

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS™

SEGA GENESIS™ CLASSICS

	UK ENGLISH	2
	FRANÇAIS	4
	DEUTSCH	6
	ITALIANO	9
	ESPAÑOL	11
	US ENGLISH.....	14

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

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: PLATFORMER PLAYERS: 1

To help “pull things together,” the brilliant doctor Frank N. Stein carefully fashioned Chuck D. Head from the leftover parts of some other people that we don’t talk about.

Somehow he couldn’t quite get the head right – how many heads do people need again? Head bone connects to the... what bone? Well, to cut a long story short, there’s this island which is made up of body parts (like they are sometimes), and the fearsome villain Max D. Cap has separated all the parts to gain total control. It’s now up to Chuck D. Head to go over there, and sort it all out.



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 in All Directions.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Window – Drop by The Lab.
- B button:** Attack with Head/Throw Head, Cancel.
- C button:** Jump/Swim, Select Items in The Lab.

GETTING STARTED

When you first start up the game, you will see the island of body parts separating, and receive a “grave” warning from Max D. Cap himself. If you’re sure you wouldn’t prefer to heed his advice, press the Start Button at the Title Screen that follows and choose Start to begin a new game, or Options to change game settings.



PLAYING THE GAME

Use your head to get through each of the seven parts of the island. Punch bad guys, collect coins, find and use power-up potions and more. When you complete all three rounds of a level, that part of the island will be reconnected.

USE YOUR HEADS

Chuck has two heads at his disposal, one for punching and one for throwing. Both are good for attacking enemies and picking up goodies.

SHRUNKEN HEAD STATUES

Many of the goodies formerly alluded to are found within Shrunk Head statues which you’ll find in groups of as many as three all around the island. Simply punch the statues to reveal the goodies, but watch out for the occasional ghosts lurking within.



GAME SCREEN

Hit Hearts (2 Hits Each)

Baddy

Chuck



LIVES AND HIT HEARTS

You start the game with three lives and two Hit Hearts. Hit Hearts can be increased or decreased from Options. Each Hit Heart is good for two hits. When all your Hit Hearts are gone, you will lose one life. Open The Lab to see how many lives you have. Your lives are numbered next to Chuck’s head on the right side of the screen.



UK ENGLISH

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: PLATFORMER PLAYERS: 1

EXTRA LIVES

You will find more lives in the Shrunk Head statues scattered around the islands. Collect these to increase your lives.

BACK AT THE LAB

Dr. Frank N. Stein and Igor are concocting some very special power-up potions for you. Some make you stronger, some make you faster and one causes a rather significant earthquake, the nemesis of baddies! Press **Window** to drop by The Lab.



To select something, first use the D-button to point the arrow at your selection. Then press **Select**. If you select a power-up potion, you can then choose to use it or ask about it.

Note that in order to use potions, you must first have collected them. The number you have collected is displayed next to each potion.

To return to the playing screen, press **Cancel**.



Xenon

That earthquake we talked about.



Trioxy

Use this powerful ball of light as a weapon.



Claxy

Makes you run faster and jump higher.



Swil

Surrounds you in a ball of protective light.



Freeiz

Freezes all baddies on the screen.



Ooze02

Makes you reach further and punch harder.

BONUS SCREEN

When you finish all three rounds of a level, you're invited to a Bonus Game —if you've collected any coins that is. You start with 1 to 5 tries depending on your coins.

Press the D-button and **Select** to place your Chucks on the path of your choice, or press **Cancel** to move a Chuck to a different path. After placing the last Chuck, they'll walk down the path and stop at different entrances to a moving maze. Press **Select** to stop the maze and start them on their way. Who knows what valuable prizes await them!



OPTIONS

Press the D-button up or down to select an option, and left or right to make changes as follows:

- | | |
|-------------------|--|
| Life | Increase or decrease the number of Hit Hearts. |
| Sound Test | Listen to the different sounds used in the game. |
| Control | Change the button configuration. |



TIPS FOR GETTING A HEAD

- Never leave a Shrunk Head statue unopened. Behind it may lie an extra life, valuable potions, or the special treasure that gets you to the next level!
- Statues may hold baddies too, so be careful!
- Stay away from the roving Totem Pole. If you get too close, he'll bury you alive.
- When boinging off a pole, use the movement of the pole to give yourself as much of a thrust as possible.
- To scale a Bone Bonker wall, press the D-button in the direction the Bone Bonker throws you and hit **Jump** repeatedly.
- Repeatedly hit **Jump** to float gently down.
- For extra height when jumping, hold down **Jump** instead of just tapping it.

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and DECAP ATTACK are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.



UK ENGLISH

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE : PLATEFORME JOUEURS : 1

Afin de tout “remettre en ordre”, le docteur de génie Frank N. Stein a soigneusement conçu Chuck D. Head à partir de parties du corps d'autres gens dont nous ne parlerons pas.

Bizarrement, il n'a pas réussi à bien placer la tête... combien de têtes faut-il donc à une personne ? La tête est reliée... à quel os déjà ? Bref, en gros, c'est l'histoire d'une île constituée de parties du corps (comme on en trouve souvent) et l'horrible vilain nommé Max D. Cap a écartelé toutes les parties afin d'asseoir sa domination. C'est donc à Chuck D. Head d'aller là-bas pour régler les problèmes.

COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

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

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

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

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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

COMMANDES DE BASE

Bouton multidirectionnel : Se déplacer dans toutes les directions.

Bouton Start : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.

Bouton A : Fenêtre – Aller au labo.

Bouton B : Attaquer avec la tête/Lancer la tête, annuler.

Bouton C : Sauter/Nager, sélectionner les objets du labo.



DÉMARRAGE

Quand vous commencez la partie pour la première fois, vous verrez l'île des parties du corps se détacher et vous recevrez un avertissement d'urgence venant de Max D. Cap. Si vous voulez vraiment ignorer son conseil, appuyez sur le bouton Start à partir de l'écran de titre qui suit, puis sélectionnez START (Commencer) pour commencer une nouvelle partie ou Options pour changer les paramètres de jeu.



COMMENCER LA PARTIE

Servez-vous de votre tête pour traverser les sept parties de l'île. Cognez les méchants, ramassez les pièces, utilisez les potions magiques que vous trouvez et bien plus encore ! Quand vous terminez trois rounds d'un niveau, cette partie de l'île se rattachera.



UTILISER VOS TÊTES

Chuck a deux têtes à sa disposition, l'une pour cogner et l'autre à lancer. Toutes deux sont utiles pour attaquer les ennemis et ramasser des objets.

STATUES DE TÊTE RÉDUITE

La plupart des objets à ramasser se trouvent dans les statues de tête réduite que vous trouverez partout sur l'île par groupe de trois maximum. Frappez les statues pour découvrir l'objet à l'intérieur, mais attention aux fantômes qui y traînent de temps en temps.

ÉCRAN DE JEU

Cœurs (2 coups chacun)

Méchant

Chuck



VIES ET CŒURS

Vous commencez la partie avec trois vies et deux cœurs. Vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre de cœurs à partir d'Options. Chaque cœur est valable pour deux coups. Lorsqu'il ne vous reste plus aucun cœur, vous perdez une vie. Ouvrez le labo pour savoir combien de vies vous avez. Leur nombre est indiqué à côté de la tête de Chuck, à droite de l'écran.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Vous trouverez des vies supplémentaires dans les statues de tête réduite éparpillées sur les îles. Récupérez-les pour augmenter votre nombre de vies.

RETOUR AU LABO

Dr. Frank N. Stein et Igor fabriquent des potions magiques très spéciales pour vous. Certaines vous rendent plus fort, d'autres plus rapides et l'une provoque un tremblement de terre considérable qui effraie tous les méchants ! Appuyez sur Fenêtre pour aller au labo.



Pour sélectionner quelque chose, utilisez d'abord le bouton multidirectionnel pour pointer la flèche sur votre sélection. Puis appuyez sur Sélectionner. Si vous sélectionnez une potion magique, vous pouvez alors l'utiliser ou avoir des renseignements.

Remarque : afin d'utiliser les potions, vous devez d'abord les avoir obtenues. Le nombre que vous possédez s'affichera à côté de chaque potion.

Pour retourner à l'écran de jeu, appuyez sur **Annuler**.



Xenon

Le tremblement de terre dont nous parlions.



Trioxy

Utilisez cette puissante boule de lumière comme arme.



Claxy

Vous fait courir plus vite et sauter plus haut.



Swill

Une boule de lumière protectrice vous entoure.



Freezy

Paralyse tous les méchants à l'écran.



Ooze02

Vous pouvez atteindre des endroits plus élevés et cogner avec des coups plus puissants.

ÉCRAN BONUS

Lorsque vous terminez trois rounds d'un niveau, une partie Bonus vous sera proposée, si vous avez ramassé des pièces. Vous commencez avec 1 à 5 vies selon votre nombre de pièces.

Appuyez sur le bouton multidirectionnel et sur **Sélectionner** pour placer vos Chucks sur le chemin que vous avez choisi ou appuyez sur **Annuler** pour déplacer un Chuck sur un autre chemin. Une fois que vous avez placé le dernier Chuck, ils parcourront le chemin et s'arrêteront à diverses entrées d'un labyrinthe en mouvement. Appuyez sur Sélectionner pour arrêter le labyrinthe et les faire marcher. Qui sait quelle récompense vous pourrez trouver !



OPTIONS

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner une option, et vers la gauche ou la droite pour faire les changements suivants :

- Life** (Vie) Augmenter ou diminuer le nombre de cœurs.
- Sound Test** (Test audio) Écouter les divers sons utilisés dans le jeu.
- Control** (Commandes) Modifier la configuration des boutons.



ASTUCES POUR AVOIR UNE TÊTE D'AVANCE

- Ne négligez jamais une statue de tête réduite car elle peut renfermer une vie supplémentaire, des potions ou des trésors spéciaux qui vont aideront à passer au niveau suivant !
- Les statues peuvent aussi cacher des méchants alors faites attention !
- Restez à l'écart des totems errants. Si vous êtes trop près, ils vous enterreront vivant.
- Quand vous vous élanchez d'un poteau, utilisez le mouvement du poteau pour vous donner le plus d'élan possible.
- Pour escalader un mur à os, appuyez sur le bouton multidirectionnel dans la direction vers laquelle le mur à os vous lance, puis appuyez sur **Sauter** plusieurs fois.
- Appuyez sur **Sauter** plusieurs fois pour descendre en flottant.
- Pour sauter plus haut, maintenez enfoncé **Sauter** au lieu de simplement appuyer dessus.

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: JUMP 'N' RUN SPIELER: 1

Um "aufzuräumen", hat der brillante Doktor Frank N. Stein seine Kreation Chuck D. Head penibel zusammengebastelt - und zwar aus übriggebliebenen Teilen anderer Leute, von denen wir hier lieber nicht reden wollen.

Aus irgendeinem Grund gelang ihm der Kopf nicht so richtig... Wie viele Köpfe braucht man doch gleich? Und wo gehört noch mal der Schädelknochen hin? Lange Rede, kurzer Sinn: Es gibt eine Insel, die aus Körperteilen besteht (soll vorkommen), und der fiese Max D. Cap hat sämtliche Teile auseinandergepfückt, um die Kontrolle über die Insel an sich zu reißen. Nur einer kann die Lage retten - Chuck D. Head.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

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

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

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

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Steuerkreuz: Bewegen.

Start-Taste: Spiel starten, Pause.

A-Taste: Fenster - Im Labor vorbeischaun.

B-Taste: Mit Kopf angreifen/Kopf werfen, Abbrechen.

C-Taste: Springen/Schwimmen, Gegenstände im Labor auswählen.

ERSTE SCHRITTE

Wenn du das Spiel startest, siehst du zunächst eine Insel aus sich auftrennenden Körperteilen, gemeinsam mit einer ominösen Warnung von Max D. Cap höchstpersönlich. Bist du dir ganz sicher, dass du seinen Rat missachten willst, dann drücke die Start-Taste im Titelschirm und wähle **START**, um ein neues Spiel zu beginnen, oder Optionen (**OPTIONS**), um Änderungen an den Spieleinstellungen vorzunehmen.



SO WIRD GESPIELT

Benutze deinen Kopf, um durch die sieben Teile der Insel zu gelangen. Schlage auf Bösewichte ein, sammle Münzen, finde und benutze Energieränke und mehr. Hast du alle drei Runden eines Levels abgeschlossen, wird das jeweilige Inselteil wieder angefügt.

BENUTZE DEINE KÖPFE

Chuck hat zwei Köpfe - einen zum Schlagen und einen zum Werfen. Beide eignen sich bestens zum Angriff auf Feinde und zum Sammeln von praktischen Dingen.



SCHRUMPFKOPF-STATUEN

Viele der zuvor erwähnten praktischen Dinge befinden sich in Schrumpfkopf-Statuen, die in Gruppen (maximal drei auf einmal) überall auf den Inselteilen zu finden sind. Mit einem Schlag auf die Statue gelangst du an die darin enthaltenen Dinge, aber pass auf - manchmal lauert auch ein Geist darin.

SPIELBILDSCHIRM

Trefferherzen (je 2 Treffer)

Bösewicht

Chuck



LEBEN UND TREFFERHERZEN

Zu Beginn des Spiels hast du drei Leben und zwei Trefferherzen. In den Optionen kannst du die Anzahl der Trefferherzen steigern oder reduzieren. Jedes Trefferherz entspricht zwei Treffern. Hast du keine Trefferherzen mehr, verlierst du ein Leben. Öffne das Labor, um zu sehen, wie viele Leben du noch hast. Die Anzahl deiner Leben wird neben Chucks Kopf auf der rechten Bildschirmseite angezeigt.

EXTRALEBEN

In den überall auf den Inselteilen verstreuten Schrumpfkopf-Statuen findest du zusätzliche Leben. Sammle diese, um die Anzahl deiner Leben zu steigern.

IM LABOR

Dr. Frank N. Stein und Igor brauen dir ein paar ganz spezielle Energietränke zusammen. Manch einer macht dich stärker und ein anderer sorgt für ein starkes Erdbeben, was für Bösewichte den Untergang bedeutet! Drücke **Fenster**, um beim Labor vorbeizuschauen.

Münzen

Besondere Schätze

Verwenden/Fragen

Herzen



Um etwas auszuwählen, verwendest du zunächst das Steuerkreuz, um den Pfeil auf deine Auswahl zu richten. Drücke dann Auswählen. Wählst du einen Energietrank, kannst du diesen entweder verwenden oder etwas darüber fragen.

Beachte, dass du Tränke erst sammeln musst, ehe du sie verwenden kannst. Neben jedem Trank siehst du die Anzahl, die du schon gesammelt hast.

Drücke **Abbrechen**, um zum Spielbildschirm zurückzukehren.



Xenon

Das bereits erwähnte Erdbeben, das es in sich hat.



Trioxy

Setze diese mächtige Lichtkugel als Waffe ein.



Claxy

Lässt dich schneller rennen und höher springen.



Swill

Hüllt dich in einen schützenden Lichtkegel ein.



Freeiz

Lässt alle Bösewichte auf dem Bildschirm erstarren.



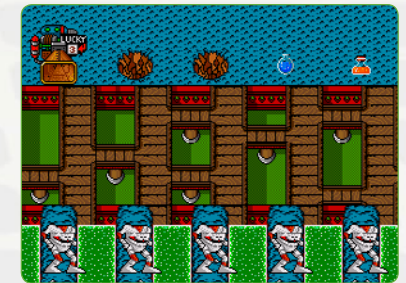
OozeO2

Deine Reichweite wird größer und deine Schläge kräftiger.

BONUSBILDSCHIRM

Hast du alle drei Runden eines Levels abgeschlossen, wirst du zu einem Bonusspiel eingeladen, vorausgesetzt, du hast Münzen gesammelt. Je nach Anzahl deiner Münzen bekommst du zwischen einem und fünf Versuchen.

Drücke das Steuerkreuz und **Auswählen**, um deine Chucks auf dem gewünschten Weg zu platzieren, oder **Abbrechen**, um einen Chuck auf einen anderen Weg zu bringen. Hast du den letzten Chuck platziert, folgen alle dem Weg und bleiben an verschiedenen Eingängen eines beweglichen Labyrinths stehen. Drücke Auswählen, um das Labyrinth zu stoppen und die Chucks losmarschieren zu lassen. Wer weiß, was für wertvolle Schätze sie erwarten!



OPTIONEN

Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Option auszuwählen, und nach links oder rechts, um Änderungen vorzunehmen:

Life

(Leben) Steigere oder reduziere die Anzahl der Trefferherzen.

Sound Test

(Soundtest) Hör dir die verschiedenen Sounds aus dem Spiel an.

Control

(Steuerung) Ändere die Tastenbelegung.



TIPPS, UM NICHT DEN KOPF ZU VERLIEREN

- Sorge dafür, dass keine Schrumpfkopf-Statue ungeöffnet bleibt. Dahinter verbirgt sich womöglich ein Extraleben, ein wertvoller Trank oder ein ganz besonderer Schatz, der dich zum nächsten Level bringt!
- In Statuen sind allerdings auch manchmal Bösewichte versteckt, also sei vorsichtig!
- Halte dich vom beweglichen Totempfahl fern. Wenn du zu nah dran bist, wirst du lebendig begraben.
- Wenn du dich von einer Stange abfedern lässt, solltest du die Bewegung der Stange nutzen, um möglichst viel Schub zu bekommen.
- Um eine Knochenwand hochzuklettern, drückst du das Steuerkreuz in die Richtung, in die du geworfen wirst und drückst mehrmals **Springen**.
- Drücke mehrmals **Springen**, um sanft nach unten zu segeln.
- Halte für mehr Sprunghöhe **Springen** gedrückt, anstatt die Taste nur anzutippen.

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENERE: PIATTAFORMA GIOCATORI: 1

Allo scopo di rimettere a posto le cose, il brillante dottor Frank N. Stein ha modellato Chuck D. Head dalle parti rimanenti di altri esseri, dei quali non ci interessa parlare qui.

Ma purtroppo non è riuscito a sistemare la testa correttamente: di quante teste hanno bisogno le persone? A quale osso deve essere connessa la testa? In ogni caso, per non farla troppo lunga, c'è un'isola fatta di parti anatomiche ed il malvagio Max D. Cap ha separato tutte le parti allo scopo di prenderne il controllo. Ora tocca a Chuck D. Head andare sull'isola e risolvere il problema.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo 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 (Avvio) e Mode, nell'ordine appena dato. Tieni presente che i pulsanti, X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti disponibili.

COMANDI PREDEFINITI DELLA TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

- Tasto D:** Muoviti in tutte le direzioni.
- Pulsante START:** Inizia partita, Pausa.
- Pulsante A:** Finestra – Fai una visita al Laboratorio.
- Pulsante B:** Attacca con la testa/Lacia la testa, Annulla.
- Pulsante C:** Salta/Nuota, seleziona oggetti nel laboratorio.

PER COMINCIARE

Quando inizi una partita, vedrai l'isola di parti anatomiche separarsi, e riceverai un avvertimento da Max D. Cap in persona. Se sei certo di non voler prestargli ascolto, premi il pulsante START nella schermata del titolo che segue e scegli Start per iniziare una nuova partita, oppure Opzioni se vuoi cambiare le impostazioni di gioco.



IL GIOCO

Usa la testa per passare indenne attraverso ognuna delle sette parti che compongono l'isola. Prendi a pugni i cattivi, raccogli monete, trova ed usa pozioni potenzianti ed altro ancora. Quando completi tutti e tre i round di un livello, quella parte di isola verrà ricollegata com'era in precedenza.



USA LE TESTE

Chuck ha due teste a disposizione, una per colpire e l'altra da poter lanciare. Sono entrambe ottime per attaccare i nemici e raccogliere oggetti.

STATUE DALLA TESTA RIMPICCIOLITA

Molti degli oggetti ai quali alludevamo in precedenza vanno cercati all'interno delle statue dalla testa rimpicciolita, che si trovano dappertutto sull'isola, a gruppi di tre alla volta. Prendi a pugni le statue per farne uscire gli oggetti, ma fai attenzione ai fantasmi che occasionalmente si trovano al loro interno.

SCHEMATA DI GIOCO

Cuori (2 colpi ciascuno)

Avversario

Chuck



VITE E CUORI

Cominci ogni partita con tre vite e due cuori. Puoi aumentare o diminuire la quantità dei cuori nelle Opzioni. Ogni due colpi, un cuore viene eliminato. Quando tutti i cuori saranno esauriti, perderai una vita. Apri il laboratorio per vedere quante vite hai. Il numero delle tue vite viene indicato affianco alla testa di Chuck, sulla parte destra dello schermo.

VITE EXTRA

Potresti trovare delle vite extra in alcune delle statue dalla testa rimpicciolita che trovi sull'isola. Raccoglile per avvalerti di vite extra.

AL LABORATORIO

Il Dr. Frank N. Stein ed Igor stanno cercando di inventare degli importanti potenziamenti, specificamente per te. Alcuni ti rendono più forte, alcuni più veloce ed uno di essi è in grado di causare un grosso terremoto, l'incubo dei cattivi! Premi **Window** (Finestra) per fare un giro al Laboratorio.



Per selezionare qualcosa, prima usa il tasto D per puntare la freccia sulla selezione desiderata. Poi premi Select (seleziona). Se selezioni una pozione potenziante, puoi quindi scegliere di usarla oppure di chiedere (Ask) informazioni al riguardo. Tieni presente che, per poter usare le pozioni, devi prima averle raccolte. Il numero di pozioni raccolte sarà visualizzato vicino ad ogni pozione.

Per tornare al gioco, premi **Cancel** (Annulla).



Xenon

Il terremoto del quale abbiamo parlato prima.



Trioxy

Usa questa potente palla di luce come un'arma.



Claxy

Ti fa correre più veloce e saltare più in alto.



Swill

Ti circonda di una luce protettiva.



Freeiz

Congela all'istante tutti i cattivi nello schermo.



OozeO2

Ti fa tirare pugni più potenti e con un raggio d'azione maggiore.

SCHEMATA BONUS

Quando hai finito tutti e tre i round di un livello, sarai invitato a giocare un Bonus Game (Partita bonus), sempre che tu abbia raccolto le monete necessarie. A seconda del numero di monete raccolte, comincerai questa partita bonus con un numero di tentativi che va da 1 a 5.

Premi il tasto D e **Select** per piazzare i tuoi Chuck sul percorso che preferisci, o premi **Cancel** per spostare un Chuck su un altro percorso. Dopo aver piazzato l'ultimo Chuck, ciascuno comincerà a muoversi lungo il proprio percorso fino ad arrivare alle diverse entrate di un labirinto mobile. Premi **Select** per fermare il labirinto e farli avanzare. Chi sa quali fantastici premi li aspettano!



OPZIONI

Premi il tasto D su o giù per selezionare una delle opzioni, e sinistra o destra per cambiarle come segue:

- Life** (Vita) Aumenta o diminuisci il numero di cuori a disposizione all'inizio.
- Sound Test** (Test sonoro) Ascolta i diversi suoni usati nel gioco.
- Control** (Comandi) Cambia la configurazione dei comandi.



SUGGERIMENTI

- Non trascurare nessuna delle statue dalla testa rimpicciolita. Dietro potrebbe esserci una vita extra, delle pozioni importanti o il tesoro speciale che rende tutto più semplice!
- Le statue, però, possono contenere dei nemici, per cui fai attenzione!
- Tieniti sempre alla larga del Totem itinerante. Se ti avvicini troppo, ti seppellirà vivo!
- Quando rimbalzi su un palo, usa il movimento di questo in maniera ottimale per ottenere una spinta maggiore.
- Per scalare un muro Bone Bonker (spaccaossa), premi il tasto D nella direzione nel quale il Bone Bonker ti scaglia e premi **Salto** ripetutamente.
- Premi **Salto** ripetutamente per planare a terra dolcemente.
- Per saltare più in alto, tieni premuto il **Salto** prima di rilasciarlo, invece di premere semplicemente.

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GÉNERO: PLATAFORMAS JUGADORES: 1

El brillantísimo doctor Frank N. Stein ha creado a Chuck D. Head con todo el cuidado del mundo, a partir de restos de otros de los que ahora mismo mejor no hablar, con objeto de velar por que el mundo se mantenga de una pieza.

Pero, por alguna extraña razón, no consigue encajarle la cabeza. ¿Cuántas cabezas necesita una persona? ¿A qué huesos van unidos los huesos de la cabeza? Bueno, al grano: el terrible Max D. Cap ha llegado a esta isla formada por partes del cuerpo (oye, a veces pasa) y las ha separado para hacerse con el control. Así que ahora, Chuck D. tiene que devanarse los sesos (es un decir, porque cabeza no tiene) para hacer que todo vuelva a ser como era.



COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona Options (Opciones) en el menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 ó 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón "Assign controller mapping".
- Pulsa los botones en tu mando que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode, en ese orden (ten en cuenta que los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles en tu mando si este tiene menos de 8 botones).

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

Botón A: A	Botón Y: W
Botón B: S	Botón Z: E
Botón C: D	Botón Start: Enter.
Botón X: Q	Botón direccional: flechas de dirección.

CONTROLES BÁSICOS

Botón direccional: Moverse en todas direcciones.

Botón Start: Empezar partida/Poner partida en pausa.

Botón A: Ventana (ir al laboratorio).

Botón B: Ataque con la cabeza/Lanzar cabeza, Cancelar.

Botón C: Salto/Nadar, Seleccionar objetos del laboratorio.

INICIO

La primera vez que juegues, verás que esta isla formada por partes del cuerpo se separa y recibirás un aviso urgente del mismísimo Max D. Cap. Si estás seguro de que no quieres prestar atención a lo que te dice, pulsa el botón Start en la pantalla del título, que verás acto seguido, y elige Start (Empezar), para comenzar una nueva partida u Options para cambiar las opciones del juego.



CÓMO JUGAR

Usa la cabeza para conseguir superar las siete partes de la isla. Machaca a los malotes a puñetazos, recoge monedas y usa potenciadores y mucho más. Cuando completes las tres rondas de un nivel, esa parte de la isla se reconectará.

USA LAS CABEZAS

Chuck cuenta con dos cabezas, una para dar puñetazos y la otra para lanzar. Las dos son buenas para atacar al enemigo y recoger objetos que te encuentres.



ESTATUILLAS

Muchas de las cosas que puedes coger durante el juego están escondidas en el interior de las estatuillas que encontrarás en grupos de hasta tres cuando te muevas por la isla. Dales un puñetazo para poder quedarte con lo que guardan en su interior. No te relajes demasiado, que a veces encontrarás fantasmas en su interior que te pueden jugar alguna mala pasada.



ESPAÑOL

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GÉNERO: PLATAFORMAS JUGADORES: 1

PANTALLA DE JUEGO

Corazones protectores (2 golpes cada uno)

Adversario

Chuck



VIDAS Y CORAZONES PROTECTORES

Al empezar a jugar, cuentas con tres vidas y dos corazones protectores. Puedes cambiar el valor de estos en el menú Options. Cada corazón te protege durante dos ataques. Cuando te quedes sin ninguno, perderás una vida. Accede al laboratorio para ver cuántas vidas tienes. Estas aparecen al lado de la cabeza de Chuck, en la parte derecha de la pantalla.

VIDAS EXTRA

Dentro de las estatuillas que hay por las islas, encontrarás más vidas. Hazte con las estatuillas para incrementar tus vidas.

DE VUELTA AL LABORATORIO

El doctor Frank N. Stein e Igor te están preparando pociones potenciadoras muy especiales. Unas te harán sentir más fuerte, otras te harán correr más y hay una que causa un terremoto considerable, lo que a tus enemigos no les va a gustar nada. Pulsa **Ventana** para acceder al laboratorio.

Monedas

Tesoros especiales

Usar/Selector Ask (Preguntar)

Corazones



Para seleccionar algo, usa primero el botón direccional para apuntar hacia lo que deseas seleccionar. Luego pulsa **Select**. Si eliges una poción potenciadora, podrás elegir entre usarla o preguntar acerca de ella.

Recuerda que para poder hacer uso de las pociones debes haberlas conseguido antes. La cantidad de pociones que posees aparece indicada con un número al lado de cada poción.

Para volver a la pantalla de juego, pulsa **Cancelar**.



Xenon

El terremoto del que te hemos hablado antes.



Trioxy

Usa esta poderosa bola de luz como arma.



Claxy

Con esta, correrás más rápido y saltarás más alto.



Swill

Te protege con una luz que te envuelve.



Freeiz

Hiele a todos los adversarios que haya en pantalla.



OozeO2

Hace que tengas un mayor radio de alcance y des puñetazos más fuertes.

PANTALLA BONUS

Cuando termines las tres rondas de un nivel, accederás a una partida bonus (siempre que hayas conseguido monedas). Tienes de 1 a 5 intentos para conseguir ganar según la cantidad de monedas.

Pulsa el botón direccional y **Seleccionar** para colocar a los Chucks en el camino que desees o pulsa **Cancelar** para hacer que un Chuck cambie de camino. Tras haber colocado al último Chuck, todos irán hacia adelante y se detendrán en distintas entradas de un laberinto móvil. Pulsa **Select** para detener el laberinto y hacer que se pongan en marcha. ¡A saber la de cosas valiosas que se encuentran!



OPTIONS (OPCIONES)

Pulsa arriba o abajo en el botón direccional para seleccionar una opción, e izquierda o derecha para realizar cambios en las opciones siguientes:

Life

(Vida) Aumenta o disminuye el número de corazones protectores.

Sound Test

(Prueba de sonido) Escucha los diferentes sonidos que se usan en el juego.

Control

(Controles) Cambia la configuración de botones.



CONSEJOS PARA NO PERDER LA CABEZA

- Jamás dejes una estatuilla sin abrir. Dentro de ella podrías encontrar una vida extra, pociones muy eficaces o un tesoro especial que te puede llevar hasta el siguiente nivel.
- Las estatuillas también esconden adversarios en su interior, ¡así que ojo!
- No te acerques al tótem errante. Si te acercas demasiado, te enterrará vivo.
- Cuando uses una pértiga para empezar a rebotar, usa el movimiento de la misma para impulsarte todo lo que puedas.
- Para trepar por una pared de huesos locos, pulsa el botón direccional en la dirección en que te lance y pulsa **Salto** repetidas veces.
- Pulsa repetidamente **Salto** para caer flotando suavemente.
- Para conseguir una mayor altura al saltar, mantén pulsado **Salto** en lugar de sólo pulsarlo.

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: PLATFORMER PLAYERS: 1

To help “pull things together,” the brilliant doctor Frank N. Stein carefully fashioned Chuck D. Head from the leftover parts of some other people that we don’t talk about.

Somehow he couldn’t quite get the head right – how many heads do people need again? Head bone connects to the... what bone? Well, to cut a long story short, there’s this island which is made up of body parts (like they are sometimes), and the fearsome villain Max D. Cap has separated all the parts to gain total control. It’s now up to Chuck D. Head to go over there, and sort it all out.



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 in All Directions.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Window – Drop by The Lab.
- B button:** Attack with Head/Throw Head, Cancel.
- C button:** Jump/Swim, Select Items in The Lab.

GETTING STARTED

When you first start up the game, you will see the island of body parts separating, and receive a “grave” warning from Max D. Cap himself. If you’re sure you wouldn’t prefer to heed his advice, press the Start Button at the Title Screen that follows and choose Start to begin a new game, or Options to change game settings.



PLAYING THE GAME

Use your head to get through each of the seven parts of the island. Punch bad guys, collect coins, find and use power-up potions and more. When you complete all three rounds of a level, that part of the island will be reconnected.

USE YOUR HEADS

Chuck has two heads at his disposal, one for punching and one for throwing. Both are good for attacking enemies and picking up goodies.

SHRUNKEN HEAD STATUES

Many of the goodies formerly alluded to are found within Shrunk Head statues which you’ll find in groups of as many as three all around the island. Simply punch the statues to reveal the goodies, but watch out for the occasional ghosts lurking within.



GAME SCREEN

Hit Hearts (2 Hits Each)

Baddy

Chuck



LIVES AND HIT HEARTS

You start the game with three lives and two Hit Hearts. Hit Hearts can be increased or decreased from Options. Each Hit Heart is good for two hits. When all your Hit Hearts are gone, you will lose one life. Open The Lab to see how many lives you have. Your lives are numbered next to Chuck’s head on the right side of the screen.



US ENGLISH

DECAP ATTACK™ STARRING CHUCK D. HEAD

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: PLATFORMER PLAYERS: 1

EXTRA LIVES

You will find more lives in the Shrunk Head statues scattered around the islands. Collect these to increase your lives.

BACK AT THE LAB

Dr. Frank N. Stein and Igor are concocting some very special power-up potions for you. Some make you stronger, some make you faster and one causes a rather significant earthquake, the nemesis of baddies! Press **Window** to drop by The Lab.



To select something, first use the D-button to point the arrow at your selection. Then press **Select**. If you select a power-up potion, you can then choose to use it or ask about it.

Note that in order to use potions, you must first have collected them. The number you have collected is displayed next to each potion.

To return to the playing screen, press **Cancel**.



Xenon

That earthquake we talked about.



Trioxy

Use this powerful ball of light as a weapon.



Claxy

Makes you run faster and jump higher.



Swill

Surrounds you in a ball of protective light.



Freeiz

Freezes all baddies on the screen.



OozeO2

Makes you reach further and punch harder.

BONUS SCREEN

When you finish all three rounds of a level, you're invited to a Bonus Game —if you've collected any coins that is. You start with 1 to 5 tries depending on your coins.

Press the D-button and **Select** to place your Chucks on the path of your choice, or press **Cancel** to move a Chuck to a different path. After placing the last Chuck, they'll walk down the path and stop at different entrances to a moving maze. Press **Select** to stop the maze and start them on their way. Who knows what valuable prizes await them!



OPTIONS

Press the D-button up or down to select an option, and left or right to make changes as follows:

- | | |
|-------------------|--|
| Life | Increase or decrease the number of Hit Hearts. |
| Sound Test | Listen to the different sounds used in the game. |
| Control | Change the button configuration. |



TIPS FOR GETTING A HEAD

- Never leave a Shrunk Head statue unopened. Behind it may lie an extra life, valuable potions, or the special treasure that gets you to the next level!
- Statues may hold baddies too, so be careful!
- Stay away from the roving Totem Pole. If you get too close, he'll bury you alive.
- When boinging off a pole, use the movement of the pole to give yourself as much of a thrust as possible.
- To scale a Bone Bonker wall, press the D-button in the direction the Bone Bonker throws you and hit **Jump** repeatedly.
- Repeatedly hit **Jump** to float gently down.
- For extra height when jumping, hold down **Jump** instead of just tapping it.

© SEGA. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and DECAP ATTACK are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.



US ENGLISH

CUSTOMER SUPPORT

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

SUPPORT PRODUIT

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

SUPPORTO PRODOTTO

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

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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

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

KUNDENDIENST

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

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

GARANTIE

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

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

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

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU INCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDOS 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