

WM-01



**SONIC**™  
**ORIGINS**

索尼克 起源

说明书

## “索尼克”系列的原点！（起源）



追加更易上手的“周年庆模式”模式等全新要素，作为索尼克系列“原点”的初期名作在全面升级后重新归来！

本作包含内容充实的4款游戏。



《刺猬索尼克》  
《索尼克 CD》  
《刺猬索尼克 2》  
《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》

尽情享受索尼克独有的高速动作游戏体验！

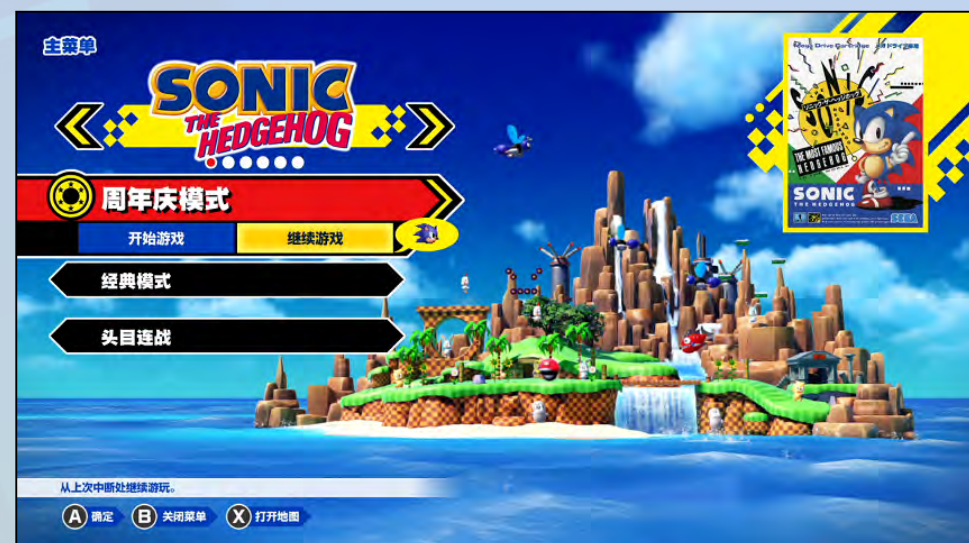


## 关于保存

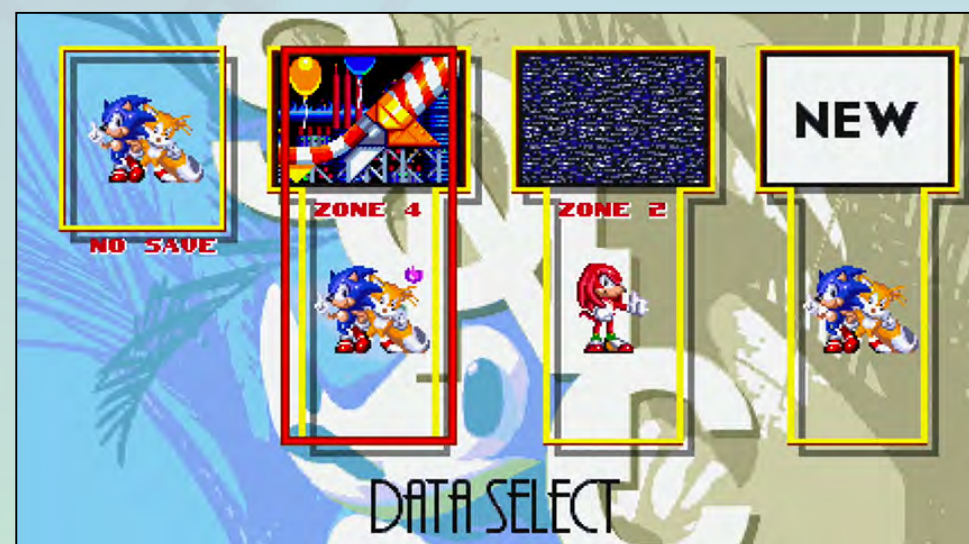
本游戏支持自动保存，会定期保存游戏进度。  
在出现右侧所示的自动保存图标时请勿退出游戏，以免损坏保存数据。



在选择游戏时，选择“继续游戏”  
能够从之前结束的地方开始游戏。



《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》可以在游戏内管理保存数据。



※ 本网络说明书使用的画面为 Nintendo Switch™版游戏画面。

## 周年庆模式 / 经典模式

在此介绍本作全新追加的周年庆模式，以及保持原汁原味玩法的经典模式各自的特征。

### 周年庆模式



- **16:9** 的画面比例。
- 在所有作品中都可以自由选择所用角色。此外，还可以根据不同角色分别保存数据。
- 取消了时间到和生命耗尽后续关的系统设定，出现失误也不会导致游戏结束。
- 游戏中新增能够用来解锁“博物馆”中收藏品的金币。金币能够在完成原作游戏挑战等各种情况下获得。
- 在特殊关卡中如果没能取得混沌翡翠 / 时间石，也可以使用金币重新尝试。

## 经典模式



- **4:3** 的画面比例。画面左右两侧显示的边框可以在“选项”中变更。
- 可以操作与原版相同的角色进行游戏。数据将根据角色分别保存。
- 每个关卡的限制时间为 10 分钟，超过 10 分钟算作失误。
- 出现失误时画面左下角的挑战次数会减少。挑战次数耗尽时可以使用剩余的续关次数复活，若续关次数耗尽则游戏失败。
- 可以通过获取 1UP 道具，或在关卡 / 特殊关卡中获得一定数量的金环或达到一定分数来增加挑战次数。

## 角色介绍

### 刺猬索尼克

# SONIC



喜欢自由自在，讨厌歪门邪道。性格急躁，却十分温柔，总是会帮助有困难的人。史上最快的刺猬。

### 麦尔斯“塔尔斯”普劳尔

# TAILS



拥有两条尾巴，性格温柔的小狐狸。能够用尾巴在空中飞行并辅助索尼克。

针鼹纳克鲁斯



# KNUCKLES

守护王者翡翠，拥有超凡怪力的针鼹。性格有些死板，容易被骗。还会因为蛋头博士的计谋与索尼克进行战斗！

艾咪·罗斯



# AMY

下定决心后便不会回头，自称索尼克的女朋友。性格开朗活泼，行动力极强！喜欢用卡牌占卜。

## 蛋头博士



性格狂妄，以自我为中心，自称邪恶天才科学家。以征服世界为目标，使用各种手段阻挠索尼克！

## 金属索尼克



蛋头博士为了战胜索尼克而制造的超高性能机器人。模仿索尼克制造，速度与力量都不逊于真正的索尼克！



# 主菜单



进入主菜单后，能够选择游玩的作品和模式。  
菜单画面的操作方法请参考指南（图中红框处）。

※ 本网络说明书使用的画面为 Nintendo Switch™版游戏画面。

## 各个收录作品的菜单

### ●周年庆模式

以调整为 16:9 的画面比例进行游戏。

### ●经典模式

以原版 4:3 的画面比例进行游戏。

### ●头目连战

连续对战作品中登场的头目。  
战胜后能够获得金币。

## ● BLUE SPHERES

※ 仅限《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》

原作中收录的隐藏游戏。

规则与《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》的特殊关卡相同。还可以选择能够游玩新作关卡的“新模式”。

完成关卡后 LEVEL 会发生变化。

输入各个 LEVEL 对应的代码，便能够从指定关卡继续游戏。



游戏开始前按下特定按键能够改变光标颜色，选择自己喜欢的角色进行游戏。

※ 角色之间没有性能差异。



在新模式中还会出现全新颜色的球体。新颜色球体的效果如下所示。



• 粉色球体

触碰后会随机传送到其他粉色球体的位置。

• 绿色球体

触碰后会变为蓝球。

## 任务

### ●故事模式

操作索尼克，按所有收录作品的故事顺序连续进行游戏。阻止不断复活的蛋头博士的野心！



### ●任务模式

在重新设计的关卡中挑战各种任务。完成任务后能够获得金币。根据成绩能够获得相应的通关评价，不同评价能够获得不同数量的金币。



完成任务后能够解锁新的任务。新解锁的任务会显示●标志。



## 博物馆

### ●博物馆

能够鉴赏各类收藏品。

收藏品中，有根据游戏进程自动解锁的“普通收藏品”，也有需要使用金币购买的“珍贵收藏品”。

在“声音”中最多可以登录5首乐曲至播放列表，作为鉴赏博物馆时的BGM。

请参考下方图示进行设置，收听您喜欢的音乐。



随机播放 ON/OFF



全曲循环 / 单曲循环 / 不循环

## ●我的数据 & 排行

能够查看完成各个关卡的最佳成绩以及世界排行。

还可以重新尝试已经通关的关卡。

※ 查看世界排行需要连接至网络。

## ●选项

能够更改各种设置，重新查看教学。

## ●可下载内容 (DLC)

跳转至在线商店，购买高难度任务等追加内容。

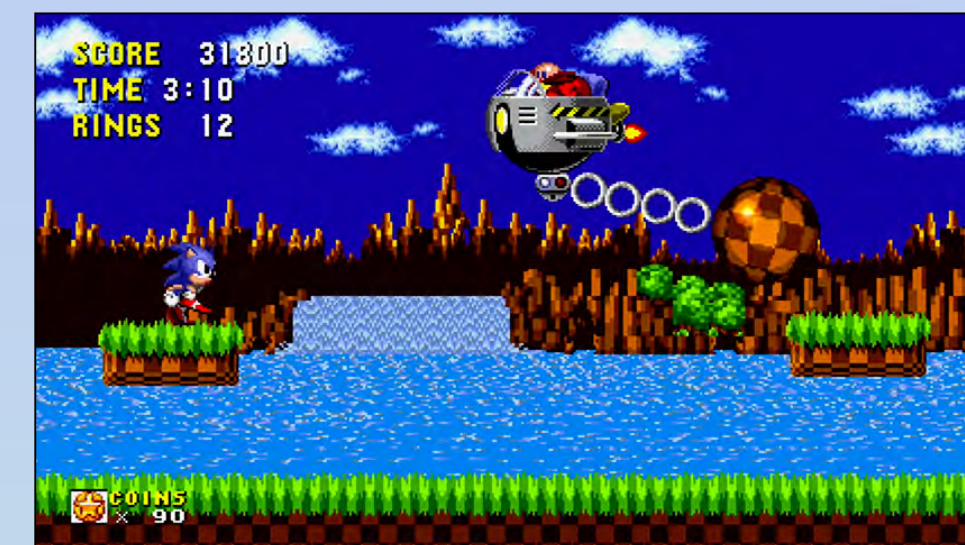
## 冒险指南

在此介绍各款收录作品的游玩方法。不同作品的画面等方面可能会有所区别。

“索尼克”系列是 2D 卷轴动作游戏。

在分成几个关卡的区域中前进，打倒头目或蛋头博士便可通关所在区域。

关卡的前进方式并非唯一。玩家能够在广阔的地图上自由前行。



## 画面内容



**1 SCORE**  
(得分)

打倒敌人能够得分。  
达到一定分数后，金币和挑战次数将增加。

**2 TIME**  
(时间)

当前关卡的游戏时间。  
在经典模式中时间超过 10 分钟，算作一次失误。

**3 RINGS**  
(金环)

当前持有金环数量。  
收集 100 个金环后，在周年庆模式中能够获得金币，在经典模式中则是挑战次数加 1。

**4 金币数  
挑战次数**

在周年庆模式中，将显示当前持有金币数量。  
在经典模式中则显示挑战次数，挑战次数耗尽后游戏结束。

※若续关次数有剩余，则可以以3次挑战次数的状态继续游戏。

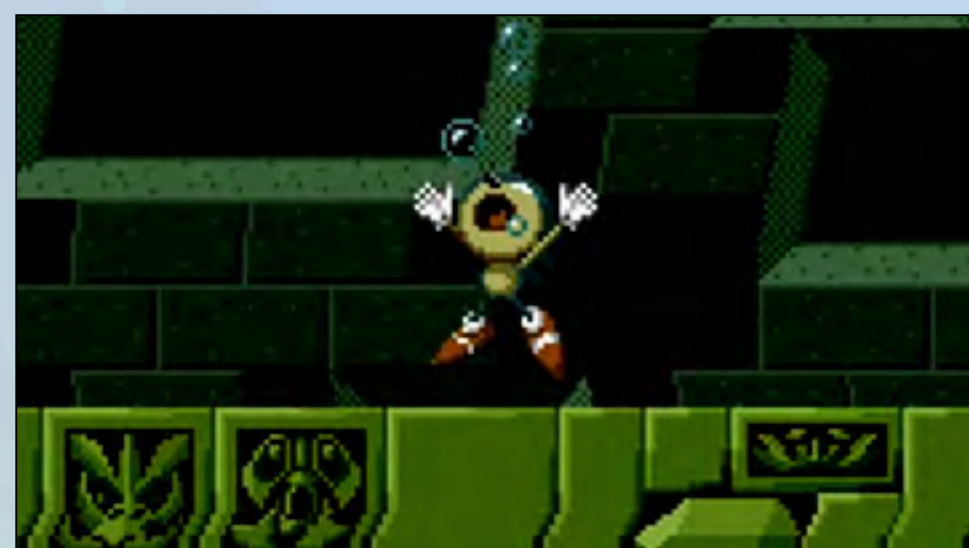
## 冒险的基础知识

### ●金环

收集金环并不断前进。只要持有 1 个金环，在受到伤害时虽然金环会散落，但也不会算作失误。



但是，即使持有金环，若从关卡中掉落或在水中长时间不换气，也会算作失误。



### ●道具

用旋转攻击或旋转冲刺破坏道具箱，能够获得各类便利道具。



### ●机关

在各个区域中，存在有诸如环形地形、会崩塌的地形、弹簧等各种各样的机关和陷阱。

《索尼克 CD》中还有能够进行时空穿越的机关。



### ●中继点

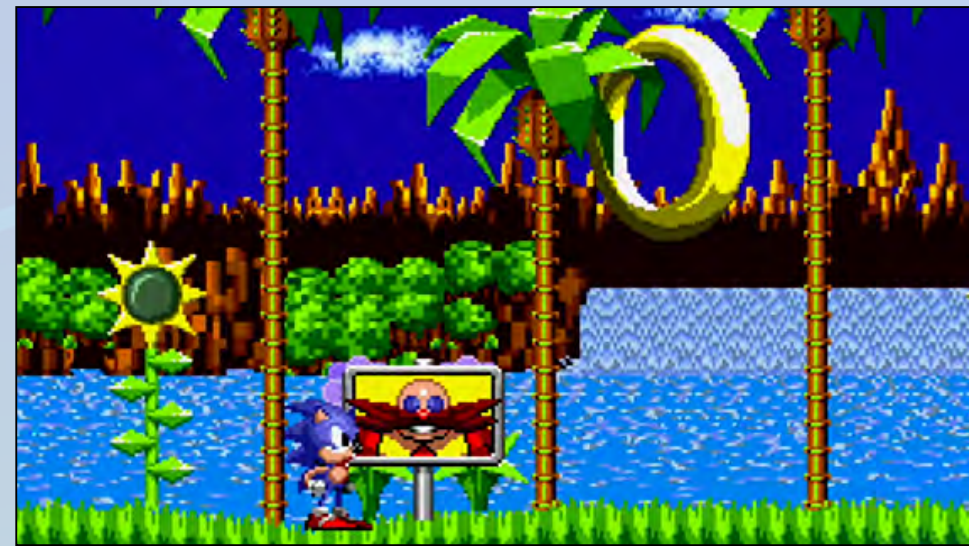
通过中继点后，出现失误也可以在最后通过的中继点重新开始游戏。

在部分作品中，在拥有一定数量金环的情况下触碰中继点则会出现特殊关卡的入口。



## ●终点

通过位于关卡终点的过关牌，或打倒头目救出被困的动物便能通关。部分作品中，在拥有一定数量金环的情况下进入终点区域则会出现特殊关卡的入口。



## 混沌翡翠 / 时间石

若能够顺利完成各个作品中出现条件各不相同的特殊关卡，便能够获得蕴含特殊力量的“混沌翡翠”（或“时间石”）。全部收集后，结局会发生变化。



※ 各个作品中特殊关卡的游玩方法并不相同。详细信息请查看各收录作品的解说页面。

※ 在周年庆模式中，错过混沌翡翠 / 时间石时，可以消耗金币重新进行尝试。

※ 在《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》中获得混沌翡翠后，游戏后半阶段会出现“超级翡翠”。

## 暂停菜单

在关卡游戏过程中按下暂停按键会显示暂停菜单。

在暂停菜单中能够从头重玩该关卡，也可以返回作品的标题画面或返回主菜单。



## 收录作品介绍

对各个作品独有的道具进行说明。

所有作品共同的玩法请查阅“冒险指南”、“动作介绍”、“道具介绍”。



刺猬索尼克



索尼克 CD



刺猬索尼克 2



刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯



# 刺猬索尼克



## 发售日

1991年7月26日（日本）

1991年6月23日（北美·欧洲）

一切故事开端的首秀作品。极富速度感的动作体验，丰富的场景机关，鲜艳的画面以及动感十足的音乐，让本作一炮而红！更重要的是，帅气的索尼克在游戏中的表现令人印象深刻，并在全世界为人所知，成为了世嘉的门面。

## 故事

寻找神秘宝石“混沌翡翠”的邪恶天才科学家蛋头博士，将南岛的动物们改造成了机器人！奔跑吧索尼克！打败机器人，解救动物，保护混沌翡翠不落入蛋头博士的魔爪！



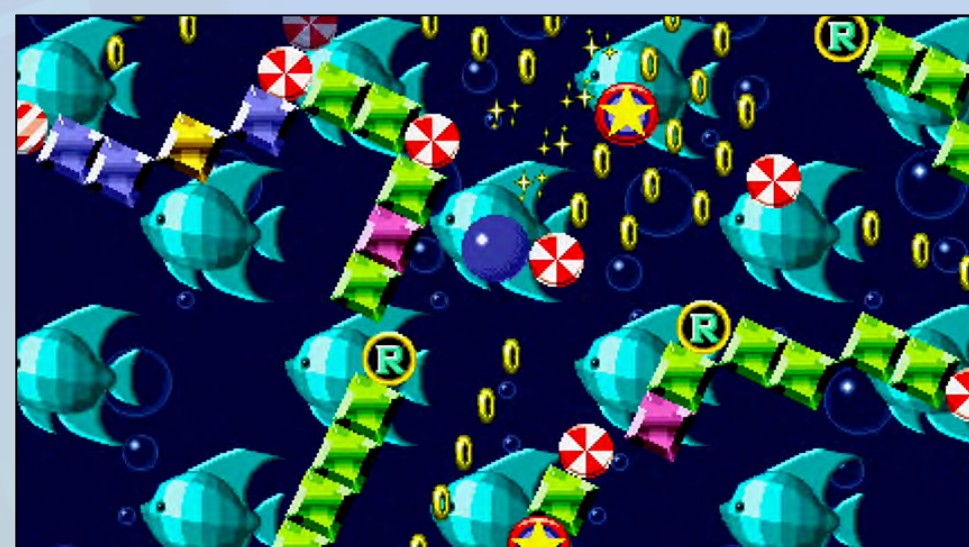
## 特殊关卡

在持有 50 个以上金环的状态下完成关卡 1 和关卡 2，在终点区域便会出现巨大的金环。

进入其中便能够挑战特殊关卡。



在特殊关卡中一边拾取金环一边在迷宫中前进。获取混沌翡翠或触碰终点方块便能通过关卡。



根据游玩成绩，能够在结算画面获得相应的金币或续关次数。

## 特殊关卡的方块



### 圆形弹块

接触便会被弹飞。



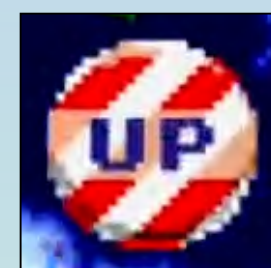
### 弹跳柱

能够作为落脚点进行跳跃。



### 反转

迷宫以反方向转动。



### 提升

迷宫的转速变快。



### 下降

迷宫的转速变慢。



### 终点

接触后关卡结束。

# 索尼克 CD



## 发售日

1993 年 9 月 23 日 (日本)  
1993 年 11 月 23 日 (北美)  
1993 年 10 月 (欧洲)

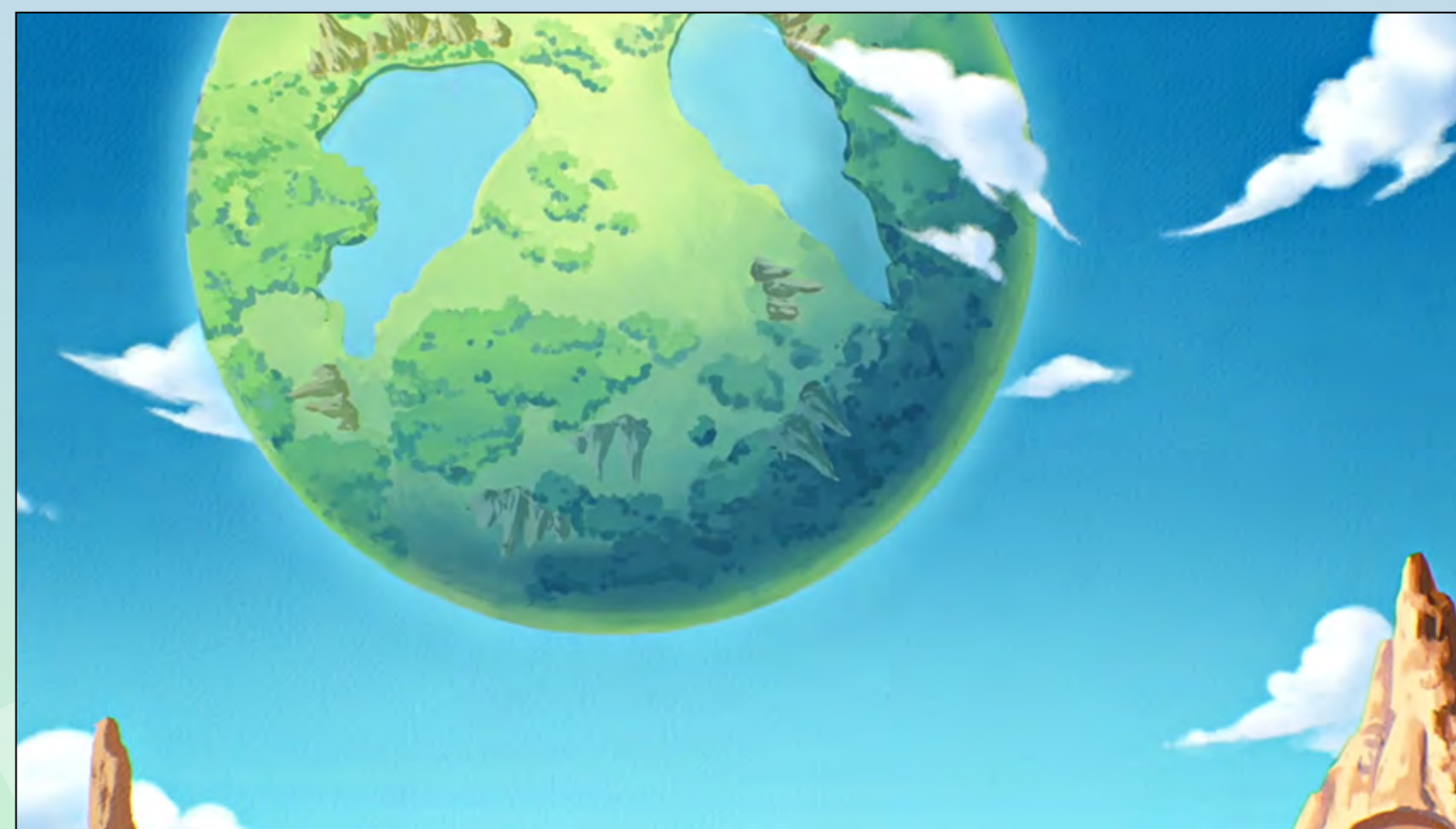
索尼克系列的外传作品，发售于 MEGA CD。采用了能够穿梭于过去和未来的“时空穿越”系统，达到 2D 动作游戏全新境界的杰作。

索尼克系列的活泼女主角艾咪也在本作中首次登场！

※ 艾咪当时以” Rosy the Rascal” 的爱称登场（仅日本国内）。

## 故事

在巨大湖泊神秘湖的上空，在一年之中仅有一个月会出现一颗美丽的星球，名为小小星球。在小小星球上沉睡着能够自由支配时间的“时间石”。试图利用时间石的力量征服世界的蛋头博士，在小小星球上建立了要塞，开始寻找时间石的下落。而正好在此时造访神秘湖的索尼克，看到小小星球被破坏的惨状，决定挺身而出阻止蛋头博士的野心……



## 标题菜单

在标题画面左右移动光标，可以选择以下“GAME START”以外的选项。



### ● TIME ATTACK

在已通关的关卡进行速通挑战。

### ● SETTINGS

旋转冲刺的外观可以在 Mega Drive 版 /Mega CD 版之间进行选择。

### ● SOUND TRACK

BGM 可以在日版和美版之间进行选择。

### ● EXTRAS

根据 TIME ATTACK 模式的成绩能够解锁相应的额外内容。

## 时空穿越

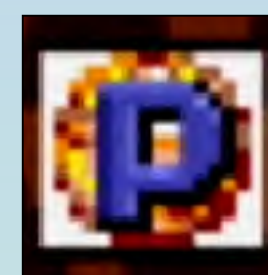
通过右侧画面所示的标志后，画面左下角会显示相应的图标。在此状态下保持一定以上的速度进行移动，便能够穿越过去（Past）与未来（Future）。

在过去破坏蛋头博士的装置，未来也会相应地发生变化。

处于当前时代时，在画面左下角能够确认金币／挑战次数。



### 周年庆模式

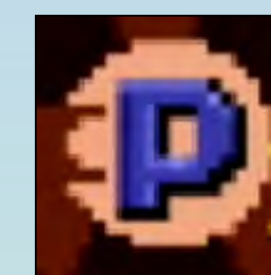


过去



未来

### 经典模式



过去



未来

## 特殊关卡

在持有 50 个以上金环的状态下完成关卡 1 和关卡 2，在终点区域便会出现巨大的金环。

进入其中便能够挑战特殊关卡。



特殊关卡中需要在 3D 迷宫内前进并用旋转跳跃打倒所有 UFO，寻找时间石。

获得时间石，或者时间耗尽后关卡便会结束。

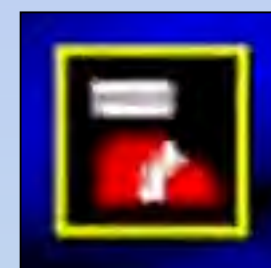


## 特殊关卡的道具



### 特殊金环

连续获取后金环数会翻倍。



### 加速

一定时间内将以 2 倍速度移动。



### 追加时间

剩余时间增加 30 秒。

## 特殊关卡的方块



### 伤害

触碰后会受到伤害，金环数减半。



### 冲刺

大幅度加速。



### 迷你冲刺

小幅度加速。



### 风扇

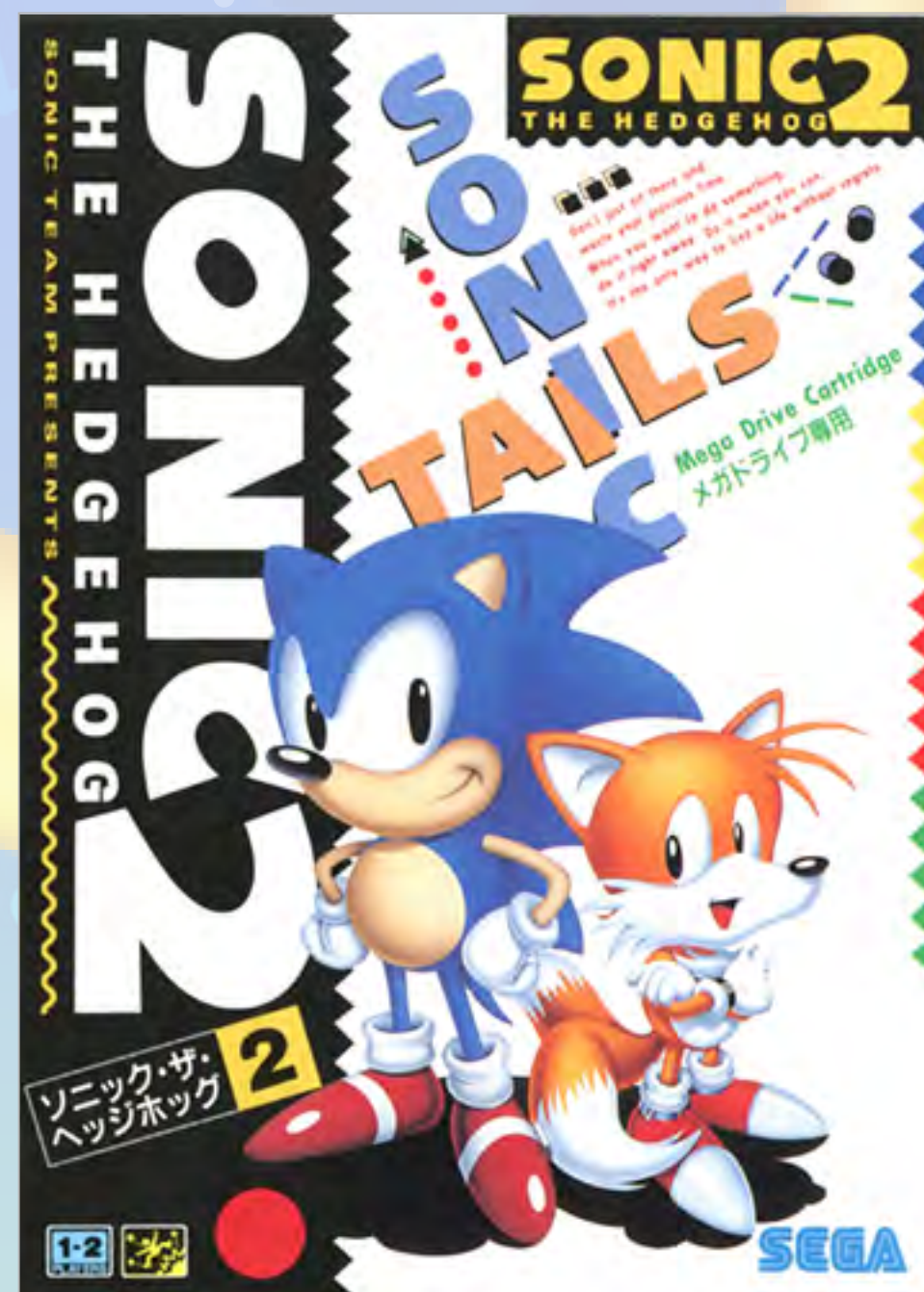
能够浮游在空中。



### 弹簧

能够大幅度跳跃。

## 刺猬索尼克 2



### 发售日

1992 年 11 月 21 日（日本）

1992 年 11 月 24 日（北美·欧洲）

相比前作大幅提升了速度感与爽快感！ 3D 形式的特殊关卡也新鲜十足。此外，索尼克的弟子狐狸塔尔斯也在本作中登场，玩家能够在本作中一起游玩互相帮助，还能分割画面进行对战！

### 故事

邪恶天才科学家蛋头博士回来了！与可爱的狐狸搭档麦尔斯“塔尔斯”一同，保护混沌翡翠不落入蛋头博士之手，并阻止蛋头博士完成究极兵器·死亡之蛋！



## 2 PLAYER VS

在《刺猬索尼克 2》中，能够游玩双人对战的“2 PLAYER VS”模式。选择对战次数、出现道具、使用角色和关卡后对战便会开始。若某一方的玩家抵达终点，则另一方需要在 60 次倒数内抵达终点，否则算作失误。



对战的胜负，会根据分数、完成时间、到达终点时的金环数量、在关卡中获得的金环总数以及道具箱获得数量，进行全方面综合评价后做出判断。

除“SPECIAL STAGE（特殊关卡）”以外，出现平局时会在特殊关卡中追加延长战。

在 1P、2P 未耗尽续关次数并完成所有对战后，便会发布最终结果。

## 特殊关卡

在中继点启动时若持有 50 个以上金环，便会出现星星环。进入其中，便可挑战特殊关卡。



在特殊关卡中需要在 3D 场景中前进，并收集掉落的金环。碰到炸弹则会丢失金环，请小心。



通过共计三个位于不同位置的 Check Gate 并获得固定数量的金环后，便能够获得混沌翡翠。





## 刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯



红色的短吻针鼹，索尼克的劲敌纳克鲁斯登场，分量十足的热血故事就此开幕！本作追加了角色的固有动作，作为一款 2D 动作游戏耐玩性十足。

原版分为前篇、后篇两部作品，本作中则整合为一款游戏呈现给各位玩家！

### 发售日

刺猬索尼克 3

1994 年 5 月 27 日 (日本)

1994 年 2 月 2 日 (北美)

1994 年 2 月 4 日 (欧洲)

索尼克与纳克鲁斯

1994 年 10 月 18 日

(日本·北美·欧洲)

## 故事

### ●刺猬索尼克 3

由于索尼克一行的活跃表现，死亡之蛋坠落到了浮游岛上。然而蛋头博士企图借助沉睡在浮游岛上的混沌翡翠之力让死亡之蛋再次浮上天空。蛋头博士欺骗混沌翡翠的守护者纳克鲁斯，声称“索尼克觊觎着混沌翡翠”，以诱导索尼克与纳克鲁斯的对立……

### ●索尼克与纳克鲁斯

再次击沉死亡之蛋的索尼克，被冲击吹飞到了浮游岛的深处，一片生长着巨大蘑菇的森林之中。下定决心不再让死亡之蛋复活的索尼克再遇纳克鲁斯。命运劲敌的对决，解开混沌翡翠秘密的冒险就此拉开帷幕。



## COMPETITION 模式

在标题画面,可以选择重复 5 次对战或进行速通挑战的“COMPETITION 模式”。

该模式包含以下 3 种玩法。

**GRAND PRIX** 重复 5 圈进行对战。

**MATCH RACE** 单圈进行对战。

**TIME ATTACK** 单人进行速通挑战。

在“GRAND PRIX”和“MATCH RACE”，可以设置道具是否出现。



## COMPETITION 模式的道具



**加速**

一定时间内速度提升。



**减速**

一定时间内速度下降。



**金环**

能够免疫一次伤害。



**香蕉**

触碰后会掉落到地面，踩到了会滑倒。



**自走炸弹**

触碰后会在地面上奔跑的炸弹。



**弹簧**

接触后会掉落到地面，踩上去可进行大幅度跳跃。



**交换**

将自己与对手持有的道具进行交换。

## 特殊关卡

通过隐藏道路或隐藏房间中出现的巨大金环，便能挑战特殊关卡。



在特殊关卡中通过方向转换和跳跃触碰到所有的蓝球后，能够获得混沌翡翠。

※ 获得混沌翡翠后，在游戏后半程便会出现“超级翡翠”。

### ●画面内容



### ① 蓝球剩余数量

### ③ 蓝球

### ④ 红球

### ⑤ 黄球

### ⑥ 圆形弹块

### ● 技巧

触碰外围的所有蓝球后，内侧的蓝球会变为金环（只有当内侧没有红球、圆形弹块、金环时）。

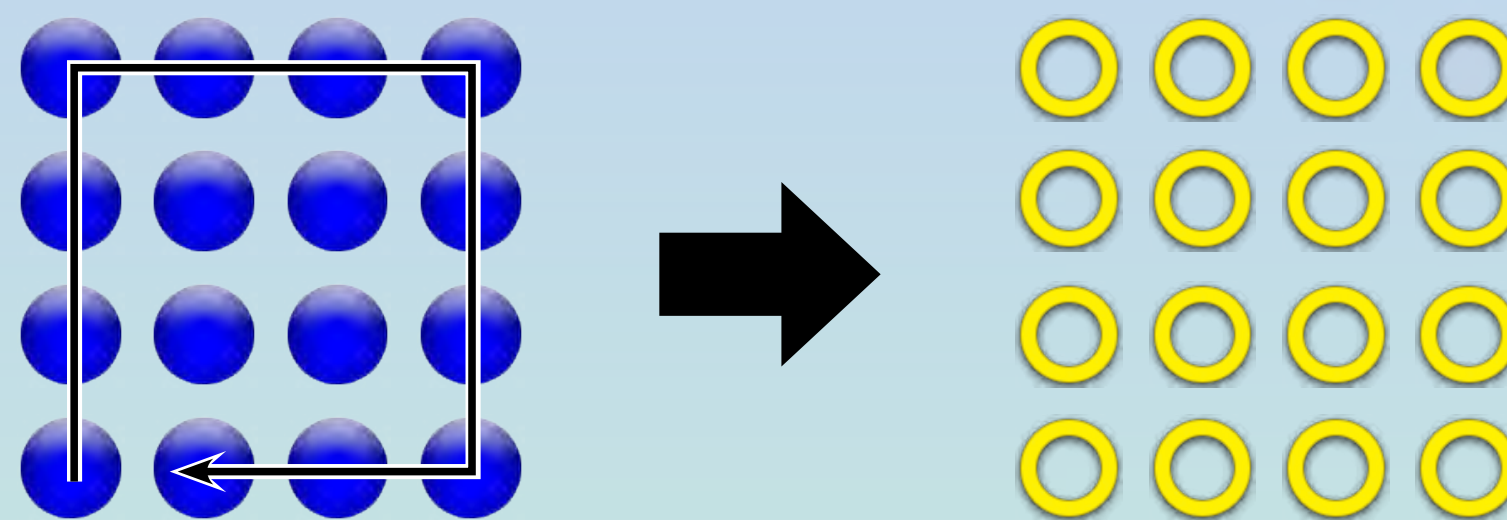
### ② 金环剩余数量

触碰后会变为红球。

触碰后关卡结束。

触碰后能够长距离跳跃。

触碰后会被反弹。



## 奖励关卡

若通过中继点时持有 20 个以上金环，会出现星星环。跳入星星环，即可进入奖励关卡。

可以在 3 种类型中选择要挑战的关卡。



### ●泡泡糖机

利用左右两侧的圆形弹块跳跃，并转动扭蛋的把手。随后会出现道具，注意不要让道具掉落。关卡下方的弹射器全部消失后，关卡便会结束。



### ●老虎机

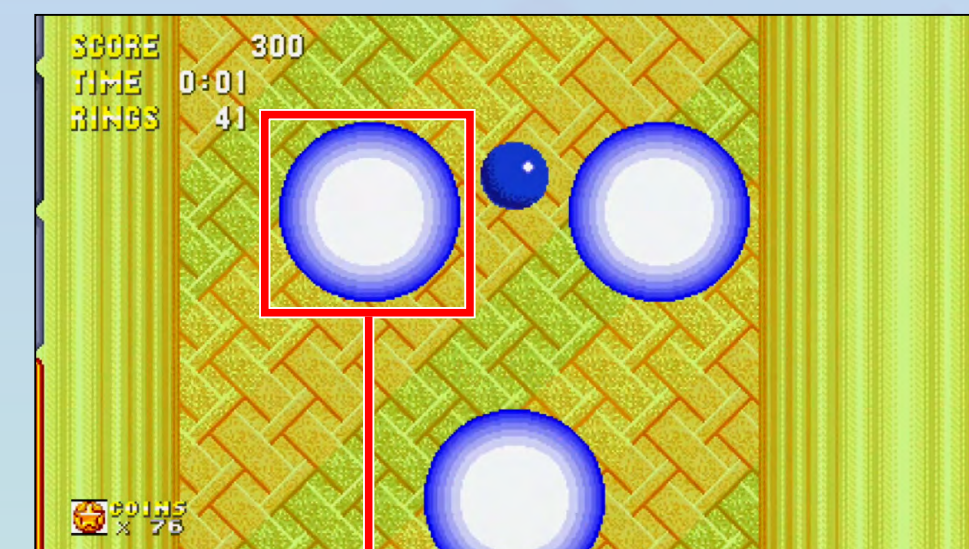
移动并跳跃来进入位于中间的老虎机。进入后老虎机会旋转，集齐相同的图案后金环便会增加。触碰金色方块关卡便会结束。



老虎机

### ●滚动跳跃

用移动键调整光球的旋转角度进行跳跃，并收集金环和道具。若接触到从下到上的屏障，关卡便会结束。

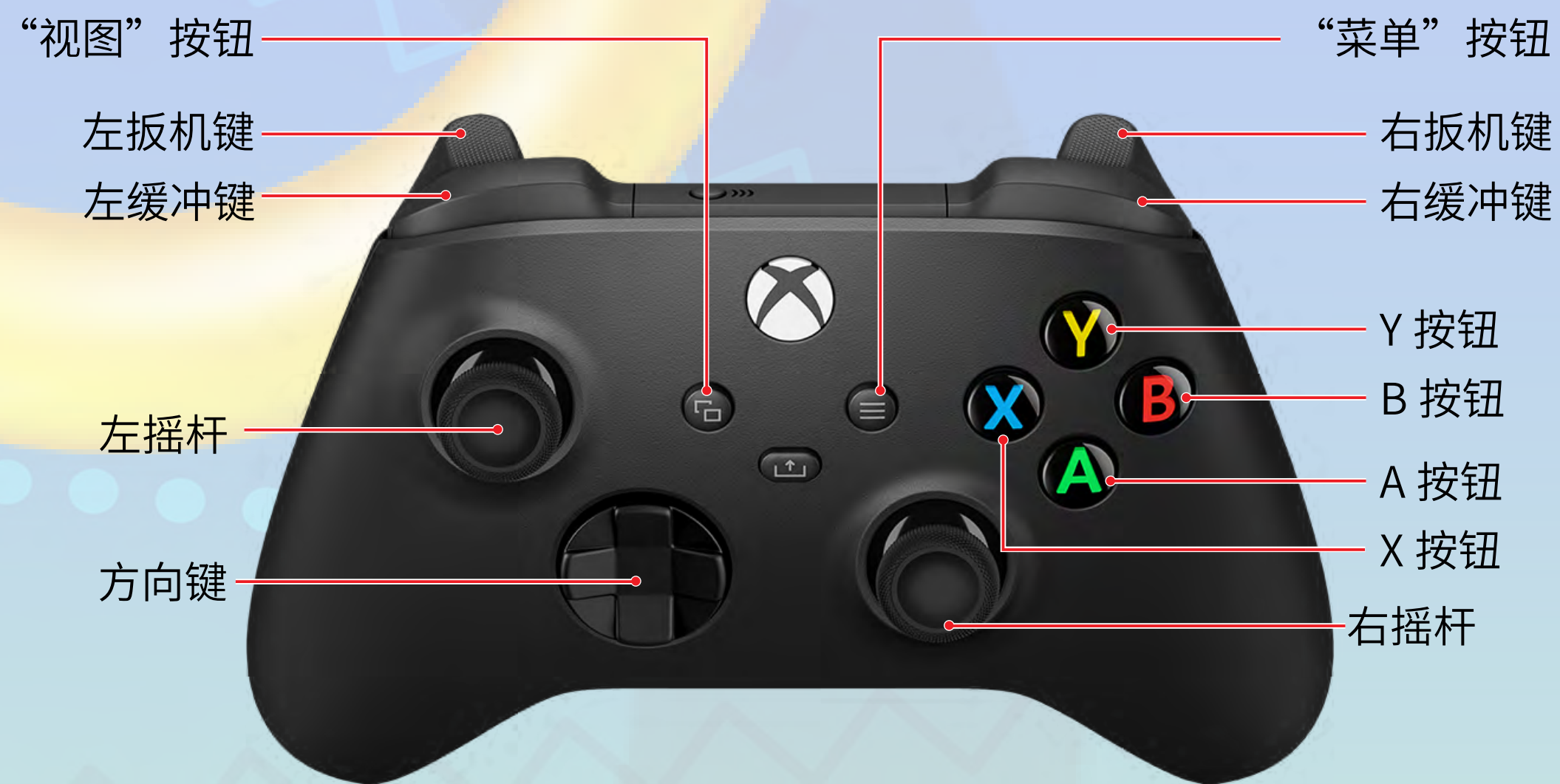


光球

# 基本操作

关于菜单画面的操作，请查看画面下方的指南。

无线控制器



移动	左摇杆 / 方向键 键盘 "w"/"s"/"a"/"d"
向上看	左摇杆↑ / 方向键↑ 键盘 "w" (持续按住后画面滚动)
下蹲	左摇杆↓ / 方向键↓ 键盘 "s" (持续按住后画面滚动)
跳跃	B按钮 /A按钮 键盘 "k"/"l"
暂停菜单	"菜单"按钮 键盘 "n"

※ 本网络说明书介绍的操作基于默认设置。

# 动作介绍

游戏中出现的各种动作。

## ●跳跃

跳跃后能够使出旋转攻击，对敌人造成伤害。



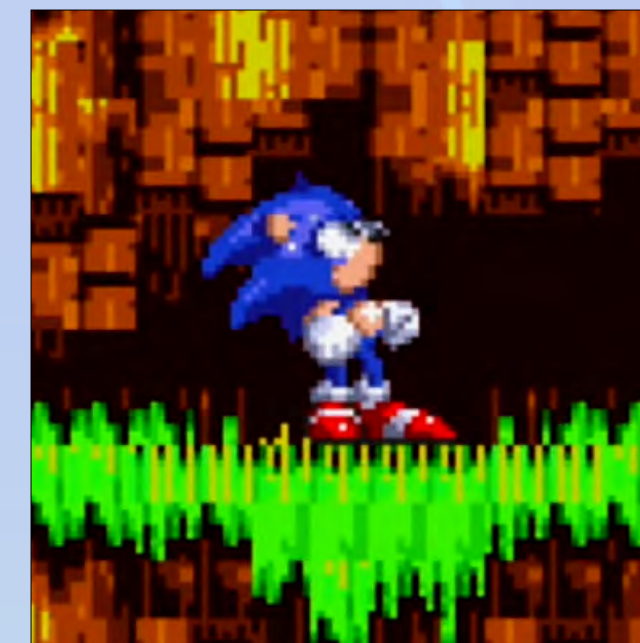
## ●旋转冲刺

在下蹲时按住跳跃键可以蓄力，解除下蹲后能够以高速旋转向前冲。



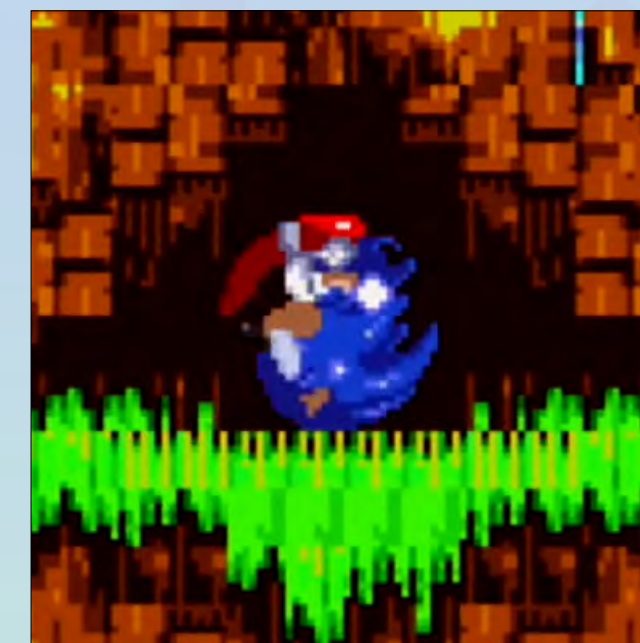
## ●向上看 / 下蹲

可以滚动画面，查看四周的情况。



## ●旋转移动

在移动中下蹲，能够以旋转姿态移动。此状态下接触敌人能够对敌人造成伤害。



## ●落地冲刺

在跳跃过程中再次按住跳跃按键，在落地瞬间能够进行旋转冲刺。

※ 经典模式中无法使用  
仅限索尼克

## ●冲刺

在向上看的同时按住跳跃键能够蓄力，解除向上看后便会进行冲刺。虽然没有攻击力，但比旋转冲刺速度更快。

※《索尼克 CD》

仅限索尼克



## ●双重回旋击

在跳跃过程中再次按下跳跃键，能够释放弹开敌人的旋风。

此外，在有保护罩时还会变为特殊动作。

※《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》

仅限索尼克



## ●飞行

连按跳跃键能够飞行。长时间飞行后塔尔斯会感到疲惫，逐渐下落。

※ 仅限塔尔斯



## ●塔尔斯支援

在使用索尼克与塔尔斯游玩时，向上看的同时连按跳跃键后塔尔斯会在空中飞行。在此状态下朝塔尔斯方向跳跃能够抓住塔尔斯与其一同飞行。

下蹲的同时按下跳跃键便能够离开塔尔斯。

※ 仅能够在索尼克与塔尔斯或纳克鲁斯与塔尔斯时使用



## ●滑翔

在跳跃时再次按住跳跃键就可以进行滑翔。在滑翔过程中可以改变方向，或用拳头对敌人进行攻击。

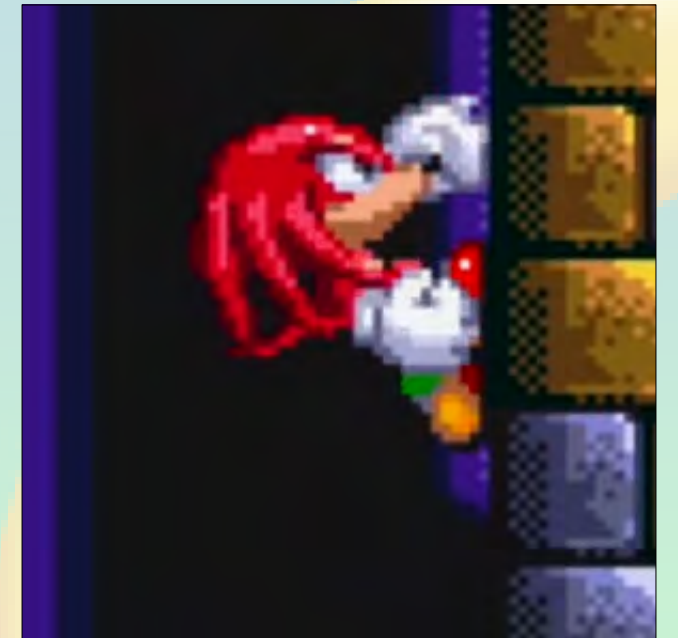
※ 仅限纳克鲁斯



## ●攀墙

若在滑翔过程中接触到墙壁则会直接贴附到墙壁上，能够向上攀爬或下滑。

※ 仅限纳克鲁斯





# 道具介绍

游戏中出现的各种道具。  
不同作品中道具外观可能会略有不同。



## 大金环 10

增加 10 个金环。



## 无敌

一定时间内不会受到伤害。



## 保护罩

抵挡一次伤害。



## 加速鞋

一定时间内提高奔跑的速度。



## 1UP (仅经典模式)

角色挑战次数加 1。



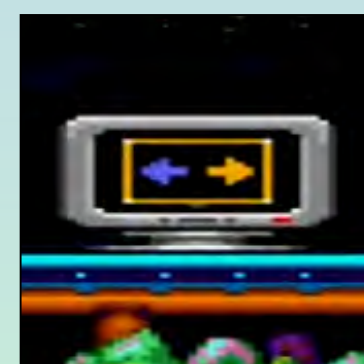
## 金币 (仅周年庆模式)

在特殊关卡中可以使用金币进行重试，在博物馆中则可以用来解锁收藏品。



## 蛋头博士陷阱

获取后会受到伤害。



## 传送 (仅 2 PLAYER VS 模式)

在《刺猬索尼克 2》的“2 PLAYER VS”中出现。拾取后 1P 和 2P 会调换位置。

## 保护罩与特殊动作

在《刺猬索尼克3与纳克鲁斯》中会出现3种类型的保护罩。索尼克处于保护罩生效状态时，在跳跃过程中按下跳跃键便能使出特殊动作。



### 火焰保护罩

能够抵御火焰攻击的伤害。进入水中时消失。

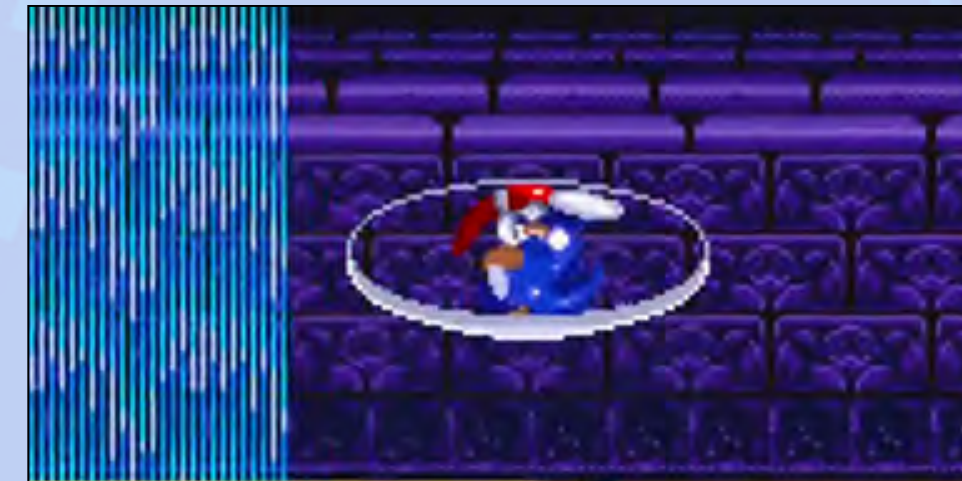


保护罩生效时的动作：火球冲刺



### 水流保护罩

能够在水中呼吸。还能抵御部分敌人的子弹。



保护罩生效时的动作：连续反弹



### 雷电保护罩

吸取附近的金环。进入水中时消失。



保护罩生效时的动作：2段跳

## 额外信息

### 如果能集齐所有混沌翡翠…

完成特殊关卡并集齐所有混沌翡翠后，能够变身为超级索尼克 / 超级纳克鲁斯（如果是超级翡翠则变身为终极索尼克 / 超级塔尔斯 / 终极纳克鲁斯）。

请在持有 50 个以上金环的状态下，在空中按下 Y 按钮 / 键盘：O 键。

※ 仅限《刺猬索尼克 2》

《刺猬索尼克 3 与纳克鲁斯》

### 镜像模式

通关各作品的故事模式后，便能够游玩关卡左右翻转的“镜像模式”。解锁该模式后，可以在主菜单中进行选择。

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC ORIGINS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

©SEGA. Tous droits réservés. SEGA est enregistré auprès du bureau américain des brevets et des marques déposées. SEGA, le logo SEGA et SONIC ORIGINS sont des marques commerciales ou déposées de SEGA CORPORATION ou de ses sociétés affiliées. Toutes les autres marques, tous les autres logos et tous les autres dépôts légaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Font Design by FONTWORKS Inc.

Microsoft, Xbox Series X|S, Xbox One, Kinect, Xbox Live, and the Xbox related logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in America and other regions.

Powered by "CRIWARE". CRIWARE is a trademark of CRI Middleware Co., Ltd.

Monotype is a trademark of Monotype Imaging Inc. registered in the United States Patent and Trademark Office and may be registered in certain other jurisdictions. The Monotype logo is a trademark of Monotype Imaging Inc. and may be registered in certain jurisdictions.

Powered by Retro Engine™ © 2008-2022 Evening Star Inc.

"Sonic 3 & Knuckles" is using Headcannon's "Path Tracer" collision and movement system, featured in "HCGE" and "Methyl" Game engines (C)1997-present Simon Thomley / Headcannon



在未获得许可的情况下，禁止复制、变更、出租、在公开场合播放、利用本软件牟利的行为。请注意，若出现上述行为，本公司可能会采取相关法律措施。

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

## 本产品的客服联系方式

**SEGA CORPORATION**  
[Asiasupport@sega.com](mailto:Asiasupport@sega.com)