast Attack.



1-Up

Gives you one extra life.



Sonic Icon

Collect ten of these to earn a Continue.

DIMENSION RINGS

If you have Flickies following, take them to the Dimension Ring to transport them to a safer place. Five Flickies can be freed per Dimension Ring, and once the work is completed in that area, a portal located under the Dimension Ring will be made accessible to advance the game.

You will be able to travel freely between unlocked areas in an Act. The final Dimension Ring will have a cross in the portal beneath it. Rescue and bring all the Flickies to the final Dimension Ring to complete the Act.



SPECIAL STAGES

Chaos Emeralds are collected when you successfully clear the Special Stages. If you have 50 Rings or more, find Tails or Knuckles who will be standing by somewhere in the Act. Once they collect all of your Gold Rings, you will be transported to the Special Stage.

Grab as many Rings as you can in order to advance to the next section of the stage and to finally earn the Chaos Emerald. The stage will end before you've reached the goal (Chaos Emerald) if you fail to collect the required number of Rings for each checkpoint, or touch the spiky metal balls with no Rings in possession. When the Special Stage is over, you will return to the Act and carry on from where you found Tails or Knuckles.



BOSS STAGES

Sonic will face Dr. Eggman in the third Act of every Zone. As usual, he will be equipped with one of his many contraptions. It will require several attacks (he flashes when he is damaged) to defeat Dr. Eggman, so quickly learn his offensive moves, and strike back by performing **Spin Attack** when he is vulnerable. Note that you will start the battle without any Rings, so your priority is to pick up at least one Ring to stay alive. When you beat him in each Act, you will advance to the next Zone. If you defeat him in the final Zone with all the Chaos Emeralds in your possession, you will be able to play the Final Fight Zone.



CUSTOMER SUPPORT

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

SUPPORT PRODUIT

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

SUPPORTO PRODOTTO

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

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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

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

KUNDENDIENST

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

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

GARANTIE

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

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

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

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

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

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

USA WARRANTY

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

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

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

Online: help.sega.com

Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

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