



SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

 UK ENGLISH	2
 FRANÇAIS	4
 DEUTSCH	7
 ITALIANO	10
 ESPAÑOL	13
 US ENGLISH.....	16

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

Unjust deaths were dealt upon nine of history's greatest and most influential warriors, and the future now stands at the brink of chaos.

The Eternal Champion has summoned the souls of the nine and placed them in competition. The winner will be rewarded a second chance to prevent their own death, and in doing so restore balance to a desperate world.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Mega Drive Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognise any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Mega Drive Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Mega Drive Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

D-button: Move. Move Cursor.

Start button: Start Game, Pause Game.

A button: Light Kick.	X button: Light Punch.
B button: Medium Kick.	Y button: Medium Punch.
C button: Heavy Kick.	Z button: Heavy Punch.

ADVANCED CONTROLS

■ ATTACK

Combine the D-button with the action buttons to utilise a wide range of attacks and techniques. Experiment to discover each character's skills and work to their strengths.

■ JUMP/SQUAT

Press the D-button up to jump, or down to squat.

GETTING STARTED

At the Title Screen, press the Start button to open the Main Menu. Select from the following and press the Start button to proceed:

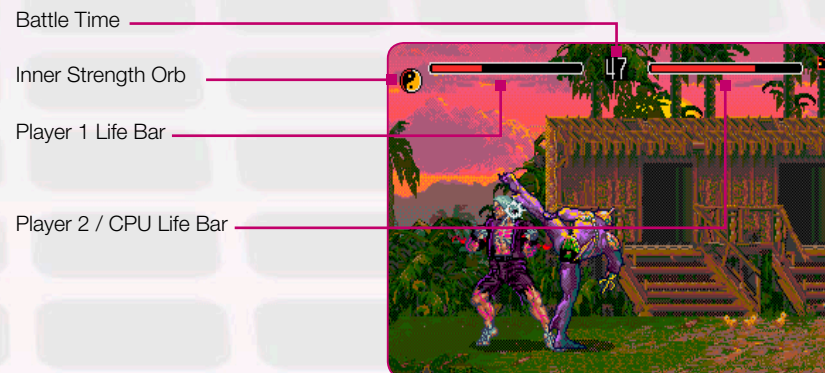
One Player	Opens the One Player menu.
Two Player	Opens the Two Player menu.
Tournament Mode	Opens the Tournament Mode menu.
Information	Read character biographies, the story, and staff credits.
Options	Make changes to global game settings.

CHOOSING YOUR FIGHTER

The Fighter Selection screen is shown before a Practice fight, Contest or Tournament. Press the D-button left or right to choose a character and press START to begin. In one-player Practice or Battle Room fights, use the Opponent setting in the game options to choose your opponent. In multi-player competitions, both players pick their own characters.



GAME SCREEN



LIFE BAR

Your Life Bar reduces every time you take damage, and the match will end when it is reduced to zero. Attack your opponent to make sure their Life Bar disappears faster than your own.

Note: Some special moves and combat room items can restore the Life Bar.

INNER STRENGTH ORB

When this is full, your powers are at their highest and you can perform all special moves. The orb will reduce every time you use a special move but will gradually recover over time. For unlimited strength, set **Inner Strength Orbs** to **Off** in the Practice menu.

MAIN MATCH MODES

ONE PLAYER

A selection of match modes and training for a single player. Select from the following One Player menus.

- Fight** Pick a character and fight a series of rounds against each of the other fighters, or practise with your own choice of characters and game settings.
- Battle Room** Set up your battle room and fight its deadly obstacles AND another fighter.
- Training Mode** Sharpen your offensive and defensive combat moves.

TWO PLAYERS

A selection of match modes for two players. Select from the following Two Players menus.

- Fight** Each player picks a character and fights a single round battle to customisable game settings. You can additionally view statistics of previously fought battles here.
- Battle Room** Two players build a battle room and take on its lethal machines AND each other.

TOURNAMENT MODES

A series of tournament mode games for two to thirty-two players. Choose from the following Tournaments:

- Round-A-Bout** Two players compete in a series of battles, each starting with nine fighters (lives). The tournament continues until one player has no fighters left.
- Single Elimination** Three to thirty-two players compete in a series of elimination battles to find a champion. Each fighter can lose only one match before being eliminated.
- Double Elimination** Three to sixteen players compete in a series of elimination battles to find a champion. Each fighter can lose two matches before being eliminated.



For **Single** and **Double Elimination** modes, a name must be entered for each player.

At the end of a game, if you've scored within the top seven scores, you can add your initials to the scoreboard.

BATTLE ROOM

Fight through fierce combat while dodging deadly projectiles launched from moving cannons. After setting the Options and selecting a player, pick out up to 5 lethal devices.

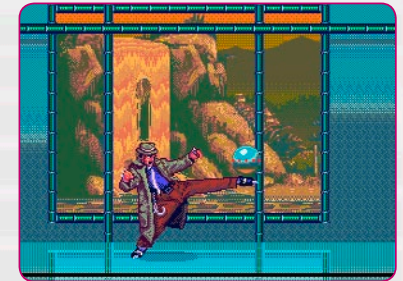
NOTE: Bladed projectiles have no effect on players while jumping.

TRAINING ROOM

Work out in the Training Room to perfect your offensive and defensive combat moves. Select a training option as detailed below and a player to train as.

- Dexterity Sphere*** Dodge and destroy attacking chrome spheres until your Life Bar runs out.
- Holo-Trainer** Battle a holographic image of a fighter to hone your skills. This mode shows you which moves are effective – the higher the point value, the more effective the move.
- Practice Sphere*** Attack a floating sphere to sharpen your combination moves. Select a fighter and a sphere range from **Jump, Head, Mid, Foot** and **Moving**.

* Special moves cannot be used in these modes.



OPTIONS

Set the following game options:

- Player #1/2 Controller:** Controller types are automatically detected and displayed on this line.
- Game Speed Setting:** Choose **Slow, Normal** or **Overdrive**.
- Music Test/Sound Effect Test:** Listen to the game tunes and sound effects.
- Controller Configuration:** Rearrange the actions of your Control Pad buttons.



MATCH OPTIONS

In certain match modes you can set some or all of the following options:

- Opponent:** Choose the warrior you will fight against.
- Background:** Set the battle scene.
- Battle Time:** Choose a match time limit. If the time expires, the character with the longest Life Bar wins.
- Match Condition:** Choose how many falls a fighter can take before losing.
- Speed Setting:** Set the action speed to **Slow, Normal** or **Overdrive**.
- Instant Replay:** Select **On, Off** or **Auto** (not available with **Infinite** time or **Overdrive** speed).
- Inner Strength:** Select **On** or **Off**.
- Special Moves:** Allow use of player-specific special moves.
- Player/CPU Skill:** A higher number will allow the character to do more damage per hit.

Après la mort injuste de neuf des plus puissants et influents guerriers de tous les temps, l'avenir risque de basculer dans le chaos le plus complet.

Le Champion Éternel (Eternal Champion) a rappelé à lui les âmes de ces neuf guerriers pour leur permettre de participer à une compétition. Le vainqueur aura une seconde chance d'empêcher sa mort. Il pourra ainsi rétablir l'équilibre dans ce monde en proie à un profond désespoir.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

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

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

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

CONFIGURATION DU CLAVIER PAR DÉFAUT

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

COMMANDES DE BASE

Bouton multidirectionnel : Se déplacer, déplacer le curseur.	
Bouton Start : Commencer la partie, mettre en pause.	
Bouton A : Coup de pied faible.	Bouton X : Coup de poing faible.
Bouton B : Coup de pied faible moyen.	Bouton Y : Coup de poing moyen.
Bouton C : Coup de pied puissant.	Bouton Z : Coup de poing puissant.

COMMANDES DÉTAILLÉES

■ ATTAQUER

Combinez l'usage du bouton multidirectionnel avec celui des boutons d'action pour effectuer des attaques et des techniques variées. Explorez les capacités de chaque personnage et exploitez leurs points forts.

■ SAUTER/S'ACCROUPIR

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut pour sauter et vers le bas pour vous accroupir.

COMMENCER À JOUER

À partir du menu titre, appuyez sur le bouton Start pour ouvrir le menu principal. Choisissez l'une des options suivantes puis appuyez sur Start pour continuer :

One Player (Un joueur)

Accéder au menu Un joueur.

Two Players (Deux joueurs)

Accéder au menu Deux joueurs.

Tournament Mode (Mode tournoi)

Accéder au menu Mode tournoi.

Information

Lire la biographie des personnages, l'histoire et les crédits.

Options

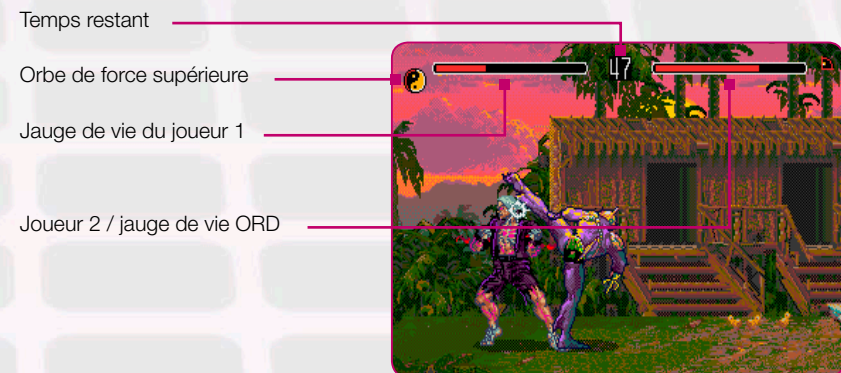
Faire des changements dans les paramètres généraux du jeu.

CHOISIR SON GUERRIER

L'écran de sélection du combattant apparaîtra avant un combat d'entraînement, une joute ou un tournoi. Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour choisir un personnage, et sur START pour commencer. Dans les combats d'entraînement ou dans les salles de combat pour un joueur, servez-vous des paramètres de l'adversaire (Opponent setting) dans les options de jeu pour choisir votre adversaire. Dans les parties en multijoueur, chacun des joueurs choisit son propre personnage.



ÉCRAN DE JEU



JAUGE DE VIE

Votre jauge de vie se vide à chaque fois que vous êtes touché et le match prendra fin lorsque la jauge sera vide. Attaquez votre adversaire pour vous assurez que sa jauge de vie se vide plus vite que la vôtre.

Remarque : Certains mouvements spéciaux et certains objets de la salle de combat peuvent restaurer la jauge de vie.

ORBE DE FORCE INTÉRIEURE

Lorsque l'orbe est plein, votre puissance est à son paroxysme et vous pouvez effectuer tous les mouvements spéciaux. L'orbe diminuera à chaque fois que vous utiliserez un mouvement spécial, mais il se remplira progressivement. Pour jouer avec une force illimitée, réglez le paramètre **Inner Strength Orbs** (Orbe de force intérieure) sur **Off** (Désactivé) dans le menu d'entraînement.

PRINCIPAUX MODES DE COMBAT

UN JOUEUR

Une sélection de modes de match et d'entraînement est disponible pour un joueur. Choisissez l'un de ces modes depuis les menus Un Joueur suivants :

- Fight (Combat)** Choisissez un personnage et battez-vous dans une série de rounds contre chacun des autres combattants ou entraînez-vous avec les personnages et les paramètres de votre choix.
- Battle Room (Salle de combat)** Configurez votre salle de combat et battez-vous contre les dangereux obstacles qu'elle contient ET contre un autre combattant.
- Training Mode (Mode d'entraînement)** Peaufinez vos mouvements de combat offensifs et défensifs.

DEUX JOUEURS

Une sélection de modes de match et d'entraînement est disponible pour deux joueurs. Choisissez l'un de ces modes depuis les menus Deux joueurs suivants :

- Fight (Combat)** Chacun des joueurs choisit un personnage qu'il affronte dans un combat d'un seul round, selon des paramètres pouvant être configurés. Cette option vous permet également de voir les statistiques des combats précédents.
- Battle Room (Salle de combat)** Deux joueurs construisent une salle de combat et affrontent ses machines meurtrières EN PLUS de s'affronter entre eux.

MODES DE TOURNOI

Une série de modes de tournoi pour deux à trente-deux joueurs. Choisissez l'un des types de tournois suivants :

- Round-A-Bout (À tour de rôle)** Deux joueurs se battent dans une série de combats, chacun d'entre eux commençant avec neuf guerriers (vies). Le tournoi continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs n'ait plus de vies.
- Single Elimination (Élimination directe)** Trois à trente-deux joueurs se battent dans une série de combats à élimination directe, afin de trouver le champion ultime. Une seule défaite suffira à éliminer un combattant.
- Double Elimination (Double élimination)** Trois à seize joueurs se battent dans une série de combats à double élimination, afin de trouver le champion ultime. Un combattant sera éliminé s'il perd deux combats.



Dans les modes à élimination directe ou à double élimination, chacun des joueurs doit inscrire un nom de joueur.

À la fin du jeu, si votre score est parmi les sept meilleurs scores, vous pouvez ajouter vos initiales au tableau du tournoi.

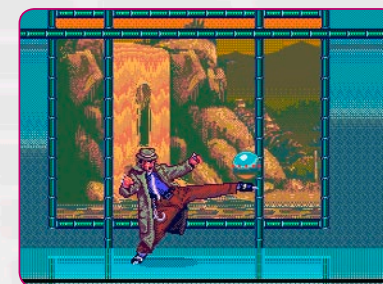
SALLE DE COMBAT

Battez-vous dans un environnement hostile, où des projectiles mortels sont tirés depuis des canons mobiles. Après avoir choisi les options et un personnage, choisissez jusqu'à 5 engins meurtriers.

REMARQUE : Les projectiles à lame n'affectent pas les joueurs s'ils les touchent alors qu'ils sautent.

SALLE D'ENTRAÎNEMENT

Entraînez-vous dans la salle d'entraînement pour peaufiner vos mouvements de combat offensifs et défensifs. Sélectionnez l'une des options d'entraînement ci-dessous et un joueur avec lequel vous entraîner.



- Dexterity Sphere* (Sphère de dextérité)** Évitez et détruisez des sphères chromatiques, jusqu'à ce que votre jauge de vie soit épuisée.
- Holo-Trainer (Holo-entraîneur)** Battez-vous contre l'image holographique d'un combattant pour peaufiner vos capacités. Ce mode vous permet de découvrir quels mouvements sont les plus efficaces : plus ils valent de points, plus ils sont efficaces.
- Practice Sphere* (Sphère d'entraînement)** Attaquez une sphère flottante pour perfectionner vos combinaisons de mouvements. Choisissez un combattant et une sphère permettant de perfectionner vos mouvements : **Saut (Jump)**, **Tête (Head)**, **Milieu du corps (Mid)**, **Pieds (Foot)**, ou une **sphère mobile (Moving)**.

* Les mouvements spéciaux ne peuvent pas être utilisés dans ces modes.

OPTIONS

Configurez les options de jeu suivantes :

Player #1/2 Controller (Commandes du J1/J2)

Les configurations des commandes sont automatiquement détectées et affichées ici.



Game Speed Setting (Vitesse du jeu)

Choisissez entre Slow (**Lent**), Normal (**Normale**) ou **Overdrive (Super rapide)**.

Music Test/Sound Effect Test (Écouter musique/effets sonores)

Écoutez la musique du jeu ou les effets sonores.

Controller Configuration (Configuration des commandes)

Réorganisez les actions associées aux commandes de votre manette.

OPTIONS DE MATCH

Dans certains modes de match, vous pouvez configurer certaines des options suivantes :

Opponent (Adversaire)

Choisissez l'adversaire contre qui vous voulez vous battre.

Background (Arrière-plan)

Choisissez un arrière-plan pour le combat.

Battle Time (Temps de combat)

Choisissez la limite de temps du combat. Quand le temps est expiré, le personnage dont la jauge de vie est la plus grande l'emporte.

Match Condition (Conditions du match)

Choisissez combien de chutes un combattant peut subir avant de perdre.

Speed Setting (Configuration de la vitesse)

Choisissez la vitesse du jeu, entre **Slow (Lent)**, **Normal (Normale)** ou **Overdrive (Super rapide)**.

Instant Replay (Répétition instantanée)

Sélectionnez **On (activée)**, **Off (désactivée)** ou **Auto**. (non disponible avec un temps **Infinite (Infini)** ou en vitesse **Overdrive (Super rapide)**)

Inner Strength (Force intérieure)

Sélectionnez **On (activée)** ou **Off (désactivée)**.

Special Moves (Mouvements spéciaux) : Permet l'utilisation de mouvements spéciaux des personnages.

Player/CPU Skill (Compétence du Joueur/ORD)

Un nombre élevé signifie que le personnage causera davantage de dégâts pour chacun de ses coups.

Neun der größten und einflussreichsten Krieger der Geschichte sind einen ungerechten Tod gestorben und die Zukunft steht nun am Abgrund.

Der Eternal Champion hat die Seeler der Neun herbeigerufen und zu einem Wettstreit geladen. Dem Sieger gebührt eine zweite Chance, dem eigenen Tod zu entgehen und so eine verzweifelte Welt wieder zu Stabilität zu führen.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle im Hauptmenü Optionen.
- 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

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

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Steuerkreuz: Bewegen, Cursor bewegen.	
Start-Taste: Spiel starten, Pause.	
A-Taste: Leichter Tritt.	X-Taste: Leichter Schlag.
B-Taste: Mittlerer Tritt.	Y-Taste: Mittlerer Schlag.
C-Taste: Schwere Tritt.	Z-Taste: Schwere Schlag.

ERWEITERTE STEUERUNG

■ ANGRIFF

Verwende das Steuerkreuz gleichzeitig mit den Aktionstasten und entdecke so eine Vielzahl von Angriffen und Techniken. Experimentiere ein wenig mit den Fähigkeiten aller Kämpfer und finde ihre Stärken.

■ SPRINGEN/DUCKEN

Drücke das Steuerkreuz nach oben, um zu springen, oder nach unten, um dich zu ducken.

ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen. Wähle aus den folgenden Punkten und bestätige mit der Start-Taste:

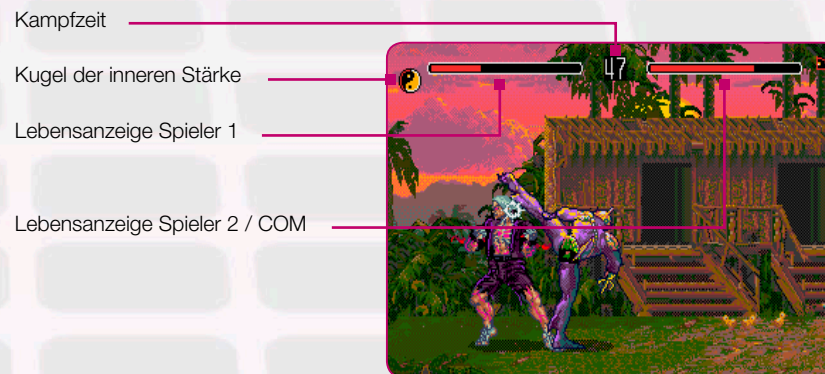
- One Player (Einzelspieler)** Öffnet das Einzelspielermenü.
- Two Player (Zweispeler)** Öffnet das Zweispelermenü.
- Tournament Mode (Turnier)** Öffnet das Turniermenü.
- Information** Lies die Geschichte der Charaktere und des Spiels und sieh dir die Mitwirkenden an.
- Options (Optionen)** Passe verschiedene Spieleinstellungen an.

WÄHLE DEINEN KÄMPFER

Vor einem Trainingskampf (**PRACTICE**), Wettkampf (**CONTEST**) oder Turnier (**TOURNAMENT**) erscheint der Spielerauswahlbildschirm. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um einen Charakter zu wählen und beginne mit der Start-Taste. Bestreitest du allein einen Trainingskampf oder bist im Kampfraum (**BATTLE ROOM**), so kannst du über die Gegneereinstellungen (**OPPONENT SETTING**) der Spieleoptionen den Gegner bestimmen. Bei Multiplayerpartien suchen sich beide Seiten ihre Kämpfer aus.



SPIELBILDSCHIRM



LEBENSANZEIGE

Immer wenn du Schaden nimmst, wird deine Lebensanzeige reduziert. Das Match ist vorbei, wenn sie ganz aufgebraucht ist. Greife deinen Gegner an und versuche, seine Anzeige schneller zu leeren.

Hinweis: Einige Spezialtechniken und Gegenstände aus dem Kampfraum können die Lebensanzeige wiederauffüllen.

KUGEL DER INNEREN STÄRKE

Ist die Anzeige gefüllt, ist deine Kraft am stärksten und du kannst spezielle Kampftechniken ausführen, wobei die Anzeige mit jedem Mal wieder abnimmt. Mit der Zeit füllt sie sich automatisch wieder auf. Stelle im Übungsmenü **INNER STRENGTH ORBS** (Kugeln der inneren Stärke) auf **OFF** (Aus), um auf unbeschränkte Kraft zurückzugreifen.

HAUPTMATCHMODI

EINZELSPIELER

Verschiedene Spielmodi oder Training für einen einzelnen Spieler. Wähle aus den folgenden Punkten.

- Fight** (**Kampf**) Wähle einen Charakter und spiele ein paar Runden gegen jeden anderen Kämpfer, oder übe mit einem bestimmten Charakter und festgelegten Einstellungen.
- Battle Room** (**Kampfraum**) Hier trittst du gegen einen Kämpfer an UND musst gleichzeitig auf tödliche Hindernisse achten.
- Training Mode** (**Trainingsmodus**) Feile an deinen Angriffs- und Abwehrtechniken.

ZWEISPIELER

Verschiedene Spielmodi für zwei Spieler. Wähle aus den folgenden Punkten.

- Fight** (**Kampf**) Jeder Spieler wählt einen Kämpfer. Gekämpft wird eine einzige Runde nach benutzerdefinierten Spieleinstellungen. Hier kannst du außerdem Statistiken aus früheren Kämpfen ansehen.
- Battle Room** (**Kampfraum**) Zwei Spieler kämpfen gegeneinander, wobei beide auf die tödlichen Hindernisse achten müssen.

TURNIERMODI

Bei einer Reihe von Turnierspielen können 2 bis 32 Spieler antreten. Wähle aus den folgenden Turnieren:

- Round-A-Bout** Zwei Spieler treten in einer Reihe von Kämpfen an, bei denen jeder mit neun Kämpfern (Leben) beginnt. Es wird so lange gekämpft, bis einer keine Kämpfer mehr hat.
- Single Elimination** (**Einzelausscheidung**) 3 bis 32 Spieler treten in einer Reihe von Eliminierungskämpfen an, bis der Champion feststeht. Jeder Spieler darf nur einen Kampf verlieren, ehe er aus dem Turnier ausscheidet.
- Double Elimination** (**Doppelausscheidung**) 3 bis 16 Spieler treten in einer Reihe von Eliminierungskämpfen an, bis der Champion feststeht. Jeder Spieler darf zwei Kämpfe verlieren, ehe er aus dem Turnier ausscheidet.



Bei den Modi **Single** und **Double Elimination** müssen für beide Spieler Namen eingetragen werden.

Konntest du in einem der Spiele deine Punktzahl unter den besten sieben Punktzahlen platzieren, kannst du deine Initialen in der Rangliste eintragen.

KAMPFRAUM

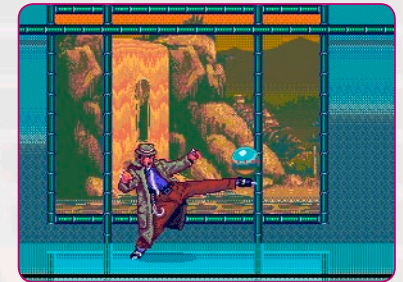
Hier erwartet dich ein harter Kampf, während du gleichzeitig Geschossen aus sich bewegenden Kanonen ausweichen musst. Nachdem du die Spieleinstellungen festgelegt und einen Kämpfer gewählt hast, kannst du noch bis zu fünf tödliche Geschosse wählen.

HINWEIS: Geschosse mit Klängen haben keine Wirkung auf springende Spieler.

TRAININGSRAUM

Hier kannst du Angriffs- und Abwehrtechniken perfektionieren. Wähle aus den unten aufgeführten Trainingsoptionen und suche dir einen Kämpfer aus.

- Dexterity Sphere*** (**Geschicklichkeitssphäre**) Weiche den angreifenden Chromsphären aus und zerstöre sie, bis deine Lebensanzeige ausgeht.
- Holo-Trainer** Teste dein Können gegen einen holographischen Gegner. So findest du heraus, welche Techniken besonders effektiv sind – je höher die Punkte, desto besser die Technik.
- Practice Sphere*** (**Übungssphäre**) Greife die schwebende Sphäre an, um das Kombinieren deiner Techniken zu üben. Wähle einen Kämpfer und die Eigenschaften der Sphäre: **JUMP** (Springen), **HEAD** (Kopf), **MID** (Mitte), **FOOT** (Fuß) oder **MOVING** (Bewegend)..



* In diesen Modi sind Spezialtechniken nicht verfügbar.

OPTIONEN

Lege die folgenden Spieleinstellungen fest:

- Player #1/2 Controller (Controller Spieler #1/2)**
Der Controller-Typ wird automatisch ermittelt und hier angezeigt.
- Game Speed Setting (Spielgeschwindigkeit)**
Wähle aus **SLOW** (Langsam), **NORMAL** oder **OVERDRIVE** (Blitzschnell).
- Music Test/Sound Effect Test (Musiktest/Soundeffekttest)**
Hör dir die Musik und Soundeffekte aus dem Spiel an.
- Controller Configuration (Controllereinstellungen)**
Lege die Tastenbelegung fest.



MATCHOPTIONEN

In manchen Matchmodi kannst du alle oder einige dieser Einstellungen bestimmen:

Opponent (Gegner)

Wähle, mit welchem Kämpfer du dich messen willst.

Background (Hintergrund)

Bestimme die Umgebung, in der du kämpfst.

Battle Time (Kampfzeit)

Lege das Zeitlimit fest. Läuft die Zeit ab, gewinnt der Spieler, dessen Lebensanzeige am vollsten ist.

Match Condition (Bedingungen)

Lege fest, wie oft ein Spieler zu Boden gehen kann, ehe er verliert.

Speed Setting (Geschwindigkeit)

Wähle aus **SLOW** (Langsam), **NORMAL** oder **OVERDRIVE** (Blitzschnell).

Instant Replay (Wiederholung)

Wähle aus **ON** (Ein), **OFF** (Aus) oder **AUTO** (nicht verfügbar bei **INFINITE Time** (unbegrenzte Zeit) oder blitzschneller Geschwindigkeit.) **Inner Strength (Innere Stärke)** Stelle auf **ON** (Ein) oder **OFF** (Aus).

Special Moves (Spezialtechniken) Stelle ein, ob Spezialtechniken erlaubt sind.

Player/CPU Skill (Können von Spieler/COM)

Ein höherer Wert erlaubt es dem Spieler, pro Schlag mehr Schaden anzurichten.

Nove dei più grandi ed influenti guerrieri che la storia abbia conosciuto hanno incontrato una morte ingiusta. Il futuro, ora, risulta più che mai incerto.

Eternal Champions ha riportato in vita le anime dei nove guerrieri e li ha messi uno di fronte all'altro.

Il vincitore verrà premiato con una seconda possibilità di prevenire la morte di tutti loro, riportando così l'ordine in un mondo disperato.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

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

Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo al PC. Per impostare il controller per i giochi SEGA Mega Drive Classics segui le seguenti istruzioni:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Dal menu principale, scegli l'opzione Options.
- Nella sezione Input Configuration, seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping".
- Sul tuo controller, premi i pulsanti che vuoi designare come A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode, nell'ordine appena dato. Tieni presente che i pulsanti, X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti.

CONFIGURAZIONE PREDEFINITA DELLA TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

Tasto D: Muovi, Muovi cursore.	
Pulsante START: Inizia partita, Pausa.	
Pulsante A: Calcio leggero.	Pulsante X: Pugno leggero.
Pulsante B: Calcio medio.	Pulsante Y: Pugno medio.
Pulsante C: Calcio pesante.	Pulsante Z: Pugno pesante.

COMANDI AVANZATI

■ ATTACCO

Combina i tasti direzionali con gli altri pulsanti azione per effettuare un'ampia gamma di attacchi e tecniche. Sperimenta le combinazioni di ogni personaggio per scoprirne le tecniche individuali e fai pratica per beneficiarne a pieno.

■ SALTARE/ACCOVACCIARSI

Premi il tasto direzionale in su per saltare e in giù per accovacciarsi.

PER COMINCIARE

Nella Schermata del titolo, premi il tasto Start per aprire il menu principale. Seleziona una delle seguenti opzioni e premi il tasto Start per continuare:

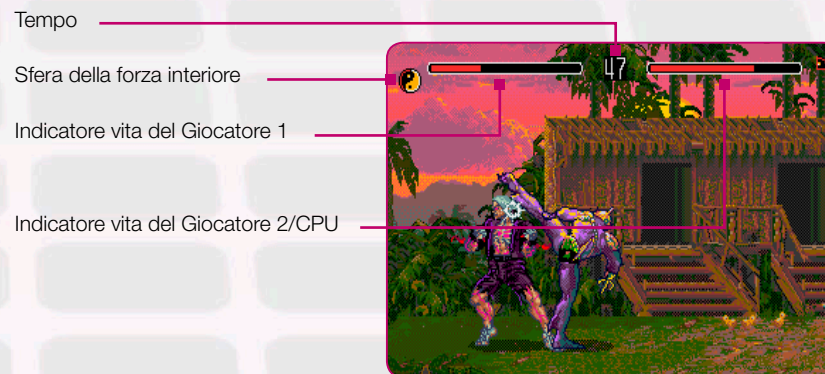
One Player	(Un giocatore) Apre il menu per la modalità Giocatore singolo.
Two Player	(Due giocatori) Apre il menu per la modalità a 2 giocatori.
Tournament Mode	(Torneo) Apre il menu per modalità Torneo.
Information	(Informazioni) Leggi le biografie dei personaggi, la storia, e i riconoscimenti.
Options	(Opzioni) Cambia le impostazioni di gioco.

SCEGLI IL TUO GUERRIERO

Prima di un Practice Fight (incontro di allenamento), Contest (gara) o di un Tournament (torneo), verrà visualizzata la Schermata di selezione del guerriero. Premi il tasto direzionale sinistra/destra per scegliere il personaggio e poi premi START per iniziare. Negli incontri per giocatore singolo, sia per Practise (allenamento) che per Battle Room (Arena di combattimento), decidi chi sarà il tuo avversario impostando l'opzione Opponent (avversario) nel menu Options. Nelle competizioni multigiocatore, entrambi i giocatori possono semplicemente scegliere il proprio personaggio.



SCHERMATA DI GIOCO



INDICATORE VITA

Ogni volta che subisci dei danni l'energia nell'Indicatore vita diminuisce. L'incontro terminerà quando esso viene ridotto a zero. Attacca l'avversario ed assicurati che il suo Indicatore si esaurisca prima del tuo.

Nota: alcune mosse speciali ed oggetti possono ripristinare l'Indicatore Vita.

INNER STRENGTH ORB (Sfera della forza interiore)

Quando questo indicatore è pieno i tuoi poteri sono al culmine della loro forza e tu potrai effettuare tutte le mosse speciali. Ogni volta che ne usi una, la sfera si ridurrà ma col tempo ritornerà alla sua interezza. Nel menu di Practice (Allenamento) potrai impostare l'opzione Inner Strength Orbs su Off (Disattivo) per ottenere una forza interiore illimitata.

MODALITÀ DI COMBATTIMENTO PRINCIPALI

ONE PLAYER (Giocatore singolo)

Una serie di modalità di gioco e di allenamento per un solo giocatore. Scegli tra le seguenti opzioni nel menu One Player:

- Fight** **(Combattimento)** Scegli un personaggio e combatti in una serie di incontri con tutti gli altri guerrieri, o allenati con i personaggi che preferisci e con le tue impostazioni.
- Battle Room** **(Arena di combattimento)** Imposta il tuo incontro nell'Arena di combattimento ed affronta i suoi pericoli nonché un avversario.
- Training Mode** **(Allenamento)** Affina le tue mosse d'attacco e di difesa.

TWO PLAYERS (Due giocatori)

Una serie di modalità di gioco per due giocatori. Scegli tra le seguenti opzioni nel menu Two Players:

- Fight** **(Combattimento)** Ogni giocatore sceglie il suo personaggio e combatte un singolo incontro, con le proprie impostazioni personalizzate. Guarda le statistiche degli incontri che si sono tenuti in precedenza.
- Battle Room** **(Arena di combattimento)** I due giocatori si affronteranno l'un l'altro nell'Arena di combattimento, con tutti i pericoli che ne derivano.

TOURNAMENT MODES (MODALITÀ TORNEO)

Una serie di modalità torneo multigiocatore (da 2 a 32 giocatori). Scegli tra le seguenti modalità:

- Round-A-Bout** **(La rotatoria)** Una competizione tra 2 giocatori in una serie di incontri, ognuno dei quali comincia con 9 guerrieri (vite). Il torneo finisce nel momento in cui uno dei due giocatori esaurisce tutti i guerrieri a disposizione.
- Single Elimination** **(Eliminazione singola)** Torneo ad eliminazione che prevede la partecipazione da 3 a 32 giocatori, per trovare un campione. Ogni guerriero può perdere solo un incontro prima di essere eliminato.
- Double Elimination** **(Doppia eliminazione)** Da 3 a 16 giocatori competono in una serie di incontri ad eliminazione, per trovare un campione. Ogni guerriero può perdere due incontri prima di essere eliminato.



Per le modalità **Single** e **Double Elimination** bisognerà inserire un nome per ognuno dei giocatori.

Alla fine del gioco, sei il tuo punteggio sarà tra i primi sette, potrai aggiungere le tue iniziali alla classifica.

BATTLE ROOM (ARENA DI COMBATTIMENTO)

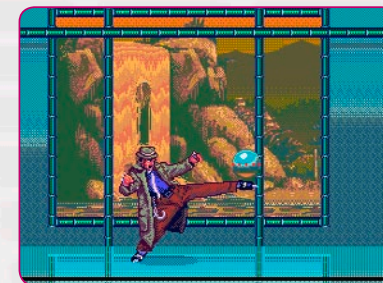
Combatti con veemenza mentre cerchi di schivare proiettili mortali sparati da cannoni mobili. Dopo aver impostato le opzioni e aver selezionato un guerriero potrai scegliere 5 dispositivi letali da inserire nell'Arena.

NOTA: i proiettili taglienti non hanno effetto sui giocatori mentre essi saltano.

TRAINING ROOM (ARENA DI ALLENAMENTO)

Qui potrai allenarti per perfezionare le tue mosse di combattimento offensive e quelle difensive. Seleziona un'opzione di allenamento tra quelle che sono descritte qui sotto:

- Dexterity Sphere*** **(Sfera della destrezza)** Dodge and destroy attacking chrome spheres until your Life Bar runs out.
- Holo-Trainer** **(Allenamento olografico)** Combatti contro un'immagine olografica per affinare le tue mosse. Questa modalità ti aiuta a capire quali sono le mosse più efficaci, cioè quelle che danno più punti e fanno più danni.
- Practice Sphere*** **(Sfera dell'allenamento)** Attacca una sfera fluttuante per affinare le tue mosse combinate. Seleziona un guerriero ed un tipo di sfera, tra cui Jump, Head, Mid, Foot e Moving (Salto, Testa, Mezz'altezza, Piedi e Variabile).



** In queste modalità non potrai usare mosse speciali.*

GLOBAL OPTIONS (OPZIONI)

Puoi impostare le seguenti opzioni:

Player #1/2 Controller (Controller G1 o G2)

I controller vengono rilevati automaticamente e visualizzati in questa riga.

Game Speed Setting (Impostazione velocità di gioco)

Scegli tra **Slow** (Lento), **Normal** (Medio) e **Overdrive** (Veloce).

Music Test/Sound Effect Test (Test musica ed effetti sonori)

ascolta le tracce in gioco e gli effetti sonori.

Controller Configuration (Configurazione comandi)

Riorganizza l'impostazione dei comandi.



OPZIONI INCONTRO

In alcune modalità potrai impostare alcune, o tutte, delle seguenti opzioni:

Opponent (Avversario)

Scegli il guerriero contro cui combattere.

Background (Sfondo)

Imposta lo scenario del combattimento.

Battle Time (Tempo)

Imposta un limite di tempo ai combattimenti. Se il tempo scade, vince il personaggio con più energia nel suo Indicatore Vita.

Match Condition (Condizioni dell'incontro)

Imposta quanti atterramenti può subire un guerriero prima di perdere l'incontro.

Speed Setting (Impostazione velocità)

Imposta la velocità su **Slow**, **Normal** o **Overdrive** (Lento, Normale o Veloce).

Instant Replay (Replay)

Scegli **On** (Attivo), **Off** (Disattivo) o **Auto** (Automatico – non disponibile quando il tempo è settato su **Infinite** (Infinito) o la velocità è impostata su **Overdrive** (Veloce).

Inner Strength (Forza interiore)

Attiva o Disattiva (**On** e **Off**) la Forza interiore.

Special Moves (Mosse speciali)

Attiva l'utilizzo di mosse speciali individuali per i guerrieri.

Player/CPU Skill (Abilità Giocatore/CPU)

Più alto il numero, più alta la quantità di danni inflitti ad ogni colpo.

Nueve de los mejores y más influyentes guerreros de la historia murieron de forma injusta y ahora el mundo está al borde del desastre.

El campeón eterno (Eternal Champion) ha invocado las almas de estos, haciendo que combatan entre ellos. Al ganador se le recompensará con una segunda oportunidad de prevenir su propia muerte y restaurar así el equilibrio en un mundo desesperado.



COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

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

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

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

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

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

CONTROLES BÁSICOS

Botón de dirección: Moverse/Mover el cursor.	
Botón Start: Empezar partida/Poner partida en pausa.	
Botón A: Patada floja.	Botón X: Puñetazo flojo.
Botón B: Patada normal.	Botón Y: Puñetazo normal.
Botón C: Patada fuerte.	Botón Z: Puñetazo fuerte.

CONTROLES AVANZADOS

- **ATACAR**
Combina el botón de dirección con los botones de acción para realizar una gran variedad de ataques y técnicas. Experimenta un poco para descubrir todas y cada una de las técnicas de cada personaje para así sacarle el máximo partido a cada uno de ellos.
- **SALTAR/AGACHARSE**
Pulsa el botón de dirección hacia arriba para saltar o hacia abajo para agacharte.

INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para acceder al menú principal, pulsa el botón Start para seleccionar una de las siguientes opciones:

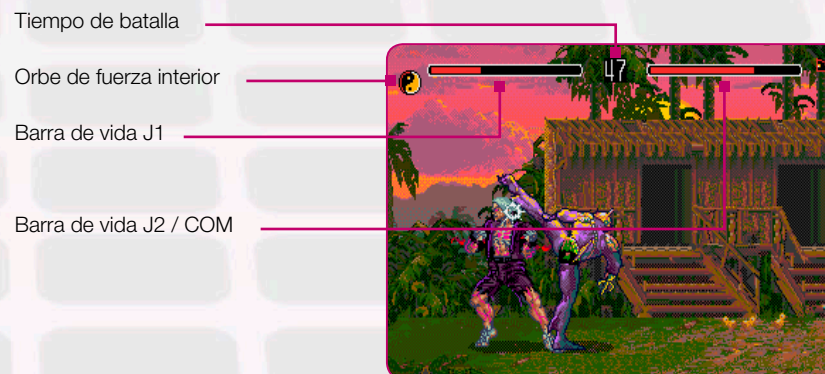
- One Player (un jugador)** Muestra el menú para un jugador.
- Two Player (dos jugadores)** Muestra el menú para dos jugadores.
- Tournament Mode (modo torneo)** Muestra el menú de modo Torneo.
- Information (información)** Lee las biografías de los personajes, la historia y los créditos.
- Options (opciones)** Haz cambios a las opciones de juego.

Elegir a tu luchador

La pantalla de selección de luchador aparecerá antes de un combate de entrenamiento, competición o torneo. Pulsa el botón de dirección a izquierda o derecha para elegir a un personaje y pulsa el botón START para comenzar. En el entrenamiento para un jugador o las salas de combate, usa la opción de oponente en las opciones de juego para elegir a tu oponente. En las competiciones multijugador, ambos jugadores elegirán personaje.



PANTALLA DE JUEGO



BARRA DE VIDA

Tu barra de vida se reduce cada vez que te hieren. El combate acabará si esta llega a 0. Ataca a tu oponente para asegurarte de que su barra se vacía antes que la tuya.

Nota: Algunos movimientos especiales y objetos de la sala de combate pueden aumentar la barra de vida.

ORBE DE FUERZA INTERIOR

Cuando está lleno, tu poder está al máximo y podrás hacer todos los movimientos especiales. El orbe disminuirá cada vez que realices un movimiento especial, pero se repondrá con el tiempo. Para tener fuerza ilimitada, pon **Inner Strength Orbs** (Orbes de fuerza interior) en **Off** (desactivar) en el menú de entrenamiento.

MODOS DE COMBATE PRINCIPALES

UN JUGADOR

Una selección de modos de combate y entrenamiento para un solo jugador. Elige entre los siguientes menús para un jugador.

- Fight** (**Combatir**) Elige un personaje y combate en una serie de rondas contra cada uno de los demás luchadores o entrena con el personaje y las opciones de juego que desees.
- Battle Room** (**Sala de combate**) Configura tu sala de combate y lucha contra sus mortales peligros y contra otro luchador.
- Training Mode** (**Modo entrenamiento**) Mejora tus movimientos ofensivos y defensivos.

DOS JUGADORES

Varios tipos de modos de partida para dos jugadores. Elige uno de los siguientes menús para dos jugadores.

- Fight** (**Combatir**) Cada jugador elige un personaje y lucha una sola ronda con las opciones de juego que desee. También podrás ver estadísticas de los combates anteriores que hayas librado aquí.
- Battle Room** (**Sala de combate**) Dos jugadores configuran una sala de combate y se enfrentan a máquinas mortales Y entre sí.

MODOS DE TORNEO

Una serie de partidas en modo torneo para 2-32 jugadores. Elige uno de los siguientes torneos:

- Round-A-Bout** (**Por rondas**) Dos jugadores compiten en una serie de combates, cada uno empieza con nueve luchadores (nueve vidas). El torneo continúa hasta que uno de los jugadores se queda sin luchadores.
- Single Elimination** (**Eliminación a la primera**) De tres a treinta y dos jugadores compiten en una serie de combates eliminatorios para determinar al campeón. Cada luchador sólo podrá perder un combate antes de ser eliminado.
- Double Elimination** (**Eliminación a la segunda**) De tres a dieciséis jugadores podrán jugar en una serie de combates eliminatorios para determinar al campeón. Cada luchador podrá perder dos combates antes de ser eliminado.



En los modos de **eliminación a la primera** o a la **segunda**, cada jugador deberá elegir un nombre.

Al final de la partida, si te has clasificado entre los 7 primeros, podrás añadir tus iniciales a la lista de resultados.

SALA DE COMBATE

Participa en un intenso combate mientras esquivas los letales proyectiles lanzados desde cañones en movimiento. Después de elegir tus opciones y seleccionar un jugador, elige hasta 5 aparatos mortíferos.

NOTA: los proyectiles con cuchillas no tendrán efecto en los jugadores mientras saltan.

SALA DE ENTRENAMIENTO

Trabaja en la sala de entrenamiento para perfeccionar tus movimientos de combate ofensivos o defensivos. Elige una opción de entrenamiento de entre las que se detallan a continuación y un jugador con el que entrenar.

- Dexterity Sphere*** (**Esfera de la destreza**) Esquiva y destruye las esferas que te atacan hasta que se vacíe tu barra de vida.
- Holo-Trainer** (**Contrario holográfico**) Combate contra el holograma de un luchador para mejorar tus habilidades. En este modo aprenderás qué movimientos son más efectivos: cuantos más puntos valga, más efectivo será el movimiento.
- Practice Sphere*** (**Esfera de entrenamiento**) Ataca a una esfera flotante para mejorar tus combos. Elige un luchador y un tipo de esfera: Jump (salto), Head (cabeza), Mid (media altura), Foot (pie) y Moving (en movimiento).

* No podrás usar movimientos especiales en estos modos.

OPCIONES

Configura las siguientes opciones de juego:

Player #1/2 Controller (Mandos de los jugadores 1 y 2)

El tipo de mando se detectará automáticamente y se mostrará en esta línea.

Game Speed Setting (Velocidad del juego)

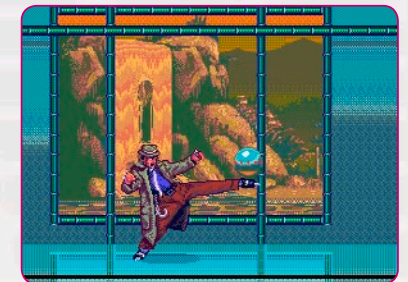
Elige entre **Slow** (lenta), **Normal** (normal) u **Overdrive** (rápida).

Music Test/Sound Effect Test (Prueba de música y sonidos)

Escucha la música del juego y los efectos de sonido.

Controller Configuration (Configuración del mando)

Configura las acciones de los botones de tu mando.



OPCIONES DE COMBATE

En algunos modos de combate podrás configurar todas o algunas de las siguientes opciones:

Opponent (Oponente)

Elige el luchador contra el que lucharás.

Background (Decorado)

Elige el decorado del combate.

Battle Time (Tiempo de batalla)

Elige el tiempo límite de combate. Si el tiempo acaba, ganará el luchador con más vida restante.

Match Condition (Condiciones de victoria)

Elige cuántas caídas podrá sufrir un luchador antes de perder.

Speed Setting (Velocidad)

Elige la velocidad de la acción Slow (lenta), Normal u Overdrive (rápida).

Instant Replay (Repetición instantánea)

Elige On (activada), Off (desactivada) o Auto (automática) (no disponible con tiempo Infinite (infinito) o velocidad Overdrive (rápida)).

Inner Strength (fuerza interior)

Elige On (activada) u Off (desactivada).

Special Moves (Movimientos especiales)

Permite el uso de movimientos específicos para cada jugador.

Player/CPU Skill (Habilidad del jugador/COM)

Un número más alto permitirá al personaje hacer más daño con sus golpes.

Unjust deaths were dealt upon nine of history's greatest and most influential warriors, and the future now stands at the brink of chaos.

The Eternal Champion has summoned the souls of the nine and placed them in competition. The winner will be rewarded a second chance to prevent their own death, and in doing so restore balance to a desperate world.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Genesis Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognize any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Genesis Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Genesis Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

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

BASIC CONTROLS

D-button: Move. Move Cursor.

Start button: Start Game, Pause Game.

A button: Light Kick.	X button: Light Punch.
B button: Medium Kick.	Y button: Medium Punch.
C button: Heavy Kick.	Z button: Heavy Punch.

ADVANCED CONTROLS

■ ATTACK

Combine the D-button with the action buttons to utilize a wide range of attacks and techniques. Experiment to discover each character's skills and work to their strengths.

■ JUMP/SQUAT

Press the D-button up to jump, or down to squat.

GETTING STARTED

At the Title Screen, press the Start button to open the Main Menu. Select from the following and press the Start button to proceed:

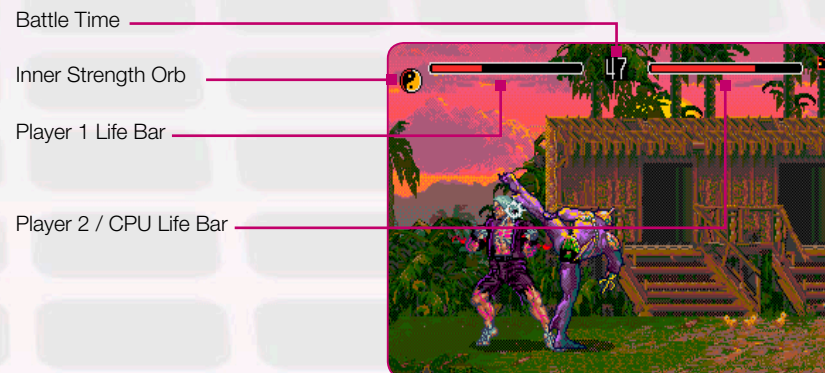
One Player	Opens the One Player menu.
Two Player	Opens the Two Player menu.
Tournament Mode	Opens the Tournament Mode menu.
Information	Read character biographies, the story, and staff credits.
Options	Make changes to global game settings.

CHOOSING YOUR FIGHTER

The Fighter Selection Screen is shown before a Practice fight, Contest or Tournament. Press the D-button left or right to choose a character and press START to begin. In one-player Practice or Battle Room fights, use the Opponent setting in the game options to choose your opponent. In multi-player competitions, both players pick their own characters.



GAME SCREEN



LIFE BAR

Your Life Bar reduces every time you take damage, and the match will end when it is reduced to zero. Attack your opponent to make sure their Life Bar disappears faster than your own.

Note: Some special moves and combat room items can restore the Life Bar.

INNER STRENGTH ORB

When this is full, your powers are at their highest and you can perform all special moves. The orb will reduce every time you use a special move but will gradually recover over time. For unlimited strength, set **Inner Strength Orbs** to **Off** in the Practice menu.

MAIN MATCH MODES

ONE PLAYER

A selection of match modes and training for a single player. Select from the following One Player menus.

- Fight** Pick a character and fight a series of rounds against each of the other fighters, or practice with your own choice of characters and game settings.
- Battle Room** Set up your battle room and fight its deadly obstacles AND another fighter.
- Training Mode** Sharpen your offensive and defensive combat moves.

TWO PLAYERS

A selection of match modes for two players. Select from the following Two Players menus.

- Fight** Each player picks a character and fights a single round battle to customizable game settings. You can additionally view statistics of previously fought battles here.
- Battle Room** Two players build a battle room and take on its lethal machines AND each other.

TOURNAMENT MODES

A series of tournament mode games for two to thirty-two players. Choose from the following Tournaments:

- Round-A-Bout** Two players compete in a series of battles, each starting with nine fighters (lives). The tournament continues until one player has no fighters left.
- Single Elimination** Three to thirty-two players compete in a series of elimination battles to find a champion. Each fighter can lose only one match before being eliminated.
- Double Elimination** Three to sixteen players compete in a series of elimination battles to find a champion. Each fighter can lose two matches before being eliminated.



For **Single** and **Double Elimination** modes, a name must be entered for each player.

At the end of a game, if you've scored within the top seven scores, you can add your initials to the scoreboard.

BATTLE ROOM

Fight through fierce combat while dodging deadly projectiles launched from moving cannons. After setting the Options and selecting a player, pick out up to 5 lethal devices.

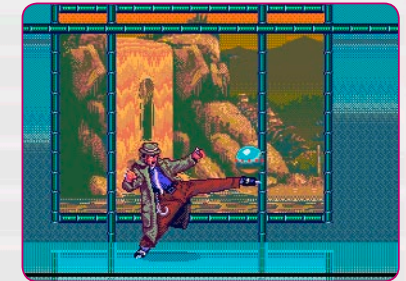
NOTE: Bladed projectiles have no effect on players while jumping.

TRAINING ROOM

Work out in the Training Room to perfect your offensive and defensive combat moves. Select a training option as detailed below and a player to train as.

- Dexterity Sphere*** Dodge and destroy attacking chrome spheres until your Life Bar runs out.
- Holo-Trainer** Battle a holographic image of a fighter to hone your skills. This mode shows you which moves are effective – the higher the point value, the more effective the move.
- Practice Sphere*** Attack a floating sphere to sharpen your combination moves. Select a fighter and a sphere range from **Jump, Head, Mid, Foot** and **Moving**.

* Special moves cannot be used in these modes.



OPTIONS

Set the following game options:

- Player #1/2 Controller:** Controller types are automatically detected and displayed on this line.
- Game Speed Setting:** Choose **Slow**, **Normal** or **Overdrive**.
- Music Test/Sound Effect Test:** Listen to the game tunes and sound effects.
- Controller Configuration:** Rearrange the actions of your Control Pad buttons.



MATCH OPTIONS

In certain match modes you can set some or all of the following options:

- Opponent:** Choose the warrior you will fight against.
- Background:** Set the battle scene.
- Battle Time:** Choose a match time limit. If the time expires, the character with the longest Life Bar wins.
- Match Condition:** Choose how many falls a fighter can take before losing.
- Speed Setting:** Set the action speed to **Slow**, **Normal** or **Overdrive**.
- Instant Replay:** Select **On**, **Off** or **Auto** (not available with **Infinite** time or **Overdrive** speed).
- Inner Strength:** Select **On** or **Off**.
- Special Moves:** Allow use of player-specific special moves.
- Player/CPU Skill:** A higher number will allow the character to do more damage per hit.

CUSTOMER SUPPORT

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

SUPPORT PRODUIT

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

SUPPORTO PRODOTTO

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

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

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

ASISTENCIA TÉCNICA

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

KUNDENDIENST

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

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

Für unsere Kunden aus Deutschland:

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

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

Für unsere Kunden aus Österreich:

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

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

EUROPEAN UNION WARRANTY

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

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

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

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

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

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

GARANTIE

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

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

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

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

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

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

USA WARRANTY

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

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

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

Online: help.sega.com

Telephone: 1-800-USA-SEGA

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

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