



SEGA<sup>®</sup>  
MEGA DRIVE  
CLASSICS™



SEGA<sup>®</sup>  
GENESIS™  
CLASSICS

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

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

# TOEJAM & EARL™ IN PANIC ON FUNKOTRON

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE: PLATFORMER PLAYERS: 1-2

The peaceful planet of Funkotron has been invaded by... Earthlings, of all people! They are scaring and annoying the inhabitants.

Control *ToeJam & Earl™* to capture all Earthlings and send them back to the planet Earth!



## 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

<b>A button:</b> A	<b>Y button:</b> W
<b>B button:</b> S	<b>Z button:</b> E
<b>C button:</b> D	<b>Start button:</b> Enter.
<b>X button:</b> Q	<b>D-button:</b> Directional keys.

## BASIC CONTROLS

<b>D-button:</b> Move.	
<b>Start button:</b> Start Game, Pause Game.	
<b>A button:</b> Funk Move.	<b>X button:</b> Funk Scan
<b>B button:</b> Throw, Drop Jars.	<b>Y button:</b> Panic Button
<b>C button:</b> Jump, Leap, Swim.	<b>Z button:</b> Funk Vacuum

## ADVANCED CONTROLS

**Sharing Life (2-player):** Both players stand side by side, facing each other, and press the D-button down.

**Rejoin (2-player play):** Whenever a player is lost off the screen, press **START** to rejoin the player in focus.

## GETTING STARTED

At the Title Screen, press **START** to see a brief demo and display the Main Menu.

**PLAY:** Play the game. You have options to select ToeJam & Earl (2-player play), Just ToeJam or Just Earl. A second player may join in the 1-player game in progress by pressing **START** on his/her controller.

**PASSWORD:** Enter a password to continue the game from higher Levels.

**LIL' KID MODE:** Select this and press any button to toggle Lil' Kid Mode. With this mode ON, you will never die, but you can only play up to Level 5.

**TUNES:** Listen to the music.

**CONTROLS/HELP:** Access Controls Menu.



## BASIC PLAY

Use the D-button to guide *ToeJam & Earl*. Throw jars at an Earthling until he/she is jarred, then walk over it to pick it up. The arrow on the Info Bar at the bottom indicates the direction of the closest Earthling (or the rocket, once all Earthlings in the Level are jarred). The Earthlings may be hiding in various places. Try looking behind bushes or shaking trees (stand in front and press the D-button up), or under manholes (stand off to the sides and press the D-button down).

If you find Super Jars, every jar you throw becomes a Super Jar until the icon at the upper right of the screen disappears. You can jar an Earthling with just one Super Jar.

**Funk Move** lets you teleport a short distance forward or backward within the screen. It's a great way to get out of trouble. It will use up 1 Funkitude.

If you see a Coin Meter, try inserting a coin (if you have one, that is).

When you capture all Earthlings in the Level, go to the rocket, send all Earthlings to Earth, and move on to the next Level.

Talk to all the Funkotronians you encounter. Later in the game, you will discover another goal: restore Funk to Funkotron.



## GAME SCREEN

Super Jar

Lives Remaining

Score

Coins

Funkitude

Life Bars

Arrow

Panic Buttons

Funk Vacuums



**Note:** All figures, except for Life Bars, apply to both players combined in 2-player play.

## HYPERFUNK ZONE

When you find an entrance to the Hyperfunk Zone, enter to collect as many presents and clocks (for extra time) as you can.

If you hit a wall, you will slow down. If you hit a lightning bolt, you will speed up. Press any button to turn into a little scribble, allowing you to pass through things.

You will exit the Hyperfunk Zone either by running out the clock (at the top right) or by hitting a Vortex. Note that only one player can enter the zone at a time.



## SPECIAL MOVES

### FUNK SCAN

For 1 Funkitude, Funk Scan will scan the area for hidden presents or Earthlings.



### PANIC BUTTONS

Panic Buttons will make you run around in a panic. You are invulnerable, and you move extra fast. Jars fly off when you panic, so stay close to the Earthling. Panicking is also one way to run through fire without getting hurt. You'll find one in a present, and you can hold up to 5.

## FUNK VACUUMS

Funk Vacuums are powerful vacuums that suck up all Earthlings in the vicinity, even ones hiding in bushes, trees or manholes. You'll find one in a present, and you can hold up to 5.

## PASSWORDS

The passwords are given before the start of Levels 3, 5, 7, 9, 11, 13 and 15. After Level 3, press **START** to pause the game, and the most current password will be displayed shortly.

To continue the game from these Levels, select PASSWORD in the Main Menu. When a password window appears, use the D-button up/down to select a letter, left/right to move the cursor, and press any button to enter.



## CONTINUE

You lose a certain amount of the Life Bar if you take damage, and you will lose a life if the Life Bar is completely depleted. With 1-player play, you will resume from the beginning of the current level, or from the checkpoint if you pass one. With 2-player play, the player who "died" must press **START** in order to resume. The game will be over if all Lives are lost. Note that the Lives Remaining are shared by both players in 2-player play.



A Continue Screen appears if you have Continues remaining. Jump off to the right side to continue the game, or to the left side to Exit the game. For 2-player play, only the player who jumped off to the right continues.

## CONTROLS MENU

Select CONTROLS/HELP in the Main Menu to access the Controls Menu. If there are two players, the player who selected it has access. Here you have the following options:

Press **Funk Move** to configure controller settings. Use the D-button up/down to change, and press **START** to accept. (To change configuration for both players, both must access Controls separately.)

Press **Throw/Drop Jars** to set text speed. Press the D-button up/down to change speed, press **Funk Move** to test, and **START** to accept the setting.

Press **Jump** to turn ON/OFF the game tips. With tips ON, stand in front of the Tips Fountain found in various places and press the D-button up to read tips.



© TOE JAM & EARL PRODUCTIONS, INC. © SEGA. SEGA, the SEGA logo and TOE JAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

# TOEJAM & EARL™ IN PANIC ON FUNKOTRON

SEGA MEGA DRIVE CLASSICS

GENRE : PLATEFORMES JOUEURS : 1-2

La paisible planète Funkotron a été envahie par... des Terriens, rendez-vous compte ! Ce sont des voisins effrayants et irritants.

Incarnez ToeJam & Earl™ pour capturer tous les Terriens et les renvoyer sur leur planète d'origine !



## MANETTES DE JEU COMPATIBLES

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

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

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

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

<b>Touche A</b> : A	<b>Touche Y</b> : W
<b>Touche B</b> : S	<b>Touche Z</b> : E
<b>Touche C</b> : D	<b>Touche Start</b> : Entrée.
<b>Touche X</b> : Q	<b>BMD</b> : flèches directionnelles.

## COMMANDES PRINCIPALES

<b>BMD</b> : se déplacer.	
<b>Touche START</b> : lancer le jeu, mettre en pause.	
<b>Touche A</b> : déplacement Funk.	<b>Touche X</b> : scanner Funk.
<b>Touche B</b> : lancer/lâcher des bocaux.	<b>Touche Y</b> : bouton de panique.
<b>Touche C</b> : sauter, bondir, nager.	<b>Touche Z</b> : aspirateur Funk.

## COMMANDES AVANCÉES

**Partager de la vie (2 joueurs)** : les joueurs doivent se placer côte à côte, face à face, et appuyer sur Bas du BMD.

**Rejoindre (2 joueurs)** : si un joueur est sorti de l'écran, il doit appuyer sur la touche START pour rejoindre l'autre joueur.

## DÉMARRAGE

À l'écran-titre, appuyez sur la touche START pour voir une courte démo et afficher le menu principal.

**PLAY (JOUER)** : lancez le jeu. Vous pouvez sélectionner ToeJam & Earl (2 joueurs), Just ToeJam (ToeJam seul) ou Just Earl (Earl seul). Un second joueur peut rejoindre une partie 1 joueur en cours en appuyant sur la touche START de sa manette.

**PASSWORD (MOT DE PASSE)** : saisissez un mot de passe pour accéder à des niveaux avancés.

**LIL' KID MODE (MODE BAMBIN)** : sélectionnez cette option et appuyez sur une touche pour activer le mode Bambin. Vous serez alors invincible, mais vous ne pourrez pas dépasser le niveau 5.

**TUNES (MUSIQUES)** : écoutez les musiques du jeu.

**CONTROLS/HELP (COMMANDES/AIDE)** : accédez au menu des commandes.

## PRINCIPE DU JEU

Dirigez ToeJam et Earl à l'aide du BMD. Lancez des bocaux sur les Terriens pour les capturer, puis ramassez-les. La flèche de la barre d'informations située en bas de l'écran indique dans quelle direction se trouve le Terrien le plus proche (ou la fusée une fois que tous les Terriens du niveau ont été capturés). Les Terriens peuvent se cacher dans différents endroits. Fouillez les buissons, secouez les arbres (placez-vous devant et appuyez sur Haut du BMD) et regardez dans chaque bouche d'égout (placez-vous à côté et appuyez sur Bas du BMD).

Si vous trouvez des super bocaux, vous pouvez en lancer jusqu'à ce que l'icône située dans le coin supérieur droit de l'écran disparaisse. Un super bocal suffit à capturer un Terrien.

**Le Déplacement Funk** vous téléporte vers l'avant ou vers l'arrière sur une courte distance : idéal pour se sortir d'un mauvais pas. Chaque déplacement consomme un 1 point de Funkitude.

Si vous tombez sur un paromètre, essayez d'insérer une pièce dedans (si vous en avez une).

Lorsque vous avez capturé tous les Terriens d'un niveau, allez à la fusée, renvoyez-les sur Terre et passez au niveau suivant.

Parlez à tous les Funkotroniens que vous rencontrez. Vous aurez un autre objectif un peu plus tard dans le jeu : remplir Funkotron de Funk.



## L'ÉCRAN DE JEU

Super bocal

Vies

Score

Pièces

Funkitude

Jauges de santé

Flèche

Boutons de panique

Aspirateurs Funk



**Remarque :** à l'exception des jauges de santé, tous les chiffres s'appliquent aux deux joueurs en mode 2 joueurs.

## ZONE HYPERFUNK

Lorsque vous trouvez une porte donnant sur la zone Hyperfunk, profitez-en pour récolter un maximum de cadeaux et d'horloges (temps supplémentaire).

Les murs vous font ralentir et les éclairs vous font accélérer. Appuyez sur une touche pour vous transformer en petit gribouillis et passer à travers les objets.

Vous sortirez de la zone Hyperfunk si le temps (coin supérieur droit) s'écoule complètement ou si vous touchez un vortex. Remarque : un seul joueur peut entrer dans cette zone.



## OBJETS SPÉCIAUX

### SCANNER FUNK

Pour 1 point de Funkitude, le scanner Funk passera la zone au crible et détectera les cadeaux et les Terriens cachés.



### BOUTONS DE PANIQUE

Les boutons de panique vous font courir comme un dératé, vous rendant invulnérable et ultra rapide. Dans ce mode, restez à proximité des Terriens pour profiter des bocaux qui jaillissent dans tous les sens. Vous pouvez également passer à travers les flammes sans vous blesser. Vous trouverez ces boutons dans certains cadeaux ; vous pouvez en conserver 5 au maximum.

## ASPIRATEURS FUNK

Les aspirateurs Funk sont de puissantes machines capables d'aspirer tous les Terriens des environs, même s'ils sont dissimulés dans des buissons, des arbres ou des bouches d'égout. Vous les trouverez dans certains cadeaux ; vous pouvez en conserver 5 au maximum.

## MOTS DE PASSE

Vous obtiendrez un mot de passe au début des niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13 et 15. Une fois le niveau 3 franchi, vous pourrez appuyer sur la touche START pour mettre le jeu en pause et voir le dernier mot de passe.

Pour repartir directement de l'un de ces niveaux, sélectionnez PASSWORD (MOT DE PASSE) dans le menu principal. Lorsque la fenêtre du mot de passe apparaît, appuyez sur Haut/Bas du BMD pour sélectionner une lettre, Gauche/Droite pour déplacer le curseur et sur n'importe quelle touche pour valider.



## CONTINUER

Votre jauge de santé diminue à chaque fois que vous êtes blessé et si elle se vide complètement, vous perdez une vie. En mode 1 joueur, vous recommencez au début du niveau en cours ou à partir d'un point de passage si vous en avez franchi un. En mode 2 joueurs, le joueur qui est "mort" doit appuyer sur la touche START pour continuer à jouer. La partie se termine lorsque vous n'avez plus de vies. Remarque : en mode 2 joueurs, les joueurs se partagent les vies restantes.



Un écran Continue (Continuer) apparaîtra si vous pouvez encore continuer. Sautez à droite pour continuer ou à gauche pour quitter la partie. En mode 2 joueurs, seul le joueur qui a sauté à droite continue.

## MENU DES COMMANDES

Sélectionnez CONTROLS/HELP (COMMANDES/AIDE) dans le menu principal pour accéder au menu des commandes. En mode 2 joueurs, le joueur qui sélectionne cette option effectue les modifications. Voici ce que vous pouvez paramétrer :

Appuyez sur la touche de déplacement Funk pour configurer les paramètres. Utilisez Haut/Bas du BMD pour modifier et sur la touche START pour valider. (Si vous souhaitez modifier la configuration des deux joueurs, chacun doit accéder séparément à ce menu.)



Appuyez sur la touche Lancer/lâcher des bocaux pour régler la vitesse de défilement des textes. Appuyez sur Haut/Bas du BMD pour modifier la vitesse, sur la touche de déplacement Funk pour faire un test et la touche START pour valider.

Appuyez sur la touche de saut pour activer ou désactiver (ON/OFF) les conseils de jeu. Lorsque les conseils sont activés, positionnez-vous devant une fontaine de conseil et appuyez sur Haut du BMD pour lire ses conseils.

Der friedliche Planet Funkotron wurde überfallen, und das ausgerechnet von Erdlingen! Diese erschrecken und nerven die armen Bewohner.

Steuere ToeJam & Earl™, um alle Erdlinge einzufangen und schnurstracks zurück zum Planeten Erde zu schicken!



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz und mindestens 4 weitere Tasten verfügt, 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
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung

Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar).

## STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

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

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

<b>Steuerkreuz:</b> Bewegen	
<b>Start-Taste:</b> Spiel starten, Pause	
<b>A-Taste:</b> Funk-Bewegung	<b>X-Taste:</b> Funk-Scan
<b>B-Taste:</b> Werfen, Töpfe fallenlassen	<b>Y-Taste:</b> Panikknopf
<b>C-Taste:</b> Springen, Schwimmen	<b>Z-Taste:</b> Funk-Vakuum

## ERWEITERTE STEUERUNG

**Ein Leben teilen (Zweisspielermodus):** Beide Spieler stehen einander gegenüber und drücken das Steuerkreuz nach unten.

**Zurückkehren (Zweisspielermodus):** Ist ein Spieler vom Bildschirm verschwunden, kann er durch Drücken der START-Taste wieder zum anderen Spieler zurückkehren.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelbildschirm die START-Taste. Nach einer kurzen Einführung wird das Hauptmenü angezeigt.

**PLAY (Spielen):** Das Spiel beginnen. Du kannst entweder ToeJam & Earl (Zweisspielermodus), nur ToeJam oder nur Earl auswählen. Ein zweiter Spieler kann im Einzelspielermodus dem Spiel beitreten, indem er die START-Taste auf seinem Controller drückt.

**PASSWORD (Passwort):** Gib ein Passwort ein, um das Spiel von einem höheren Level aus fortzusetzen.

**LIL' KID MODE (Einfacher Modus):** Wähle diesen aus und drücke eine beliebige Taste, um in den einfachen Modus zu schalten. Ist dieser Modus aktiviert (**ON**), bleibst du immer am Leben, kannst jedoch nur bis Level 5 spielen.

**TUNES (Lieder):** Hör dir Musik an.

**CONTROLS/HELP (Steuerung/Hilfe):** Greife auf das Steuerungsmenü zu.

## SPIELABLAUF

Steuere ToeJam & Earl mit Hilfe des Steuerkreuzes. Wirf Töpfe auf einen Erdling, bis du ihn gefangen hast. Dann musst du den Topf mit dem Erdling darin nur noch einsammeln. Der Pfeil auf der Informationsleiste im unteren Bildschirmbereich zeigt an, in welcher Richtung sich der nächste Erdling befindet (oder die Rakete, sobald alle Erdlinge in diesem Level gefangen wurden). Die Erdlinge können sich an den verschiedensten Stellen verstecken. Schau hinter Büschen nach oder schüttel Bäume (stell dich davor und drücke das Steuerkreuz nach oben), oder wirf einen Blick in Gullylöcher (stell dich daneben und drücke das Steuerkreuz nach unten).

Findest du Supertöpfe, wird jeder Topf, den du wirfst, zum Supertopf, bis das Symbol oben rechts auf dem Bildschirm wieder verschwindet. Du kannst einen Erdling mit nur einem Supertopf einfangen.

Mit dem **Funk Move** (Funk-Bewegung) kannst du dich auf dem Bildschirm ein kurzes Stück teleportieren. Eine fantastische Möglichkeit, wenn du dich mal in Schwierigkeiten befindest. Verbraucht 1 Funktude.

Wenn du einen Münzzähler findest, versuche eine Münze einzuwerfen, sofern du eine hast.

Hast du alle Erdlinge im Level eingefangen, gehe zur Rakete und sende alle Erdlinge zurück zur Erde. Nun kannst du im nächsten Level weitermachen. Sprich mit allen Funkotronianern, die dir begegnen. Im weiteren Spielverlauf wirst du ein weiteres Ziel entdecken: Bring den Funk zurück nach Funkotron.



## SPIELBILDSCHIRM

Supertopf

Verbleibende Leben

Punkte

Münzen

Funkitude

Lebensanzeige

Pfeil

Panikknöpfe

Funk-Vakuen



**Hinweis:** Mit Ausnahme der Lebensanzeige gelten alle Werte für beide Spieler im Zweispielermodus.

## HYPERFUNK-ZONE

Findest du einen Eingang zur Hyperfunk-Zone, gehe hindurch, um so viele Geschenke und Uhren (für zusätzliche Zeit) wie möglich zu sammeln.

Triffst du auf eine Wand, wirst du langsamer. Bei einem Blitz wirst du schneller. Drücke eine beliebige Taste, um dich in ein Geschreibsel zu verwandeln, das Gegenstände durchdringen kann.

Geht dir die Zeit aus (auf der Uhr oben rechts) oder triffst du auf einen Wirbel, verlässt du die Hyperfunk-Zone. Beachte, dass jeweils nur ein Spieler die Hyperfunk-Zone betreten kann.



## SPEZIALBEWEGUNGEN

### FUNK-SCAN

Für 1 Funkitude wird das Gebiet nach versteckten Geschenken oder Erdlingen abgesucht.

### PANIKKNÖPFE

Panikknöpfe versetzen dich in Panik. Du bist unverwundbar und bewegst dich besonders schnell. Wenn du in Panik gerätst, fliegen die Töpfe weg; du solltest dich dann in der Nähe der Erdlinge aufhalten. Außerdem kannst du in einem panischen Zustand auch durchs Feuer rennen, ohne verletzt zu werden. Du findest Panikknöpfe, indem du Geschenke einsammelst, und du kannst maximal 5 mit dir führen.



## FUNK-VAKUEN

Das Funk-Vakuum ist ein kraftvolles Vakuum, das alle Erdlinge in der Umgebung aufsaugt. Selbst diejenigen, die sich hinter Büschen, auf Bäumen oder in Gullylöchern verstecken. Du findest Funk-Vakuen, indem du Geschenke einsammelst, und du kannst maximal 5 mit dir führen.

## PASSWÖRTER

Die Passwörter werden vor dem Start der Level 3, 5, 7, 9, 11, 13 und 15 ausgegeben. Nach Level 3 drücke die START-Taste, um das Spiel zu pausieren, und das aktuellste Passwort wird kurz angezeigt.

Um das Spiel von diesen Leveln aus fortzusetzen, wähle die Option **PASSWORD** (Passwort) im Hauptmenü. Wenn das Passwortfenster angezeigt wird, drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um einen Buchstaben auszuwählen, nach links/rechts, um den Cursor zu bewegen und drücke eine beliebige Taste, um das Passwort einzutragen.



## FORTSETZEN

Wenn du Schaden erleidest, verlierst du einen bestimmten Anteil deiner Lebensleiste: Du verlierst ein Leben, sobald die Leiste leer ist. Im Einzelspielermodus setzt du das Spiel am Anfang oder von einem Kontrollpunkt fort, insofern du einen passiert hast. Im Zweispielermodus muss der "gestorbene" Spieler die START-Taste drücken, um fortfahren zu können. Beachte, dass die verbleibenden Leben im Zweispielermodus von beiden Spielern geteilt werden.

Der Continue-Bildschirm wird angezeigt, wenn du noch Continues übrig hast. Spring auf der rechten Seite herunter, um das Spiel fortzusetzen, oder auf der linken, um das Spiel zu verlassen. Im Zweispielermodus spielt nur der Spieler weiter, der auf der rechten Seite herunterspringt.



## STEUERUNGSMENÜ

Wähle CONTROLS/HELP (Steuerung/Hilfe) im Hauptmenü, um das Steuerungsmenü anzuzeigen. Im Zweispielermodus hat derjenige Spieler Zugang zum Menü, der es ausgewählt hat. Die folgenden Optionen stehen dir zur Verfügung:

Drücke Funk-Bewegung, um die Controllereinstellungen anzupassen. Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten zum Ändern und die START-Taste, um die Änderung anzunehmen. (Soll die Einstellung für beide Spieler geändert werden, müssen auch beide unabhängig voneinander ihre Änderung im Steuerungsmenü vornehmen.)

Drücke Werfen, Töpfe fallenlassen, um die Textgeschwindigkeit einzustellen. Drücke das Steuerkreuz nach oben/unten, um die Geschwindigkeit zu ändern. Zum Testen drücke Funk-Bewegung, und drücke die START-Taste, um die Änderung anzunehmen.

Drücke Springen, um die Spieltipps ein- bzw. auszuschalten (ON/OFF). Sind die Tipps ON, kannst du dich an verschiedenen Orten vor die Tipp-Fontäne stellen und Tipps lesen, indem du das Steuerkreuz nach oben drückst.

© TOE JAM & EARL PRODUCTIONS, INC. © SEGA, SEGA, the SEGA logo and TOE JAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.



Il pacifico pianeta Funkotron è stato invaso dai... terrestri, proprio loro! Spaventano e infastidiscono gli abitanti del pianeta...

Guida ToeJam & Earl™ nella cattura di tutti i terrestri e rispeditiscili sulla Terra!



## COMPATIBILITÀ CONTROLLER DI GIOCO

Qualsiasi controller di gioco compatibile con Windows che comprenda un tasto direzionale e almeno 4 tasti programmabili può essere utilizzato con i giochi di SEGA Mega Drive Classics. Il gioco riconoscerà tutti i controller collegati al PC, e permetterà di assegnarli al Giocatore 1 o al Giocatore 2.

Consulta la documentazione del tuo controller di gioco per informazioni su come installarlo sul PC. Per impostare il controller di gioco per i giochi di SEGA Mega Drive Classics, segui questi passi:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Seleziona Options (Opzioni) dal menu principale.
- Nella sezione Input Configuration (Impostazioni periferiche), seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping" (Assegna tasti controller).
- Premi i tasti del controller che vuoi assegnare ai tasti A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode, in quest'ordine (nota: i tasti X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 tasti).

## COMANDI DI BASE - TASTIERA

<b>Tasto A:</b> A	<b>Tasto Y:</b> W
<b>Tasto B:</b> S	<b>Tasto Z:</b> E
<b>Tasto C:</b> D	<b>Tasto Start:</b> Invio.
<b>Tasto X:</b> Q	<b>Tasto D:</b> Freccie direzionali.

## COMANDI DI BASE

<b>Tasto D:</b> muoviti.	
<b>Tasto Start:</b> inizia la partita, metti in pausa la partita.	
<b>Tasto A:</b> Funk Move.	<b>Tasto X:</b> Funk Scan.
<b>Tasto B:</b> lancia, posa barattoli.	<b>Tasto Y:</b> Panic Button.
<b>Tasto C:</b> salta, balza, nuota.	<b>Tasto Z:</b> Funk Vacuum.

## COMANDI AVANZATI

**Sharing Life (2 giocatori):** Posizionatevi vicini uno di fronte all'altro e premete il tasto D in giù.

**Ritorno (2 giocatori):** Quando un giocatore è fuori dallo schermo deve premere START per riunirsi al giocatore sullo schermo.

## PER INIZIARE

Nella schermata del titolo, premi START per vedere una breve demo e per vedere il Menu principale.

**PLAY (GIOCA):** Gioca una partita. Puoi scegliere ToeJam & Earl (2 giocatori), Just ToeJam (Solo ToeJam) o Just Earl (Solo Earl). Il secondo giocatore può partecipare ad una partita a 1 giocatore in corso premendo START sul proprio controller.

**PASSWORD:** Inserisci una password per continuare il gioco dai livelli più alti.

**LIL' KID MODE (MODALITÀ RAGAZZINO):** Seleziona quest'opzione e premi qualsiasi tasto per attivare la modalità Ragazzino. Attivando questa modalità non morirai mai, ma non potrai andare oltre il livello 5.

**TUNES (MUSICA):** Ascolta la musica.

**CONTROLS/HELP (COMANDI/AIUTO):** Accedi al Menu dei comandi.

## GIOCO DI BASE

Usa il tasto D per guidare ToeJam & Earl. Lancia barattoli a un terrestre fino a che non è intrappolato, dopodiché camminaci sopra per raccogliero. La freccia sulla Info Bar (barra delle informazioni) nella parte inferiore dello schermo indica la direzione del terrestre più vicino (o del razzo, quando tutti i terrestri del livello sono intrappolati). I terrestri potrebbero nascondersi in diversi luoghi. Prova a guardare dietro i cespugli o a scuotere gli alberi (posizionati davanti e premi il tasto D in su), oppure sotto ai tombini (posizionati sui lati e premi il tasto D in giù).

Se trovi i Super Barattoli, ogni barattolo che lanci diventerà un Super Barattolo finché l'icona in alto a destra non scompare. Per intrappolare un terrestre di basta un solo Super Barattolo.

**Funk Move** ti permette di teletrasportarti a breve distanza in avanti o indietro sullo schermo. Un ottimo modo per levarsi dai guai. Consuma 1 Funkitude.

Se vedi un parchimetro, prova a inserire una moneta (se ne hai una).

Quando catturi tutti i terrestri di un livello, raggiungi il razzo, manda tutti i terrestri sulla terra e passa al livello successivo.

Parla con tutti i Funkotroniani che incontri. Più avanti nel gioco, scoprirai un nuovo obiettivo: riportare il Funk a Funkotron.



## SCHEMATA DI GIOCO

- Super Barattolo
- Vite rimanenti
- Punteggio
- Monete
- Funkitude
- Barre della vita
- Freccia
- Panic Button
- Funk Vacuum



**Nota:** tutte le icone, a parte le barre della vita, sono condivise da entrambi i giocatori nella modalità a 2 giocatori.

## HYPERFUNK ZONE

Quando trovi un ingresso per la Hyperfunk Zone, entra per raccogliere quanti più regali e orologi (per ottenere tempo extra) che puoi.

Se colpisci un muro, rallenterai. Se colpisci un fulmine, andrai più veloce. Premi un tasto qualsiasi per trasformarti in uno sgorbio, potrai passare attraverso alle cose.

Uscirai dalla Hyperfunk Zone quando scade il tempo (in alto a destra) o quando vieni colpito da un vortice. Un solo giocatore alla volta può entrare nella Hyperfunk Zone.



## SPECIAL MOVES (MOSSE SPECIALI)

### FUNK SCAN

Al costo di 1 Funkitude, il Funk Scan scansionerà l'area in cerca di regali o terrestri nascosti.



### PANIC BUTTON

Il Panic Button ti fa correre in giro in preda al panico. Sei invulnerabile e ti muovi davvero veloce. Quando sei in preda al panico volano barattoli, per cui stai vicino ai terrestri. Inoltre puoi anche passare attraverso il fuoco senza subire danni. Ne troverai uno in un regalo, ne puoi tenere fino a 5.

## FUNK VACUUMS

I Funk Vacuum sono potenti aspirapolvere che risucchiano tutti i terrestri nelle vicinanze, compresi quelli nascosti nei cespugli, sugli alberi e nei tombini. Ne troverai uno in un regalo, ne puoi tenere massimo 5.

## PASSWORD

Ti verranno date delle password prima dell'inizio dei livelli 3, 5, 7, 9, 11, 13 e 15. Dopo il livello 3, premi START per mettere in pausa il gioco, la password più recente apparirà subito dopo.

Per continuare da questi livelli, seleziona PASSWORD dal menu principale. Quando appare la finestra della password, premi il tasto D in su o in giù per selezionare una lettera, a sinistra o a destra per muovere il puntatore e premi un tasto qualsiasi per confermare.



## CONTINUE (CONTINUA)

La barra della vita decresce quando subisci dei danni e perdi una vita quando si esaurisce totalmente. In una partita a 1 giocatore ricomincerai dall'inizio del livello in corso o dal checkpoint, se ne hai superato uno. In una partita a 2 giocatori, il giocatore "morto" deve premere START per ricominciare. Il gioco terminerà quando avrai esaurito le vite. Le vite rimaste sono in comune tra entrambi i giocatori nelle partite a 2 giocatori.



Se hai Continue (Continua) restanti ti apparirà la schermata Continue, salta a destra per continuare la partita o a sinistra per abbandonare il gioco. In una partita a 2 giocatori, solo il giocatore che salta sulla destra continua.

## CONTROLS MENU (MENU COMANDI)

Seleziona CONTROLS/HELP (COMANDI/AIUTO) dal menu principale per accedere al menu dei comandi. Se ci sono due giocatori, il giocatore che lo seleziona accede. Troverai le seguenti opzioni:

Premi Funk Move per configurare il controller. Usa il tasto D in alto o in basso per cambiare e premi START per confermare. (Per cambiare la configurazione per entrambi i giocatori, entrambi devono accedere alla schermata dei comandi separatamente.)



Premi Lancia/Posa barattoli per impostare la velocità delle scritte. Premi il tasto D in su o in giù per cambiare la velocità, premi Funk Move per provarla e START per confermare le impostazioni.

Premi Salta per attivare o disattivare i consigli. Se attivati, posizionati davanti alla fontana dei consigli che puoi trovare in diversi posti e premi il tasto D in su per leggere i consigli.

© TOE JAM & EARL PRODUCTIONS, INC. © SEGA. SEGA, the SEGA logo and TOE JAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

Funkotron está siendo invadido por... ¡los terrícolas, ni más ni menos! No dejan de asustar y molestar a los habitantes de este pacífico planeta.

¡Controla a ToeJam & Earl™ para capturar a todos los terrícolas y enviarlos de vuelta al planeta Tierra!



## COMPATIBILIDAD CON MANDOS DE JUEGO

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

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

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

## CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

<b>Botón A:</b> A	<b>Botón Y:</b> W
<b>Botón B:</b> S	<b>Botón Z:</b> E
<b>Botón C:</b> D	<b>Botón Start (Inicio):</b> Intro.
<b>Botón X:</b> Q	<b>Mando de dirección:</b> cursores.

## CONTROLES BÁSICOS

<b>Mando de dirección:</b> movimiento.	
<b>Botón Start (Inicio):</b> empezar la partida, pausa.	
<b>Botón A:</b> movimiento funk.	<b>Botón X:</b> exploración funk.
<b>Botón B:</b> lanzar, soltar botes.	<b>Botón Y:</b> botón de alarma.
<b>Botón C:</b> salto, brinco, nadar.	<b>Botón Z:</b> aspiradora funk.

## CONTROLES AVANZADOS

**Compartir vida (2 jugadores):** con los dos jugadores frente a frente, pulsa abajo en el mando de dirección.

**Reunión (partida de 2 jugadores):** si un jugador desaparece, pulsa Start (Inicio) para que vuelva a unirse al jugador que está en pantalla.

## PRIMEROS PASOS

En la pantalla de inicio, pulsa Start (Inicio) para ver una demostración del juego y abrir el menú principal.

**PLAY (JUGAR):** empieza una partida. Puedes elegir a ToeJam y Earl (partida de 2 jugadores), solo a ToeJam o solo a Earl. Un segundo jugador puede incorporarse a una partida individual ya empezada si pulsa Start (Inicio) en su mando.

**PASSWORD (CONTRASEÑA):** introduce una contraseña para continuar desde los niveles avanzados.

**LIL' KID MODE (MODO NIÑO PEQUEÑO):** elige esta opción y pulsa un botón para activar este modo. Si el modo está activado (ON), tu personaje nunca morirá, pero solo podrás jugar hasta el nivel 5.

**TUNES (CANCIONES):** escucha la música del juego.

**CONTROLS/HELP (CONTROLES/AYUDA):** entra en el menú de controles.

## JUEGO BÁSICO

Usa el mando de dirección para controlar a ToeJam y Earl. Lanza botes a un terrícola hasta que lo captures, y entonces camina sobre él para recogerlo. La flecha de la barra de información de la parte inferior de la pantalla te indica la dirección del terrícola más cercano (o del cohete, una vez que hayas capturado a todos los terrícolas). Tus enemigos pueden estar escondidos en distintos lugares. Mira detrás de los arbustos, agita los árboles (colocándote frente a ellos y pulsando arriba en el mando de dirección) o examina el interior de los pozos (ponte a un lado y pulsa abajo en el mando de dirección).

Si encuentras Super Jars (Superbotes), cada bote que lances se convertirá en Super Jar hasta que el icono de la parte superior derecha de la pantalla desaparezca. Un solo Super Jar bastará para capturar a un terrícola.

Funk Move (Movimiento funk): este movimiento te permite avanzar rápidamente unos pasos adelante o atrás. Es una forma estupenda de escapar de un lío. Consume un punto de funkitud.

Si ves un indicador de monedas y tienes una, insértala.

Si atrapas a todos los terrícolas de un nivel podrás subirte al cohete, enviar a todos los terrícolas a la Tierra y pasar al siguiente nivel. Habla con los funkotronianos que encuentres a tu paso. En una fase más avanzada del juego, tendrás que cumplir un nuevo objetivo: devolver el funk a Funkotron.



## LA PANTALLA DE JUEGO

Superbote

Vidas restantes

Puntos

Monedas

Funkitude

Barras de vida

Flecha

Botones de alarma

Aspiradoras funk



**Nota:** ambos jugadores comparten todos estos datos (salvo las barras de vida) en una partida de 2 jugadores.

## ZONA HIPERFUNK

Cuando encuentres la entrada a la zona hiperfunk, entra en ella para recoger todos los regalos y relojes que puedas (para ganar tiempo extra).

Si tocas una pared, perderás velocidad. Si tocas un rayo, acelerarás. Pulsa cualquier botón para convertirte en un pequeño garabato y atravesar objetos.

Saldrás de la zona hiperfunk cuando se agote el tiempo (de la parte superior derecha) o si tocas un vórtice. Solo un jugador puede entrar en esta zona a la vez.



## MOVIMIENTOS ESPECIALES

### FUNK SCAN (EXPLORACIÓN FUNK)

Por 1 punto de funkitude, Funk Scan (Exploración funk) examinará la zona en busca de terrícolas o regalos ocultos.



### PANIC BUTTONS (BOTONES DE ALARMA)

Los botones de alarma te harán correr a gran velocidad y te harán invulnerable. Cuando estés en este estado lanzarás botes sin control, así que mantente cerca de los terrícolas. Además, estos botones también sirven para atravesar el fuego sin quemarte. Encontrarás estos botones dentro de los regalos, y puedes acumular hasta cinco.

## FUNK VACUUMS (ASPIRADORAS FUNK)

Con estas potentes aspiradoras podrás absorber a todos los terrícolas que tengas cerca, incluso los que estén escondidos en arbustos, árboles y pozos. Las encontrarás dentro de los regalos, y puedes acumular hasta cinco.

## CONTRASEÑAS

Las contraseñas se dan antes de comenzar los niveles 3, 5, 7, 9, 11, 13 y 15. Tras el nivel 3, pulsa Start (Inicio) para poner el juego en pausa y ver la contraseña más reciente.

Para continuar la partida desde estos niveles, selecciona PASSWORD (CONTRASEÑA) en el menú principal. Cuando aparezca una ventana de contraseñas, pulsa arriba/abajo en el mando de dirección para elegir una letra, izquierda/derecha para mover el cursor y cualquier botón para confirmar.



## CONTINUAR

Recibir daños reducirá parcialmente tu barra de vida; si la barra se vacía, perderás una vida. En las partidas de un jugador, continuarás desde el comienzo del último nivel o del último punto de control que hayas cruzado. En las partidas de 2 jugadores, el jugador que haya "muerto" debe pulsar Start (Inicio) para continuar. La partida terminará si se han perdido todas las vidas. En las partidas de 2 jugadores, las vidas restantes se comparten entre los dos jugadores.



Aparecerá una pantalla Continue (Continuar) si tienes varios Continuar. Salta al lado derecho para continuar la partida o al lado izquierdo para salir de la partida. En las partidas de 2 jugadores, solo continuará el jugador que haya saltado hacia la derecha.

## MENÚ DE CONTROLES

Selecciona CONTROLS/HELP (CONTROLES/AYUDA) en el menú principal para acceder al menú de controles. Si hay dos jugadores, solo accederá el jugador que lo haya seleccionado. Encontrarás las siguientes opciones:

Pulsa Movimiento funk para configurar los ajustes de controles. Pulsa arriba/abajo en el mando de dirección para cambiar un ajuste y pulsa Start (Inicio) para aceptar. Para cambiar la configuración de los dos jugadores, ambos deben acceder al menú de controles por separado.



Pulsa Lanzar/Tirar botes para ajustar la velocidad del texto. Pulsa arriba/abajo en el mando de dirección para cambiar la velocidad, después pulsa Movimiento funk para hacer una prueba y finalmente Start (Inicio) para aceptar el ajuste.

Pulsa Saltar para activar (ON) o desactivar (OFF) las pistas del juego. Si las pistas están activadas, colócate frente a una fuente de consejos y pulsa arriba en el mando de dirección para leer las pistas.

© TOE JAM & EARL PRODUCTIONS, INC. © SEGA, SEGA, the SEGA logo and TOE JAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

# TOEJAM & EARL™ IN PANIC ON FUNKOTRON

SEGA GENESIS CLASSICS

GENRE: PLATFORMER PLAYERS: 1-2

The peaceful planet of Funkotron has been invaded by... Earthlings, of all people! They are scaring and annoying the inhabitants.

Control *ToeJam & Earl™* to capture all Earthlings and send them back to the planet Earth!



## 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

<b>A button:</b> A	<b>Y button:</b> W
<b>B button:</b> S	<b>Z button:</b> E
<b>C button:</b> D	<b>Start button:</b> Enter.
<b>X button:</b> Q	<b>D-button:</b> Directional keys.

## BASIC CONTROLS

<b>D-button:</b> Move.	
<b>Start button:</b> Start Game, Pause Game.	
<b>A button:</b> Funk Move.	<b>X button:</b> Funk Scan
<b>B button:</b> Throw, Drop Jars.	<b>Y button:</b> Panic Button
<b>C button:</b> Jump, Leap, Swim.	<b>Z button:</b> Funk Vacuum

## ADVANCED CONTROLS

**Sharing Life (2-player):** Both players stand side by side, facing each other, and press the D-button down.

**Rejoin (2-player play):** Whenever a player is lost off the screen, press **START** to rejoin the player in focus.

## GETTING STARTED

At the Title Screen, press **START** to see a brief demo and display the Main Menu.

**PLAY:** Play the game. You have options to select ToeJam & Earl (2-player play), Just ToeJam or Just Earl. A second player may join in the 1-player game in progress by pressing **START** on his/her controller.

**PASSWORD:** Enter a password to continue the game from higher Levels.

**LIL' KID MODE:** Select this and press any button to toggle Lil' Kid Mode. With this mode ON, you will never die, but you can only play up to Level 5.

**TUNES:** Listen to the music.

**CONTROLS/HELP:** Access Controls Menu.



## BASIC PLAY

Use the D-button to guide *ToeJam & Earl*. Throw jars at an Earthling until he/she is jarred, then walk over it to pick it up. The arrow on the Info Bar at the bottom indicates the direction of the closest Earthling (or the rocket, once all Earthlings in the Level are jarred). The Earthlings may be hiding in various places. Try looking behind bushes or shaking trees (stand in front and press the D-button up), or under manholes (stand off to the sides and press the D-button down).

If you find Super Jars, every jar you throw becomes a Super Jar until the icon at the upper right of the screen disappears. You can jar an Earthling with just one Super Jar.

**Funk Move** lets you teleport a short distance forward or backward within the screen. It's a great way to get out of trouble. It will use up 1 Funkitude.

If you see a Coin Meter, try inserting a coin (if you have one, that is).

When you capture all Earthlings in the Level, go to the rocket, send all Earthlings to Earth, and move on to the next Level.

Talk to all the Funkotronians you encounter. Later in the game, you will discover another goal: restore Funk to Funkotron.



## GAME SCREEN

Super Jar

Lives Remaining

Score

Coins

Funkitude

Life Bars

Arrow

Panic Buttons

Funk Vacuums



**Note:** All figures, except for Life Bars, apply to both players combined in 2-player play.

## HYPERFUNK ZONE

When you find an entrance to the Hyperfunk Zone, enter to collect as many presents and clocks (for extra time) as you can.

If you hit a wall, you will slow down. If you hit a lightning bolt, you will speed up. Press any button to turn into a little scribble, allowing you to pass through things.

You will exit the Hyperfunk Zone either by running out the clock (at the top right) or by hitting a Vortex. Note that only one player can enter the zone at a time.



## SPECIAL MOVES

### FUNK SCAN

For 1 Funkitude, Funk Scan will scan the area for hidden presents or Earthlings.



### PANIC BUTTONS

Panic Buttons will make you run around in a panic. You are invulnerable, and you move extra fast. Jars fly off when you panic, so stay close to the Earthling. Panicking is also one way to run through fire without getting hurt. You'll find one in a present, and you can hold up to 5.

## FUNK VACUUMS

Funk Vacuums are powerful vacuums that suck up all Earthlings in the vicinity, even ones hiding in bushes, trees or manholes. You'll find one in a present, and you can hold up to 5.

## PASSWORDS

The passwords are given before the start of Levels 3, 5, 7, 9, 11, 13 and 15. After Level 3, press **START** to pause the game, and the most current password will be displayed shortly.

To continue the game from these Levels, select PASSWORD in the Main Menu. When a password window appears, use the D-button up/down to select a letter, left/right to move the cursor, and press any button to enter.



## CONTINUE

You lose a certain amount of the Life Bar if you take damage, and you will lose a life if the Life Bar is completely depleted. With 1-player play, you will resume from the beginning of the current level, or from the checkpoint if you pass one. With 2-player play, the player who "died" must press **START** in order to resume. The game will be over if all Lives are lost. Note that the Lives Remaining are shared by both players in 2-player play.

A Continue Screen appears if you have Continues remaining. Jump off to the right side to continue the game, or to the left side to Exit the game. For 2-player play, only the player who jumped off to the right continues.



## CONTROLS MENU

Select CONTROLS/HELP in the Main Menu to access the Controls Menu. If there are two players, the player who selected it has access. Here you have the following options:

Press **Funk Move** to configure controller settings. Use the D-button up/down to change, and press **START** to accept. (To change configuration for both players, both must access Controls separately.)

Press **Throw/Drop Jars** to set text speed. Press the D-button up/down to change speed, press **Funk Move** to test, and **START** to accept the setting.

Press **Jump** to turn ON/OFF the game tips. With tips ON, stand in front of the Tips Fountain found in various places and press the D-button up to read tips.



© TOE JAM & EARL PRODUCTIONS, INC. © SEGA. SEGA, the SEGA logo and TOE JAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

## CUSTOMER SUPPORT

Please check [www.sega-europe.com/support](http://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](http://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](http://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](http://www.sega.fr) pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

## SUPPORTO PRODOTTO

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

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Technica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: [assistenza@halifax.it](mailto: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](http://www.sega-europe.com/support). Regístrate en: [www.sega-europe.com](http://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](http://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](mailto:support@sega.de) erreichen.

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

## EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

## GARANTIE

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

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

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

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

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

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

## USA WARRANTY

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

**OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:**

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

Online: [help.sega.com](http://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](http://www.sega.com)