

ARCADE
LEGENDS™

RADICA®

SEGA®
MEGA DRIVE™



English
French
Spanish

Distributed in the U.K. by:
RADICA U.K. Ltd.
The Old Stables, Munns Farm,
Cole Green, Hertfordshire,
SG14 2NL, England

UK HELPLINE
SUPPORT
0871 222 8278

Calls are charged at 10p per minute
and will show up on your standard
telephone bill. Helpline hours are
2pm - 11 pm, Monday to Friday.



PLEASE RECYCLE



Distributed in Europe by: Nobilis
Chemin des Hirondelles
69 570 DARDILLY
FRANCE

Nobilis Ibérica
Para más información: www.nobilis-iberica.com

RADICA:®
ARCADE LEGENDS IS A TRADEMARK
OF RADICA GAMES LTD.
©2004 RADICA GAMES LTD.
PRODUCT SHAPE™
ALL RIGHTS RESERVED

Game Software ©SEGA CORPORATION, 1988 - 1992 All rights reserved.
"SEGA and Sega Logo are registered trade mark of Sega Corporation"
Manufactured and distributed by Radica under license by SEGATOYS

Model 74065

For 1 player / Ages 8 and up
Pour 1 joueur / Âges : 8 ans et plus
Para 1 solo jugador / De 8 años en adelante

INSTRUCTION MANUAL
MANUEL D'INSTRUCTIONS
MANUAL DE INSTRUCCIONES

P/N 82389610 Rev.A

WARNING: EPILEPSY AND SEIZURES READ BEFORE OPERATING YOUR ARCADE LEGENDS SEGA MEGA DRIVE

A few people may experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Players who have not had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition.

Consult your physician before playing video games if you have an epileptic condition or experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion and/or convulsions.

BATTERY INSTALLATION

This game is powered by four (4) AA (LR6) batteries.

- Using a screwdriver, loosen the screw until the battery compartment door can be removed.
- Insert four (4) AA (LR6) batteries (we recommend alkaline) as indicated inside the battery compartment.
- Replace the battery compartment door and tighten the screw with a screwdriver. Do not over-tighten.

ADULT SUPERVISION IS RECOMMENDED WHEN CHANGING BATTERIES.

TV CONNECTION

NOTE: To connect Sega Mega Drive directly to a TV, the TV must be equipped with audio and video input jacks or a Scart input. They are commonly found on the front of the TV near the contrast, color, and picture adjustment controls or on the rear of the TV near the antenna and cable/satellite jacks.

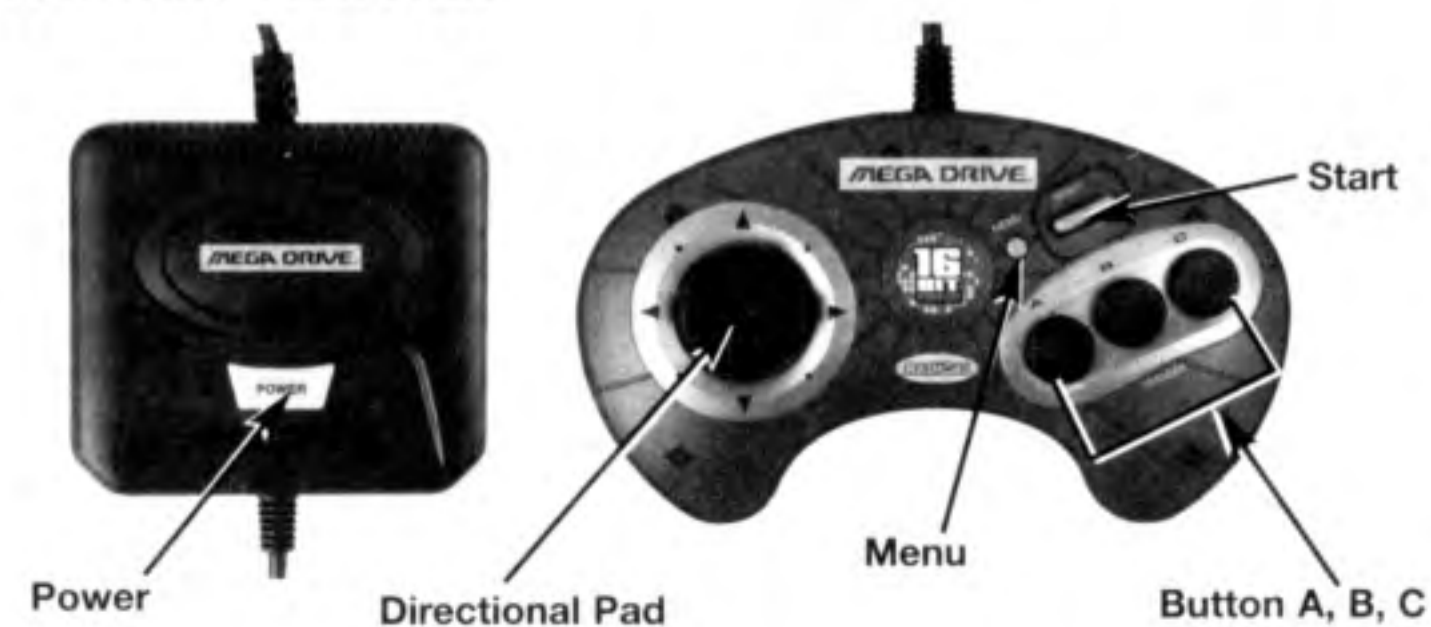
If your TV does not have audio and video input jacks, you may connect Sega Mega Drive through a VCR connected to your TV.

CONNECTING TO A VCR

To connect Sega Mega Drive to your VCR, insert the yellow video plug from the Main Unit into the video in (yellow) jack on your VCR, the white audio plug into the left audio in (white) jack or via the Scart adaptor. Then set the VCR to the appropriate video input mode (see your VCR's operating manual for details).

ADULT SUPERVISION IS RECOMMENDED WHEN CONNECTING CABLES TO A TV AND VCR.

BUTTONS AND FEATURES



SEGA ARCADE LEGENDS

The Legend

Known as the Genesis in North America, the Mega Drive was launched in 1989 as a follow-up to the Sega Master System. With over 600 titles by the end of its life cycle, Sega ruled the 16-bit generation by finally bringing the arcade experience home. The last Mega Drive system was built in 1997, but the games live on as true Arcade Legends.

Set Up

The Sega Arcade Legends contains 6 of the most popular games built-in, with no extra equipment needed.

SOME CONTENT IN THE GAME PLAYERS WILL NOT BE ABLE TO ACCESS, FOR EXAMPLE THE TWO PLAYER MODE. THIS IS THE ORIGINAL GAME SOFTWARE AND HAS NOT BEEN ALTERED.

Games Included:

Sonic the Hedgehog

Altered Beast

Golden Axe

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Flicky

Kid Chameleon

IMPORTANT! NOT ALL GAMES WILL WORK IN THE TWO PLAYER MODE. A MESSAGE WITH "TWO PLAYER" MODE WILL APPEAR ON THE STARTUP SCREEN BUT WILL ONLY RESPOND FOR THE "KID CHAMELEON" GAME. THIS IS A CARRY OVER FROM THE ORIGINAL GAME SOFTWARE.

To use:

1. Load battery compartment with four AA batteries. Alkaline batteries work best.
2. Plug the Arcade Legends into the AV jacks on TV matching the color of the jack to the cord.
3. Turn on the Arcade Legends by pressing the "Power Switch"
4. A menu screen should load. Highlight the game you wish to play and press "Start".
5. Follow the instructions of the individual games.

SONIC THE HEDGEHOG

The Legend

In the battle for the 16-bit generation, Sega needed a character that could take on a certain Italian plumber that had reigned supreme during the previous generation. They found their mascot in a little blue speed machine named Sonic the Hedgehog. Release in 1991, Sonic the Hedgehog was the best selling game of the year and was the defining game on the Sega Mega Drive.

Dr. Robotnik (Known as Dr. Eggman in Japan, hence his rotund appearance), has been transforming all the cute, fuzzy animals into robots and it is up to Sonic the Hedgehog to free them. Running stage to stage, he must free the animals and stop Dr. Robotnik's mad schemes.

Basic Controls

Directional Pad (D-Pad)

- Left or Right – Move Sonic the Hedgehog left or right
- Down – Duck; performs Sonic Spin Attack while moving

Button A, B, or C

- Jump while spinning (destroys enemies)

Rings

Along the way, Sonic will uncover secrets and surprises, as well as Rings, which keep him alive. As long as Sonic has at least one Ring, he will only lose his rings when hit. If Sonic has no rings, being hit will cause the player to lose a life.

Lampposts

Every Zone has Lampposts placed at specific points. By touching the Lamppost, your current score and time are recorded. If you die, you will continue your game at the lamppost instead of at the start of the level.

ALTERED BEAST

The Legend

Released in 1988 in the arcades, Altered Beast became the launch title for the Mega Drive. Packed with the system, Altered Beast was the best arcade to home translation to date and proved that the Mega Drive was a step above.

Based on Greek Myth, you are a fallen Centurion brought back to life by Zeus to rescue his daughter Athena from the underworld god, Neff. Taking on the forms of a Werewolf, Weredragon, Werebear, Weretiger, and Golden Werewolf, you fight the demons of the underworld till you must face and destroy Neff.

Basic Controls

Directional Pad (D-Pad)

- Left or Right – Move Left or Right
- Down – Kneel

Button A

- Kick

Button B

- Punch

Button C

- Jump

Combo Moves

- D-pad Up + Button C: High jump
- D-pad Down + Button B: Lie on you back and kick upwards

Note: When the Centurion transforms into beast mode, the controls change to fit the beast's special attacks.

GOLDEN AXE

The Legend

Released in 1989, Golden Axe was one of the first games released for the Mega Drive and yet another example of it being able to bring the arcades home. In addition, the Mega Drive version went beyond the arcades, adding two more levels much to the delight of fans. Defining the side scrolling action genre for all the games that followed it, Golden Axe continues to be popular among gamers today.

The evil Death Adder has murdered your family and brought terror to the entire land. Choose between the Warrior, Dwarf, or Amazon, and fight hordes of enemies all the way to the final confrontation. Find magic pots and saddled creatures to help you in your quest. Using a mixture of magic and might, you must crush the Death Adder and bring peace to the land.

Basic Controls

Directional Pad (D-Pad)

- Left, Right, Up, or Down – Control your character

Button A

- Use Magic

Button B

- Attack

Button C

- Jump

Combo Moves

- Button B + Button C – Special Attack
- Button C then Button B – Downward Slash
- Tap D-Pad twice in any direction to run
- Run + Button B – Body Slam, Head Butt, Running Kick
- Run + Button C – Long Jump

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

The Legend

Released in 1993, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine is a complex puzzle game that still exists today.

Match the color of the beans to form groups of four and make them disappear. Link larger groups and combinations for bonus points. The game ends when the screen is full of beans.

Basic Controls:

Directional Pad (D-Pad)

- Left, Right, Down – use to move the beans left, right, or press down to move faster

Button A, B, C

- Use to rotate buttons as they fall

FLICKY

The Legend

Based on an arcade game released in 1984, Flicky puts players in the character of a mother bird who has to protect her babies, Chirps, from a hungry tomcat named Tiger and a lizard named Iggy. Try and rescue the Chirps and get them back home before it is too late!

Basic Controls

Directional Pad (D-Pad)

- Left, Right, Up, or Down – Control your character

Button A, B, or C

- Jump
- Throw Item

KID CHAMELEON

The Legend

Released in 1992, Kid Chameleon took full advantage of the Mega Drive hardware, pushing the system to its limits. With over 100 non-linear levels, the game was different almost every time you played it.

The newest arcade machine is fun to play, till you lose your life... literally. Kids everywhere are gobbled up by the machine, including Kid Chameleon. However, once inside, Kid Chameleon discovers his unique powers and quests to rescue the captured kids. Whenever he finds a helmet, it transforms him into anything from a samurai to a hockey mask-wearing maniac. Do you have what it takes to conquer the ultimate video game?

Basic Controls

Directional Pad (D-pad)

- Left or Right – Move your character in that direction
- Down – Crouch/Duck
- Down Diagonal – Crawl

Button A

- Speed, press and hold to speed up

Button B

- Jump, hold to jump higher

Button C

- Special Helmet Power

Iron Knight – Crawl up walls and obstacles

Red Stealth – Slash with Sword

Berzerker – None

Maniaxe – Throw Axes

Juggernaut – Fire Skull Bombs

Micromax – None

EyeClops – Light up Invisible Blocks

Skycutter – Fly Upside Down

Cyclone – Whirl and Fly

Combo Moves

- Button A + Start Button – Energize Diamond Powers. Using with different helmets gives you different powers but costs you diamonds.
- D-pad + Button B – Jump Left or Right
- D-pad + Button B then Button B – Jump and flip. Only works near the edge of platforms when Kid Chameleon is not wearing a helmet
- D-pad + Button A + Button B – Running High Jump

TROUBLE SHOOTING

TV

To locate your auxiliary channel, which is usually not 3 or 4, but a gaming channel found mostly found between 2 and 99 (example 2, 1, 0, 99), first try 00 to see if it is the auxiliary channel. Channels downwards from 3 until a Line 1 or Line 2, Video 1 or Video 2, Front, Aux, AV, etc., appears on screen, then push the power button on the game and it should automatically come on if you have selected the correct channel. If this does not work, another way to determine your auxiliary channel is to take a look at your television remote. There may be a button on the remote that may take you directly to the correct channel. The buttons you are looking for may be labeled Input, AUX, AV, Line, TV/Video, or Video. If your remote has one of these buttons, turn your television back to Channel 3 and select that button. The power button on the game should be turned on in order for the game to appear on the television. If your television remote does not have any of these buttons, and channel 00 is not working, you may need to search the main menu for a way to determine your auxiliary channel. If none of these methods have helped you locate your auxiliary channel, you may need to check your owner's manual and/or contact a local television repair company.

VCR

When connecting to a VCR, you must first start with a blue background showing on your television screen. To obtain a blue screen, try inserting a videotape into the VCR, let it start to play, then hit the stop button. This may give you a blue screen, then you can channel down to your auxiliary channel. If the blue screen still does not appear, try entering your TV and/or VCR main menu and see if it gives you options to select a blue screen background. Many times if you enter the main menu on your television you can change the setting from cable to video and display a blue screen. Also if you have an older television, you may locate a hidden door on your television that has color, picture, horizontal, vertical, and cable, antennae buttons. If your television includes this panel, you can select the antennae/cable button and see the blue screen appears. If you have tried all of these options and are still unsuccessful connecting the console, then you may need to check your VCR owner's manual or contact the manufacturer to find out how to set up your VCR for console games.

Remember, you can't play our games through a cable box or satellite, so if you own one of these make sure it is turned off before connecting the game. You can connect our games through DVD players with the same connection as a VCR.

If you still have difficulty with setup or operation of your game, please call our players helpline mentioned at the end of this manual.

If you choose to use an AC Adapter we suggest the following :

Output:

-Voltage: 6 Volts DC

-Current: 300 mA (minimum)

Polarity: Negative Center

Plug Size: 5.5 mm outside diameter, 2.1 inside diameter.

AC Adapters are available at most electronic stores.

If you use the product with a transformer, regularly examine for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. In the event of any damage, do not use the toy with the transformer.

CAUTION

- As with all small batteries, the batteries used with this device should be kept away from small children who might still put things in their mouths. If a battery is swallowed, consult a physician immediately.
- Be sure you insert the battery correctly and always follow the device and battery manufacturer's instructions.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Batteries might leak if improperly installed, or explode if recharged, disassembled or heated.
- Sometimes, a built-up of static electricity (from carpets, etc) may cause the game to stop working. Just reset the game, and it will work again.
- The unit may malfunction when there is a radio interference appeared on the power line. The unit will revert to normal operation when the interference stops.

MAINTENANCE

- Handle this device carefully.
- Store this device away from dusty or dirty areas.
- Keep this device away from moisture or extreme temperature.
- Do not disassemble this device. If a problem occurs, press the Power button off and on, or remove and replace the batteries to reset the device, or try new batteries. If problems persist, consult the warranty information located at the end of this instruction manual.
- Use only the recommended battery type.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not use rechargeable batteries.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Remove any exhausted batteries from the device.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Insert batteries with the correct polarity.
- The toy is not intended for children under 3 years old.
- The toy must be used with the recommended transformer.
- The transformer is not a toy .
- When cleaning the game with any liquid, disconnect it from the transformer first.
- Transformers used with the toy are to be regularly examined for damage to the cord, plug, enclosure and other parts and that, in the event of such damage, the toy must not be used with this transformer until the damage has been repaired.
- Packaging should be kept as it contains important information.
- The toy is not to be connected to more than the recommended number of power supplies.

Please retain this for future reference.

PRODUCT WARRANTY

(This product warranty is valid in the United Kingdom only)

All products in the **RADICA®** range are fully guaranteed for a period of 6 months from the original purchase date under normal use, against defective workmanship and materials (batteries excluded). This warranty does not cover damage resulting from accident, unreasonable use, negligence, improper service or other causes not arising out of defects in material or workmanship.

In the unlikely event that you do experience a problem within the first 6 months, please telephone the UK Technical Support team: **Tel. 0871 222 8278. Calls are charged at 10p per minute and will show up on your standard telephone bill. Helpline hours are 2pm-11pm, Monday to Friday.**

IMPORTANT: Always test the product with fresh alkaline batteries. Even new batteries may be defective or weak and low battery power is a frequent cause of unsatisfactory operation.

YOUR STATUTORY RIGHTS ARE NOT EFFECTED.

AVERTISSEMENT : ÉPILEPSIE ET APOPLEXIE À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE JOUER À L'ARCADE LEGENDS SEGA MEGADRIVE

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se manifester chez des individus sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert d'épilepsie. Les crises sont caractérisées par différents symptômes : troubles de la vision, tics du visage ou des yeux, tremblements des bras ou des jambes, perte d'orientation, confusion ou perte de repère temporaire. Lors d'une crise d'épilepsie, il y a risque ou perte de conscience et de convulsions, entraînant des accidents graves en cas de chute. Cessez immédiatement de jouer si vous présentez l'un de ces symptômes. Nous conseillons vivement aux parents de prêter attention à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo, car ces derniers, ainsi que les adolescents sont plus susceptibles à l'épilepsie que les adultes.

Si de tels symptômes apparaissent, **CESSEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER ET CONSULTEZ UN MÉDECIN.** Parents et tuteurs doivent surveiller les enfants ou leur demander s'ils ressentent tout ou partie des symptômes mentionnés ci-dessus. Enfants et adolescents sont plus susceptibles que les adultes de subir de tels effets liés à l'utilisation de jeux vidéo.

INSTALLATION DES PILES

Ce jeu est alimenté par quatre piles AA (LR6).

- À l'aide d'un tournevis, desserrer la vis jusqu'à ce que le couvercle du compartiment des piles puisse être enlevé.
- Insérer ces piles AA (LR6) comme indiqué à l'intérieur du compartiment réservé à cet effet. Nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines.
- Replacer le couvercle du compartiment des piles et serrer la vis avec un tournevis. Ne pas serrer excessivement.

UNE SUPERVISION PAR DES ADULTES EST RECOMMANDÉE LORS DU CHANGEMENT DES PILES.

CONNEXION AU TÉLÉVISEUR

REMARQUE : Pour connecter Sega Megadrive directement à un téléviseur, le téléviseur doit être muni de prises d'entrée audio et vidéo. Ces prises sont habituellement situées à l'avant du téléviseur, près des boutons de réglage de contraste, de couleur et d'image ou derrière le téléviseur près des prises pour l'antenne et le câble/satellite.

Si votre téléviseur n'a pas de prise d'entrée audio et vidéo, vous avez 2 solutions:

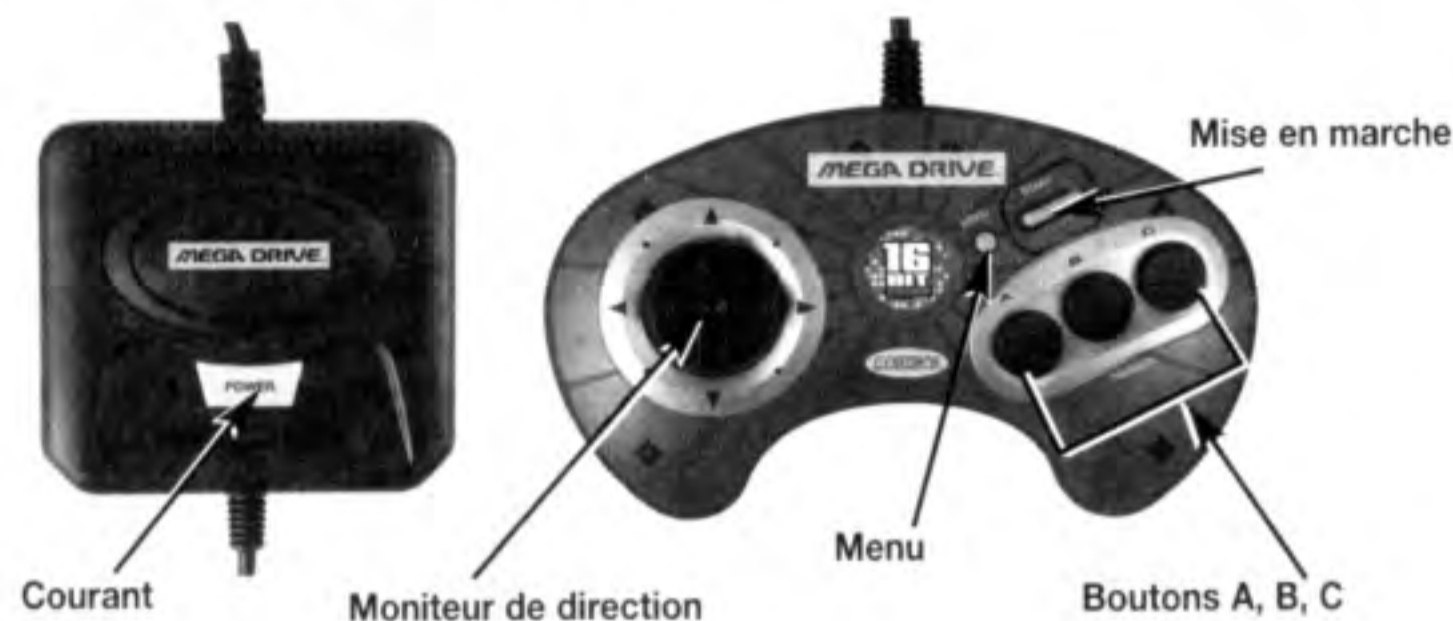
- vous pouvez connecter l'Arcade legends Sega Megadrive au moyen d'un magnétoscope connecté à votre téléviseur.
- vous pouvez utiliser l'adaptateur prise péritel inclus dans ce pack.

CONNEXION À UN MAGNÉSCOPE

Pour connecter l'Arcade Legend Sega Megadrive, insérez la fiche jaune "vidéo" de l'unité principale dans la prise vidéo (jaune) de votre magnétoscope et la fiche blanche "audio" de l'unité principale dans la prise audio (blanche) de votre magnétoscope. Réglez ensuite le magnétoscope au mode d'entrée vidéo approprié. (voir les détails dans le mode d'emploi du magnétoscope)

UNE SUPERVISION PAR DES ADULTES EST RECOMMANDÉE LORS DE LA CONNEXION DES CÂBLES À UN TÉLÉVISEUR ET À UN MAGNÉTOSCOPE.

BOUTONS ET CARACTÉRISTIQUES



JEU SEGA ARCADE LEGENDS

La légende

Lancée sous le nom d'Arcade Legends au Japon et en Europe, la Sega Megadrive a marqué l'histoire du jeu vidéo. Elle a vu le jour en 1989, aujourd'hui elle compte plus de 600 titres à son catalogue et reste dans les esprits comme la console qui a permis d'introduire les jeux des bornes d'arcade à la maison. Référence des consoles 16 bits, nous vous proposons de redécouvrir ses 6 plus fameux hits! Le dernier système Genesis a été construit en 1997, mais les jeux ont continué comme de vrais jeux Arcade Legends.

Montage

Le Sega Arcade Legends contient 6 des jeux les plus populaires, et sans besoin d'équipement supplémentaire.

CERTAINS CONTENUS DANS LES JOUEURS DU JEU POURRONT NE PAS ÊTRE ACCESSIBLES, COMME PAR EXEMPLE LE MODE POUR DEUX JOUEURS. CECI EST LE LOGICIEL ORIGINAL DU JEU ET N'A PAS ÉTÉ MODIFIÉ.

Les jeux comprennent :

Sonic the Hedgehog
 Altered Beast
 Golden Axe
 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
 Flicky
 Kid Chameleon

IMPORTANT! AUCUN DES JEUX NE FONCTIONNE EN MODE DEUX JOUEURS. UN MESSAGE AVEC LE MODE POUR DEUX JOUEURS APPARAÎTRA SUR L'ÉCRAN DE MISE EN MARCHÉ MAIS NE RÉAGIRA QUE POUR LE JEU « KID CHAMELEON ». CECI EST UN REPORT DU LOGICIEL ORIGINAL DU JEU.

Utilisation :

1. Chargez les 4 piles AA LR6 dans le compartiment prévu à cet effet. Nous vous recommandons les piles alcalines.
2. Branchez Arcade Legends dans des prises AV sur la TV en assortissant la couleur de la prise avec le cordon.
3. Mettez en marche Arcade Legends en appuyant sur « Power Switch ».
4. Dès que l'écran menu s'affiche il ne vous reste plus qu'à sélectionner le titre auquel vous souhaitez jouer et à appuyer sur "Start".
5. Suivez les mode d'emploi de chaque jeu.

SONIC THE HEDGEHOG

La légende

Dans la bataille pour la génération des 16 bits, Sega a besoin d'un personnage qui pourrait s'attaquer à un certain plombier italien qui a régné en être suprême durant la génération précédente. On a trouvé que la mascotte est une petite machine bleue de vitesse nommée Sonic the Hedgehog. Lancé en 1991, Sonic the Hedgehog a été le jeu qui s'est vendu le mieux au cours de l'année, et a été le titre phare de la Sega Megadrive.

Dr. Robotnik (connu sous le nom de Dr Eggman au Japon d'où son apparence ronde) a transformé tous les petits animaux de la forêt en robots et c'est à Sonic the Hedgehog de les libérer. En passant d'un niveau à l'autre, il doit libérer les animaux et arrêter les plans diaboliques du Dr. Robotnik.

Contrôles de base

Moniteur de direction (D-Pad)

- À gauche ou à droite – Déplace Sonic the Hedgehog à gauche ou à la droite
- Vers le bas – "Sonic se baisse". Si Sonic est en mouvement, cette commande déclenche la Sonic Spin Attack.

Boutons A, B ou C

- Saute en tournant (détruit les ennemis)

Bagues

Le long du parcours, Sonic découvrira des secrets et des surprises, de même que des bagues qui le gardent en vie. Aussi longtemps que Sonic a au moins une bague, il ne perdra que sa bague au moment d'être frappé. Si Sonic n'a pas de bague, et s'il est frappé, le joueur perdra la vie.

Lampadaires

Chaque zone a des lampadaires placés à des points spécifiques. En touchant le lampadaire, votre score et votre temps s'inscrivent. Si vous mourrez, votre partie reprendra au lampadaire et non pas du début.

ALTERED BEAST

La légende

Lancée en 1988 sur les bornes d'arcade, inclu dans le pack avec la console, ce titre a été considéré comme le plus populaire et le plus à même de montrer les capacités de la Megadrive. Emballé avec le système, Altered Beast était le meilleur jeu d'arcade pour la transmission à la maison à ce jour, et il a prouvé que le jeu Genesis était un pas plus haut.

Inspiré de la mythologie grecque Altered Beast vous propose d'incarner un centurion mort au combat qui revient à la vie grâce à Zeus, ce dernier étant persuadé que vous êtes le seul à pouvoir sauver sa fille Athéna du Dieu de l'enfer, Neff. Prenant la forme de loup garou, ours, tigres, démons, morts vivants, vous devrez tous les affronter!

Contrôles de base

Moniteur de direction (D-Pad)

- À gauche ou à droite – Bouge vers la gauche ou vers la droite
- Vers le bas – à genoux

Bouton A

- Coup de pied

Bouton B

- Coup de poing

Bouton C

- Saut

Mouvements combinés

- D-pad vers le haut + bouton C : saut en hauteur
- D-pad vers le bas + bouton B : étends-toi sur le dos et donne un coup de pied vers le haut

Note : Lorsque le centurion se transforme au mode de bête, les réglages changent pour convenir aux attaques spéciales de la bête.

GOLDEN AXE

La légende

Lancé en 1989, Golden Axe est un autre exemple de la popularité grandissante des jeux d'arcade sur les consoles de salon. Une jouabilité addictive et plaisante aussi bien aux débutants qu'aux gamers chevronnés, Golden Axe reste une référence aux yeux de nombreux joueurs!

Apportant terreur sur son chemin, Death Adder a tué toute votre famille. Incarnez un guerrier, un nain ou une amazone et combattez des hordes d'ennemis. Découvrez des potions magiques, rencontrez des créatures magiques... et surtout préparez-vous à l'affrontement final avec Death Adder, vous seul pouvez ramener la paix dans le royaume!

Contrôles de base

Moniteur de direction (D-Pad)

- À gauche, à droite, vers le haut ou vers le bas – contrôlez votre personnage

Bouton A

- Utilise la magie

Bouton B

- Attaque

Bouton C

- Saute

Mouvements combinés

- Bouton B + bouton C – Attaque spéciale

- Bouton C ensuite bouton B – Frappe vers le bas
- Frappe D-pad deux fois dans n'importe quelle direction pour courir
- Course + bouton B – coup au corps, corps à la tête, coup de pied
- Course + bouton C – long saut

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

La légende

Lancé en 1993, ce titre est un jeu basé sur les célèbres "casse têtes" chinois.

Un concept simple et efficace: assortissez les couleurs des fèves pour former des groupes de 4. Reliez entre eux les groupes les plus importants et marquez des points bonus. La partie s'achèvera quand l'écran sera rempli de fèves.

Contrôles de base

Moniteur de direction (D-Pad)

- À gauche, à droite, vers le bas – utilise pour déplacer les fèves vers la gauche, vers la droite ou appuie pour bouger plus vite.

Boutons A, B, C

- Utilise ces boutons pour tourner les fèves alors qu'elles tombent.

FLICKY

La légende

Tiré du jeu d'arcade lancé en 1984, vous incarnez Flicky, une mère oiseau qui protège ses petits contre un chat affamé nommé Tiger et un lézard vorace: Iggy. Essayez de sauver les oiselets et ramenez-en un maximum au nid avant qu'il ne soit trop tard!

Contrôles de base

Moniteur de direction (D-Pad)

- À gauche, à droite, vers le haut ou vers le bas – contrôle ton personnage

Boutons A, B, C

- Saute
- Lance l'article

KID CHAMELEON

La légende

Lancé en 1992, Kid Chameleon exploite au mieux les capacités de la console. Avec plus de 100 niveaux non linéaires, il promet des parties différentes à chaque fois et une excellente durée de vie.

Absorbés par une machine, Kid et d'autres enfants se retrouvent dans un autre univers. Ce n'est qu'une fois à l'intérieur que Kid Chameleon se découvre des pouvoirs magiques. Entrez dans la peau de ce garçon malicieux et sauvez les autres enfants... vous seul êtes capable de le faire!

Contrôles de base

Moniteur de direction (D-Pad)

- À gauche ou à droite – déplacez votre personnage dans cette direction
- Vers le bas- Repliez-vous/baissez-vous.
- Vers le bas en diagonale – rampez

Bouton A

- Vitesse, appuyez et retenez pour augmenter la vitesse.

Bouton B

- Sautez, retenez pour sauter plus haut.

Bouton C

- Puissance spéciale de casque

Iron Knight – Grimpez les murs et les obstacles

Red Stealth – Frappez avec une épée

Berzerker – Aucune

Maniaxe – Lancez des haches

Juggernaut – Lancez des bombes

Micromax – Aucune

EyeClops – Allumez des blocs invisibles

Skycutter – Volez à l'envers

Cyclone – Tournez et volez

Mouvements combinés

- Bouton A + bouton de départ – Alimente les pouvoirs de diamants. L'utilisation avec différents casques vous donne différents pouvoirs mais cela vous coûte des diamants.
- D-pad + bouton B – Sautez à gauche ou à droite
- D-pad + bouton B ensuite bouton B – Sautez et tournez. Fonctionne seulement près du bord des plates-formes lorsque Kid Chameleon ne porte pas son casque.
- D-pad + bouton A + bouton B – course et saut en hauteur.

DIAGNOSTIC TV

On doit d'abord trouver le canal auxiliaire, qui généralement n'est pas 3 ou 4, mais un canal de jeu qu'on trouve le plus souvent entre 2 et 99 (exemple 2, 1, 0, 99). Essayer d'abord le canal 00 pour voir si c'est le canal auxiliaire. Puis à partir de 3 à rebours jusqu'à ce que la mention Line 1 ou Line 2, Video 1 ou Video 2, Front, Aux, AV, etc., apparaisse à l'écran. Appuyer ensuite sur le bouton d'alimentation sur le jeu; l'image devrait automatiquement apparaître si le canal correct a été sélectionné. Si cela ne marche pas, une autre méthode pour déterminer où se trouve le canal auxiliaire consiste à examiner le module de télécommande du téléviseur. Il peut exister sur le module de commande un bouton qui donne directement accès au canal correct. Le bouton qu'on recherche peut être identifié AUX, AV, Line, TV/Video, ou Video. S'il y a un de ces boutons sur le module de télécommande, sélectionner le canal 3 sur le téléviseur pour utiliser ce bouton.

Si le module de commande a l'un de ces boutons, retourner au canal 3 et choisir ce bouton. Le bouton du courant du jeu doit être activé pour que le jeu apparaisse à la télévision. S'il n'y a aucun de ces boutons sur le module de télécommande du téléviseur et si le bouton 00 ne fonctionne pas, il peut être nécessaire de rechercher à partir du menu principal où se trouve le canal auxiliaire. Si aucune de ces méthodes ne permet de trouver le canal auxiliaire, il sera sans doute nécessaire de consulter le manuel d'utilisation du téléviseur et/ou de contacter un technicien local.

MAGNÉTOSCOPE

Pour le raccordement à un magnétoscope, on doit d'abord avoir un écran bleu sur le téléviseur. Pour obtenir l'écran bleu, insérer une vidéo-cassette dans le magnétoscope, laisser commencer l'action, puis appuyer sur le bouton arrêt. Cela peut faire apparaître un écran bleu. À partir de cette situation, faire défiler les canaux (vers le bas) jusqu'au canal auxiliaire. Si l'écran bleu n'apparaît toujours pas, accéder au menu principal du téléviseur et/ou du magnétoscope pour trouver une option qui permette de sélectionner un écran bleu. Très souvent, lorsqu'on accède au menu principal du téléviseur, on peut changer le paramétrage de câble à vidéo pour faire apparaître un écran bleu. Dans le cas d'un téléviseur ancien, il peut y avoir un petit volet dissimulé sur le téléviseur sur lequel on trouve des boutons de réglage pour couleurs, images, balayage horizontal, balayage vertical et câble/antenne. Si le téléviseur est équipé de cette manière, sélectionner le bouton antenne/câble pour faire apparaître l'écran bleu. Si après avoir essayé toutes ces options on ne peut trouver un écran bleu, il sera sans doute nécessaire de consulter le manuel d'utilisation du magnétoscope ou de contacter le fabricant pour obtenir les instructions permettant de raccorder le magnétoscope à la console des jeux.

Ne pas oublier que l'on peut utiliser nos jeux par l'intermédiaire d'un adaptateur pour câble ou satellite. Attention si vous utilisez un de ces intermédiaires, veillez à ce que les éléments en question (câble ou satellite) soient éteints. On peut connecter nos jeux par l'intermédiaire d'un lecteur de DVD doté des mêmes prises de connexion qu'un magnétoscope.

En cas de difficulté pour la configuration ou l'utilisation de ton jeu, téléphone à notre service d'assistance aux joueurs, mentionné à la fin de ce manuel.

Si on choisit d'utiliser un adaptateur CA, nous suggérons ce qui suit :

Sortie :

- Tension 6 Volts CC

- Intensité 300 mA (minimum)

Polarité : broche centrale négative

Taille de la fiche : diamètre externe 5,5, diamètre interne 2,1

Les adaptateurs CA sont disponibles dans la plupart des magasins de fournitures d'électroniques.

Si le produit est alimenté par l'intermédiaire d'un transformateur, inspecter régulièrement le système pour identifier des dommages au cordon d'alimentation, fiche de branchement, enceinte et autres composants. Advenant une détérioration quelconque, ne pas utiliser le jeu avec le transformateur.

MISE EN GARDE

- **Comme avec toutes les petites piles, les piles incluses avec ce jeu doivent être gardées hors de la portée des petits enfants qui mettent encore des objets dans leur bouche. Si une pile est avalée, consulter un médecin immédiatement.**
- **S'assurer d'insérer la pile correctement et de toujours suivre les instructions du fabricant du jeu et des piles.**
- **Ne pas jeter les piles au feu.**
- **Les piles peuvent couler si elles sont mal installées ou peuvent exploser si elles sont rechargées, démontées ou chauffées.**

ENTRETIEN

- Manipuler ce produit délicatement.
- Ne pas ranger ce jeu dans un endroit poussiéreux ou sale.

French

- Protéger ce jeu contre l'humidité ou des températures extrêmes.
- Ne pas démonter ce produit. Si un problème survient, appuyer sur le bouton Reset de remise en marche ou enlever et remplacer les piles pour remettre l'ordinateur en marche ou essayer des piles neuves. Si le problème persiste, consulter votre carte de garantie située à la fin de ce manuel d'instructions.
- Seules les piles du genre recommandé ou équivalentes peuvent être utilisées.
- Ne pas mélanger de vieilles piles avec des piles neuves.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Ne pas essayer de recharger une pile non rechargeable.
- Enlever toutes les piles usées du jeu.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- Les piles doivent être insérées avec la polarité correcte.

Conserve cet emballage pour référence ultérieure.