



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.

The peaceful and prosperous solar system Junos was located at the end of the Milky Way. Those who called its five planets home had no idea what was about to happen...

Halcyon, ruler of the Fourth Empire, had Junos marked as its final target in the galactic massacre, and had sent the bulk of his attacking force in with a single purpose – the elimination of all life forms in the system, and the construction of a gigantic fortress on each of the five planets from which to rule the galaxy.

The galaxy's recognised governing body, the Space Federation, began recruiting attack pilots in an effort to reclaim Junos. Strap yourself into your TRX-5 Quasar and turn the tables on Halcyon.

## 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

- D-button:** Move in 8 directions.
- Start button:** Pause, Resume Game.
- A button:** Speed Up.
- B button:** Missile.
- C button:** Speed Down.

## BUTTON FUNCTIONS

The functions of the A and C buttons can be changed from **Options**. As there are four functions in total, one of the functions will be handled automatically. By default, the Shot function is handled automatically. The B button is always used to fire Missiles.

## GETTING STARTED

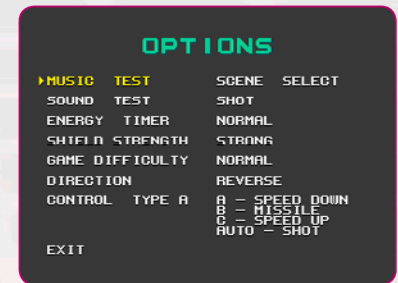
From the Title Screen, press START to open the Game Mode Screen. Here you can select from the following:

- Start** Select a planet at Scene Select to begin play.
- Options** Make changes to various game settings (see below).

### OPTIONS

Use the D-button to select and make changes to options as follows:

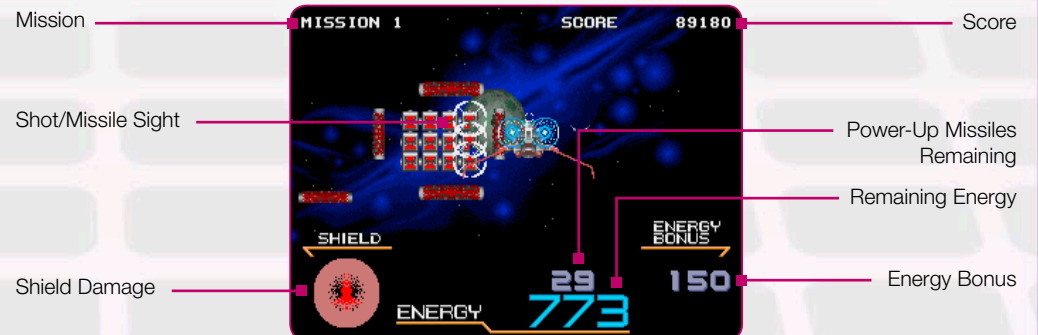
- Music Test** Listen to music tracks used in the game.
- Sound Test** Listen to sound effects used in the game.
- Energy Timer** Set the rate at which your TRX-5 burns Energy from **Easy** (slow), **Normal** or **Hard** (fast).
- Shield Strength** Choose the resiliency of your ship's protector shield from **Strong** or **Weak**.
- Game Difficulty** Choose from **Easy**, **Normal** or **Hard**.
- Direction** **Normal** makes your ship dive when you press the D-button up and vice-versa. **Reverse** switches the up and down functions.
- Control** Decide the functions of the A and C buttons, and which function will be automated.



### SCENE SELECT

All five planets of Junos have been taken by the Fourth Empire. You can enter the battle at any of the sites, but you must defeat the enemy in each zone to truly claim victory. Use the D-button to select a planet, and check the display for an idea of the planet's terrain and the fortress you are up against.

## GAME SCREEN



## REMAINING ENERGY

This counter acts as a timer – when your Energy is gone, the game ends. It will count down much like a clock regardless, but sustaining damage in an attack, particularly after the Protector Shield has gone, will cost you a large chunk of your Energy.

Bonus Energy is awarded as you wipe out enemy craft, and will be added to your Energy after clearing the level.

## TRX-5 QUASAR

### WEAPONRY

Your ship is loaded with 2 kinds of weapons – Shots and Missiles. By default, Shots are fired constantly, but often one Shot will not be sufficient to destroy an enemy. Missiles can also be fired at enemy craft – use your sight to lock-onto up to four targets and press the **Missile** to fire. Up to four Missiles can stay in flight at any given time.

**NOTE:** Shots and Missiles are unlimited.

### POWER-UP MISSILES

Occasionally the TRX Lifesaver craft will deliver a supply of 60 super-powerful Missiles. Up to six Power-Up Missiles can be fired and remain in flight at a time, but supply is limited so keep in mind that firing six at a time will deplete your supply six times faster. When all sixty are gone, you will return to regular Missiles.



### PROTECTOR SHIELD

You begin the game with a fully-operational shield, which deteriorates as you take hits from enemy craft. The shield indicator in the lower left corner of the screen changes colour (Blue, Yellow, and finally Red) as the effectiveness of your shield wears off. Once the shield is gone, each enemy hit will take a big chunk from your Energy supply.

### SPEED CONTROL

You'll experience sudden, drastic changes in terrain in each level. There are obstacles both fixed and moving, and tunnels with radical bends and curls. Running into the side, top or bottom of a tunnel or hitting an obstacle costs you big in terms of Energy. Press **Speed Down** to gain better control of your ship in those tight areas.

Be sure to listen out for the Navigational Aid voice warning you of steep turns. It might just save you some Energy units!



## FORTRESSES

If you can fight and manoeuvre your way through the first wave of Fourth Empire attack craft, you can penetrate the fortress and destroy its control centre. Doing so reclaims the planet in the name of the Space Federation and brings you one step closer to driving the Fourth Empire out of existence!

## SCORING

You accumulate points by destroying enemies. There are also bonus points and extra Energy units available for reclaiming a planet (clearing a level). While it's natural to try for the highest score possible, don't forget that your primary mission is to annihilate the control centre in the fortress on each planet. That's the way to shut down Halcyon and his Empire!



## GAME OVER

If you run out of Energy, then the game is over and Halcyon's success is all but assured!

If your score is high enough at the end of the game, you can join the ranks of the elite pilots – the Ace Commanders! If you notice your score flashing among the others, then use the D-button and any of the action buttons to enter up to three initials. Congratulations on a great effort!



## GALACTIC GUIDANCE

- Get as many enemy targets locked as possible before firing Missiles. In a Power-Up situation, note that your supply is limited!
- Become a skilled pilot and stay away from ceilings, floors, walls, and stationary obstacles. Also do your best to avoid enemy fire and ships. Each hit wears down your shield. If you're hit after your shield has been broken, you lose huge amounts of energy!
- Control your speed as you manoeuvre your ship through tight spots, but remember that the rate of Energy consumption remains constant and may run out before you reach your goal. Should you go all out and take risks, or is it best to play it conservatively and save Energy? The decision is yours!

Le système solaire prospère et pacifique de Junos était situé aux confins de la voie lactée. Les habitants de ses cinq planètes n'avaient pas la moindre idée de ce qui allait se passer...

Halcyon, le souverain du Quatrième Empire, avait décidé que Junos serait la dernière victime de son massacre galactique. Il y envoya donc la majeure partie de ses armées d'assaut avec pour seul but l'élimination de toute forme de vie du système et la construction d'une forteresse gigantesque sur chacune des cinq planètes à partir desquelles il règnerait sur la galaxie.



Le corps gouvernemental reconnu dans la galaxie, la Fédération de l'Espace, a commencé à recruter des pilotes d'assaut pour reconquérir Junos. Accrochez-vous bien dans votre TRX-5 Quasar et renversez Halcyon.

## 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

**D-button:** Déplacement dans 8 directions.

**Start button:** Mettre en pause, reprendre la partie.

**A button:** Accélérer.

**B button:** Missile.

**C button:** Ralentir.

## CONFIGURATION COMMANDES

Les fonctions des boutons A et C peuvent être modifiées dans **Options**. Comme il y a quatre fonctions en tout, une des fonctions sera gérée automatiquement. Par défaut, la fonction de tir sera gérée automatiquement. Le bouton B sert toujours à tirer des missiles.

## COMMENCER À JOUER

À partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton Start pour accéder à l'écran Mode de jeu. Vous aurez alors le choix entre :

**Start (Démarrer)** Choisissez une planète dans Scene Select (Sélection des scènes) pour commencer à jouer.

**Options** Modifier divers paramètres de jeu (voir ci-dessous).

### OPTIONS

Utilisez le bouton multidirectionnel pour sélectionner et modifier les options suivantes :

#### Music Test

**(Test musique)** Écoutez la musique du jeu.

#### Sound Test

**(Test audio)** Écoutez les effets sonores du jeu.

#### Energy Timer

**(Sablier d'énergie)** Paramétrez la vitesse à laquelle votre TRX-5 Quasar consomme son énergie : **Easy (Facile)** – faible consommation), **Normal (Normale)** – consommation normale) ou **Hard (Difficile)** – forte consommation).

#### Shield Strength

**(Puissance du bouclier)** Choisissez le niveau de puissance du bouclier de votre vaisseau : **Strong (Fort)** ou **Weak (Faible)**.

#### Game Difficulty

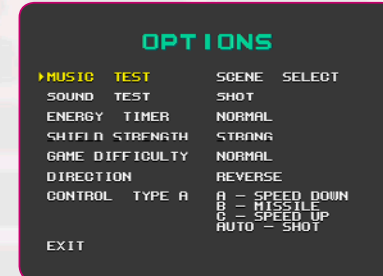
**(Difficulté du jeu)** Choisissez entre **Easy (Facile)**, **Normal** ou **Hard (Difficile)**. Si cette option est réglée sur **Normal**, cela fait descendre votre vaisseau lorsque vous appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut, et vice versa. Pour inverser les commandes, choisissez **Reverse (Inversé)**.

#### Control

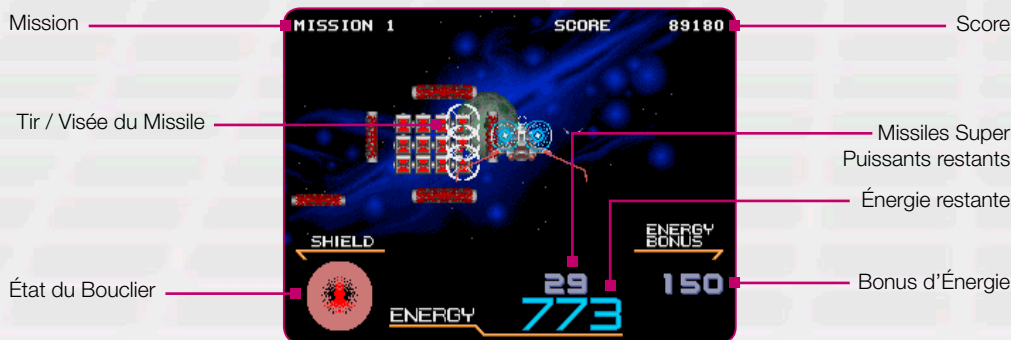
**(Commandes)** Choisissez les fonctions des boutons A et C et quelle fonction sera gérée automatiquement.

### SCENE SELECT (SÉLECTION DES SCÈNES)

Toutes les cinq planètes de Junos ont été prises par le Quatrième Empire. Vous pouvez rentrer dans la bataille n'importe où, mais vous devez vaincre l'ennemi dans chaque zone pour vraiment revendiquer la victoire. Utilisez le bouton multidirectionnel pour choisir une planète et vérifiez l'affichage pour vous faire une idée sur la nature du terrain et de la forteresse à laquelle vous vous attaquez.



## ÉCRAN DE JEU



### ÉNERGIE RESTANTE

Ceci fait office de minuteur. Lorsque votre énergie est épuisée, la partie prend fin. L'énergie diminuera à un rythme régulier. Néanmoins, si vous subissez des dégâts suite à une attaque, vous perdrez une bonne partie de votre énergie, surtout si votre bouclier est anéanti.

Vous gagnez des bonus d'énergie si vous abattez des vaisseaux ennemis. Ces bonus seront ajoutés à votre énergie une fois le niveau terminé.

## TRX-5 QUASAR

### ARMEMENT

Votre vaisseau est chargé avec deux types d'armes : un laser et des missiles. Par défaut, le laser est utilisé constamment, mais un seul tir ne suffira pas à venir à bout de l'ennemi. Les missiles peuvent aussi être utilisés contre les vaisseaux ennemis : utilisez votre visée pour verrouiller jusqu'à quatre cibles et appuyez sur **Missile** pour tirer. Vous pouvez tirer jusqu'à quatre missiles à la fois à n'importe quel moment.

**REMARQUE :** Le laser et les missiles sont illimités.

### MISSILES SUPER PUISSANTS

Le TRX-Lifesaver (sauveteur) apparaît de temps à autres pour livrer des missiles super puissants. Vous recevez 60 missiles chaque fois que le TRX-Lifesaver apparaît, et vous pouvez tirer 6 missiles à la fois. Mais l'approvisionnement est limité alors n'oubliez pas que tirer six missiles à la fois diminuera votre réserve six fois vite. Lorsque vos 60 missiles auront été utilisés, vous repasserez aux missiles normaux.

### BOUCLIER PROTECTEUR



Vous commencez le jeu avec un bouclier complètement opérationnel, qui se détériore au fur et à mesure des dégâts que vous subissez. L'icône de bouclier en bas à gauche de l'écran change de couleur (bleu, jaune et enfin rouge) au fur et à mesure que votre bouclier se détériore. Une fois le bouclier anéanti, chaque tir ennemi que vous subirez vous ôtera une grande partie de votre énergie.

### CONTRÔLE DE VITESSE

Dans chaque niveau, vous verrez de grandes différences au niveau du terrain. Il y a des obstacles fixes et mobiles, ainsi que des tunnels avec des virages serrés. Se heurter contre les parois d'un tunnel ou contre un obstacle vous coûtera cher en énergie. Appuyez sur **Ralentir** pour avoir un meilleur contrôle de votre vaisseau dans ces passages étroits.

Prêtez attention à l'aide de navigation, cette voix qui vous avertit lorsqu'un virage serré se présente. Cela peut vous permettre d'épargner votre énergie !

## FORTERESSE

Si vous parvenez à vaincre et à éviter les vaisseaux du Quatrième Empire, vous pourrez pénétrer dans la forteresse et détruire son centre de contrôle. Vous reprendrez ainsi la planète au nom de la Fédération de l'Espace et mènerez le Quatrième Empire à sa perte !

## MARQUER DES POINTS

Vous accumulez des points en détruisant des ennemis. Vous recevrez aussi des points bonus et des unités d'énergie supplémentaires lors de la reconquête de planètes (à la fin d'un niveau). Même s'il est normal de vouloir marquer le plus de points possibles, n'oubliez pas que votre but premier est d'annihiler le centre de contrôle de la forteresse de chaque planète. C'est le seul moyen de venir à bout de Halcyon et de son empire !

## PARTIE TERMINÉE

Si votre énergie s'épuise, la partie sera terminée et Halcyon sera libre de mener à bien ses projets !

Si votre score est assez élevé à la fin de la partie, vous pouvez rejoindre les rangs des pilotes d'élites, les Ace Commanders (les commandants d'élite) ! Si vous voyez votre score clignoter dans la liste, utilisez le bouton multidirectionnel et n'importe quel bouton d'action pour entrer vos trois initiales. Félicitations pour ce bel effort !

## CONSEILS GALACTIQUES

- Tâchez de verrouiller autant de cibles ennemies que possible avant de lancer des missiles. N'oubliez pas que vos missiles super puissants sont en nombre limité !
- Devenez un pilote d'exception et évitez les plafonds, les sols, les murs et les obstacles immobiles. Faites aussi de votre mieux pour éviter les tirs et les vaisseaux ennemis. Chaque coup reçu dégrade votre bouclier ! Si vous êtes touché alors que votre bouclier est détruit, vous perdrez beaucoup d'énergie !
- Contrôlez votre vitesse lorsque vous manœuvrez votre vaisseau dans des passages étroits, mais souvenez-vous que votre consommation d'énergie reste constante et que vous n'en aurez peut-être pas assez pour atteindre votre but. Faut-il y aller à fond et prendre des risques ou bien jouer prudemment et économiser son énergie ? À vous de choisir !



Das friedliche und wohlhabende Sternensystem Junos befindet sich am Rande der Milchstraße. Die Bewohner der fünf Planeten ahnten nicht, welch Geschehnisse ihnen bald widerfahren würden...

Halcyon, Herrscher des Vierten Imperiums, hatte Junos als letztes Ziel seines galaxieumspannenden Massakers gewählt und entsandte den Großteil seiner Streitmacht zu einem einzigen Zweck: Der Zerstörung allen Lebens im gesamten System und der Errichtung einer gigantischen Festung auf jedem der fünf Planeten. Von hier aus wollte er über die Galaxie herrschen.



Die Weltraumföderation, offizieller Regierungsapparat der Galaxie, hat mit der Ausbildung von Angriffspiloten begonnen, um Junos zurückzuerobern. Setz dich ans Steuer deines TRX-5 Quasar und rücke Halcyon auf die Pelle!

## 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, verfare 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

**Steuerkreuz:** Bewege dich in 8 Richtungen.

**Start-Taste:** Pause, Weiterspielen.

**A-Taste:** Geschwindigkeit erhöhen.

**B-Taste:** Rakete.

**C-Taste:** Schnell schwimmen.

## TASTENFUNKTIONEN

In den Optionen (**OPTIONS**) lassen sich die Funktionen der A- und C-Tasten anpassen. Da es insgesamt vier Funktionen gibt, wird eine davon automatisch gehandhabt, per Voreinstellung ist dies das Schießen. Raketen werden immer mit der B-Taste abgefeuert.

## ERSTE SCHRITTE

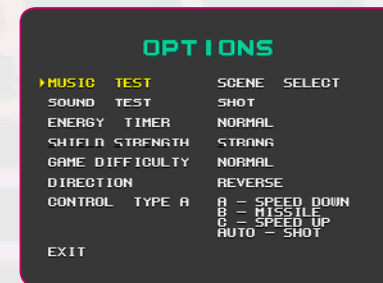
Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um den Spielmodusbildschirm aufzurufen. Hier kannst du aus Folgendem auswählen:

**Start** Wähle bei Scene Select (Szenenauswahl) einen Planeten und beginne das Spiel.  
**Options** (**Optionen**) Passe verschiedene Spieleinstellungen an (siehe unten).

### OPTIONEN

Über das Steuerkreuz kannst du eine Option auswählen und bearbeiten:

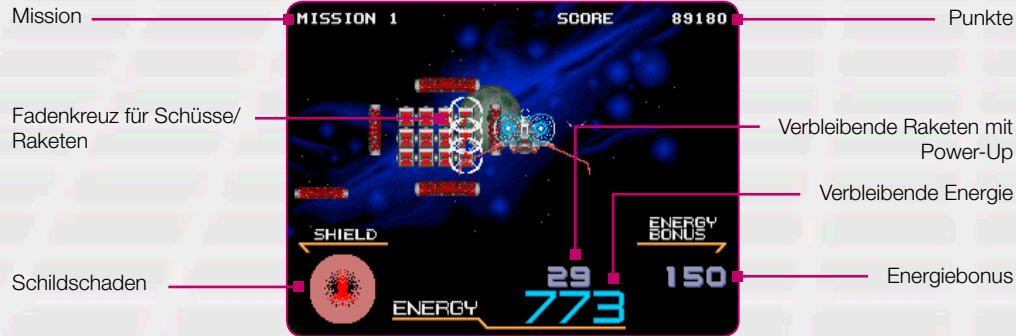
<b>Music Test</b>	<b>(Musiktest)</b> Höre dir die Musik aus dem Spiel an.
<b>Sound Test</b>	<b>(Soundtest)</b> Höre dir die Soundeffekte aus dem Spiel an.
<b>Energy Timer</b>	<b>(Energietimer)</b> Lege fest, wie schnell dein TRX-5 Energie verbraucht: <b>EASY</b> (langsam), <b>NORMAL</b> oder <b>HARD</b> (schnell).
<b>Shield Strength</b>	<b>(Schildstärke)</b> Wähle die Energiestufe des Schutzschildes, das deinen TRX-5 umgibt: <b>STRONG</b> (Stark) oder <b>WEAK</b> (Schwach).
<b>Game Difficulty</b>	<b>(Schwierigkeit)</b> Wähle zwischen <b>EASY</b> (Leicht), <b>NORMAL</b> oder <b>HARD</b> (Schwer).
<b>Direction</b>	<b>(Richtung)</b> Bei der Einstellung <b>NORMAL</b> bewegt sich dein Schiff nach unten, wenn du das Steuerkreuz nach oben drückst, und nach oben, wenn du es nach unten drückst. Wähle <b>REVERSE</b> (Umgekehrt), um die Steuerung umzukehren.
<b>Control</b>	<b>(Steuerung)</b> Lege die Funktion der A- und C-Taste fest, sowie die automatische Funktion.



### SZENENAUSWAHL

Alle fünf Planeten befinden sich in der Hand des Vierten Imperiums. Obwohl du dem Kampf auf jedem Planeten beitreten kannst, musst du die Feinde aller Zonen bezwingen, um den endgültigen Sieg zu erlangen. Wähle mit dem Steuerkreuz einen Planeten und verschaffe dir über das Display einen Überblick über das Terrain und die Festung, ehe du in den Kampf ziehst.

## GAME SCREEN



### VERBLEIBENDE ENERGIE

Diese Anzeige ist wie ein Timer – ist deine Energie verbraucht, endet das Spiel. Die Anzeige verringert sich kontinuierlich. Du verlierst jedoch eine größere Menge Energie, wenn du von einem Angriff getroffen wirst, ganz besonders nachdem der Schutzschild ausgefallen ist.

Zerstöre feindliche Raumschiffe, um Bonusenergie zu erhalten, die deiner Energieanzeige nach Abschluss des Levels hinzugefügt wird.

## TRX-5 QUASAR

### WAFFEN

Dein Raumschiff verfügt über zweierlei Waffen: Schüsse und Raketen. Per Voreinstellung werden Schüsse kontinuierlich abgegeben, jedoch reicht ein einzelner Schuss meistens nicht, um einen Feind zu zerstören. Ziele mit dem Fadenkreuz auf feindliche Ziele und schieße Raketen ab, indem du die entsprechende Taste drückst. Es können sich bis zu vier Raketen gleichzeitig auf dem Bildschirm befinden.

**HINWEIS:** Der Vorrat an Raketen und Schüssen ist unendlich.

### RAKETEN MIT POWER-UP

Der TRX Lifesaver bringt dir von Zeit zu Zeit eine Lieferung von 60 Raketen mit besonderer Sprengkraft. Von diesen Raketen können sechs Stück gleichzeitig über den Bildschirm fliegen. Beachte jedoch, dass sich dein Vorrat so auch sechs Mal schneller leert. Sind alle Raketen mit Power-Up verbraucht, schießt du wieder mit normalen Raketen.



### SCHUTZSCHILD

Zu Beginn deiner Mission ist dein Schild (**SHIELD**) vollständig aufgeladen, es wird jedoch mit jedem feindlichen Treffer schwächer. Die Schildanzeige unten links auf dem Bildschirm verändert ihre Farbe (blau, gelb und schließlich rot), wenn die Schildwirksamkeit nachlässt. Nachdem dein Schild ganz zerstört wurde, musst du deine Flugkünste unter Beweis stellen, denn jeder feindliche Treffer zehrt nun erheblich an deiner Energie.

### GESCHWINDIGKEIT KONTROLLIEREN

In jedem Level wirst du ein anderes Terrain vorfinden. Es gibt feste oder sich bewegende Hindernisse sowie Tunnel mit plötzlichen Kurven und Biegungen. Prallst du gegen Tunnelwände oder Hindernisse, verlierst du Energie. Drücke **Geschwindigkeit senken**, um dein Schiff in engen Situationen besser im Griff zu haben.

Achte auch auf die Stimme der Navigationshilfe, die dich auf scharfe Kurven hinweist, und dir bleiben womöglich ein paar Energieverluste erspart!

### FESTUNGEN

Gelingt es dir, die erste Angriffswelle des Vierten Imperiums zu überstehen, kannst du in die Festung eindringen und die Kontrollzentrale zerstören. Auf diese Weise erobert du den Planeten im Namen der Weltraumföderation zurück und die Vertreibung des Vierten Imperiums rückt einen Schritt näher!

### PUNKTE

Das Zerstören von Feinden bringt dir Punkte. Für die Eroberung eines Planeten (Abschluss eines Levels) erhältst du zusätzlich Bonuspunkte und Energieeinheiten. Zwar ist es verlockend, nach der Höchstpunktzahl zu streben, doch solltest du nicht vergessen, dass deine Mission in erster Linie darin besteht, das Kontrollzentrum in der Festung auf jedem Planeten zu zerstören. Nur so vernichtest du Halcyon und sein Imperium!

### SPIELENDE

Verlierst du alle Energie, ist das Spiel vorbei und Halcyons Sieg so gut wie sicher!

Ist dein Punktestand am Ende des Spiels hoch genug, wirst du in die Riege der Superpiloten aufgenommen – die Ace Commanders. Siehst du deinen Punktestand zwischen den anderen blinken, benutze das Steuerkreuz und die Aktionstasten, um drei Initialen einzugeben. Tolle Leistung!

### GALAKTISCHE TIPPS

- Visiere so viele feindliche Ziele an wie möglich, ehe du Raketen abschießt. Beachte, dass dein Vorrat an Raketen mit Power-Up begrenzt ist.
- Übe deine Flugkünste, um Decken, Böden, Wänden und stationären Hindernissen auszuweichen. Versuche ebenso, feindlichem Beschuss auszuweichen. Jeder Treffer zehrt an deinem Schild, und ist dieser ausgefallen, geht deine Energiereserve drauf!
- Achte in engen Umgebungen auf deine Geschwindigkeit. Die Rate, mit der Energie verbraucht wird, ist jedoch vom Tempo unabhängig und du musst aufpassen, dass sie dir nicht vor dem Ziel ausgeht. Ist es also besser, auf volles Risiko zu gehen sich zu beeilen, oder mit der Energie sparsam umgehen? Die Entscheidung liegt bei dir!



**Il ricco e pacifico sistema solare Junos era situato alla fine della Via Lattea. Gli abitanti dei suoi cinque pianeti non potevano immaginare cosa stava per succedere...**

Halcyon, dittatore del Quarto Impero (Fourth Empire), aveva stabilito che Junos fosse l'ultimo obiettivo del suo massacro galattico, e aveva spedito le sue forze belliche verso quel sistema solare con un solo obiettivo: l'eliminazione di tutte le forme di vita nel sistema, e la costruzione di una gigantesca fortezza su ognuno dei cinque pianeti, dal quale poter governare la galassia.



Il nucleo governativo ufficiale della galassia, la Federazione spaziale (Space Federation), cominciò il reclutamento di piloti d'attacco nello sforzo di riconquistare Junos. Salta a bordo della tua TRX-5 Quasar e fa' vedere ad Halcyon chi sei!

## 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

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

## COMANDI DI BASE

**Tasto D:** Muoviti nelle 8 direzioni.

**Pulsante START:** Pausa, Riprendi a giocare.

**Pulsante A:** Accelera.

**Pulsante B:** Missile.

**Pulsante C:** Rallenta.

## FUNZIONI DEI PULSANTI

Puoi cambiare l'assegnazione dei comandi ai pulsanti A e C dalla schermata Options (Opzioni). Ci sono 4 funzioni in totale: una delle funzioni sarà gestita automaticamente. Come impostazione predefinita, la funzione di fuoco è automatica. Il pulsante B è sempre assegnata ai missili.

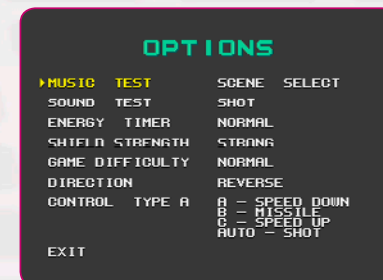
## PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo premi START per aprire la Game Mode Screen (schermata modalità di gioco). Qui potrai scegliere tra le seguenti:

- Start** (**Avvio**) Seleziona un pianeta nella Scene Select (Selezione scenario) per cominciare a giocare.
- Options** (**Opzioni**) Cambia alcune impostazioni di gioco (vedi sotto).

### OPTIONS (Opzioni)

Usa il tasto direzionale per selezionare un'impostazione e cambiarla come segue:



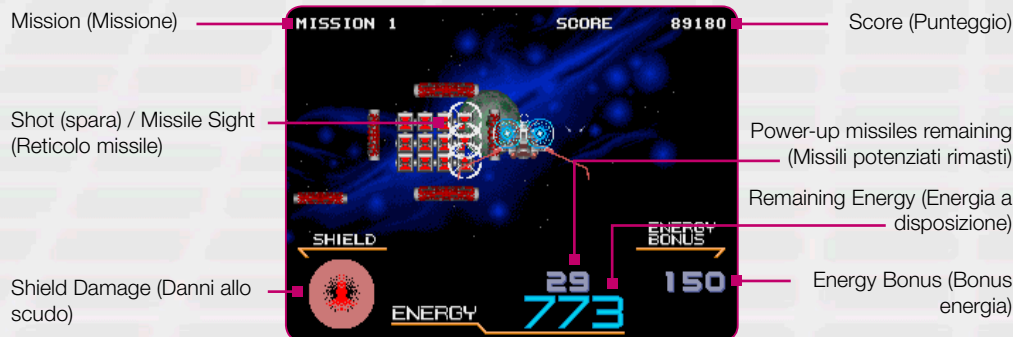
- Music Test** (**Test musica**) Ascolta le tracce musicali utilizzate in gioco.
- Sound Test** (**Test audio**) Ascolta gli effetti sonori utilizzati in gioco.
- Energy Timer** (**Contatore energia**) Imposta l'intensità con la quale la tua TRX-5 Quasar consuma energia, tra **Easy** (consumo lento), **Normal** (consumo medio) e **Hard** (consumo veloce).
- Shield Strength** (**Potenza scudo**) Scegli il tipo di resistenza per lo scudo della tua navicella. Da **Strong** (forte resistenza) a **Weak** (debole resistenza).
- Game Difficulty** (**Livello di difficoltà**) Scegli tra **Easy**, **Normal** e **Hard** (Facile, Medio e Difficile).
- Direction** (**Direzione**) **Normal** (Normale) significa che la tua navicella si abbassa quando premi il tasto direzionale in su e viceversa. L'opzione **Reverse**, invece, inverte queste funzioni.
- Control** (**Comandi**) Decidi le funzioni del pulsante A e del pulsante C, e stabilisci quali funzioni debbano essere automatiche.

### SCENE SELECT (Selezione scenario)

Il Quarto Impero ha conquistato tutti e cinque i pianeti facenti parte del sistema solare Junos. Puoi cominciare la tua battaglia da ognuno di quei pianeti, ma per poter vincere dovrai sconfiggere il nemico su tutti. Usa il tasto direzionale per selezionare un pianeta e poi controlla sullo schermo le informazioni riguardo al tipo di superficie del pianeta e alla fortezza che dovrai conquistare.



## SCHEMATA DI GIOCO



### REMAINING ENERGY (Energia a disposizione)

Questo indicatore fa da cronometro – quando l'energia si esaurisce, il gioco finisce. Esso diminuirà regolarmente come un orologio, ma subire dei danni in un attacco, specie quando lo scudo protettore è già andato, ti costerà una grande quantità di energia.

Ogni volta che distruggi una navicella nemica riceverai un Bonus energia, che verrà aggiunto alla tua energia quando il livello sarà completato.

## TRX-5 QUASAR

### ARSENALE

La tua navicella è equipaggiata con due tipi diversi di armi: Proiettili e Missili. Per impostazione predefinita, i proiettili possono essere sparati in sequenza, ma un solo proiettile non sarà in grado di distruggere il nemico. Puoi anche sparare missili; usa il reticolo per agganciare fino a quattro bersagli e premi il pulsante Missile per sparare. Il numero massimo di missili che possono essere in volo contemporaneamente è quattro.

**NOTA:** hai a disposizione un numero illimitato di proiettili e missili.

### MISSILI POTENZIATI

A volte la TRX-5 avrà a disposizione una scorta di 60 missili potenziati. Il numero massimo di missili potenziati che possono rimanere in volo allo stesso momento è sei. Ricorda però che la scorta è limitata: sparandone 6 alla volta la tua scorta finirà presto. Quando tutti e 60 i missili potenziati saranno esauriti, tornerai ad utilizzare i missili normali.



### SCUDO PROTETTORE

Comincerai il gioco con uno scudo perfettamente funzionante; esso si deteriora quando vieni colpito dalle navicelle nemiche. L'Indicatore scudo, nell'angolo in basso a sinistra, cambia colore (parte da blu, poi diventa giallo e poi, infine, rosso) man mano che l'efficacia del tuo scudo viene a mancare. Quando lo scudo sarà andato ogni colpo subito dal nemico porterà via grandi quantità di energia.

## CONTROLLO DELLA VELOCITÀ

Potresti avvertire degli improvvisi cambi delle condizioni ambientali ad ogni livello. Ci sono sia ostacoli fissi che ostacoli mobili, tunnel con curve angolatosissime e inversioni. Ogni volta che colpisci un ostacolo subisci una grossa diminuzione d'energia. Premi **Speed Down** (Rallenta) per avere più controllo sul mezzo in quelle determinate aree.

Assicurati di fare attenzione alla voce del navigatore che ti avvertirà quando ci sono curve difficili. Ciò potrebbe aiutarti a conservare un po' di energia!



## FORTEZZE

Se riesci a combattere e sopravvivere alla prima ondata di navicelle d'attacco del Quarto Impero, potrai finalmente penetrare la fortezza e distruggere il centro di comando. Facendo così riporterai il pianeta sotto il controllo della Federazione Spaziale e sarai un passo più vicino all'eliminazione totale del Quarto Impero!

## PUNTEGGIO

Accumuli punti eliminando nemici. Ci sono anche alcuni bonus punti e bonus energia disponibili quando ripulisci un pianeta, riconquistandolo. Sebbene sia naturale cercare di fare il più alto punteggio possibile, non dimenticare che la tua missione consiste nel distruggere i centri di comando all'interno delle fortezze di ogni pianeta. Quello è l'unico modo per fermare Halcyon e il suo Impero!



## GAME OVER (FINE DELLA PARTITA)

Se esaurisci l'energia, il gioco finirà e la vittoria finale di Halcyon sarà assicurata!

Se il tuo punteggio sarà abbastanza alto alla fine del gioco, potrai entrare a far parte dell'élite dei piloti: gli Ace Commanders! Se noti il tuo punteggio accendersi tra gli altri usa il tasto direzionale e uno qualsiasi tra i pulsanti azione per inserire le tre iniziali. Congratulazioni per l'ottimo lavoro!

## GUIDA GALATTICA

- Prima di sparare i missili cerca di agganciare il maggior numero possibile di bersagli. Ricorda che la tua scorta di missili potenziati è limitata!
- Diventa un pilota provetto ed impara a tenerti alla larga da soffitti, pavimenti, muri e ostacoli. Inoltre fai del tuo meglio per evitare i colpi e le navicelle del nemico perché ogni colpo fa perdere efficacia al tuo scudo. E se vieni colpito dopo aver perso lo scudo, perderai grandi quantità di energia!
- Regola la velocità quando approcci parti del percorso che sono rischiose e strette, ma ricorda che l'energia continua ad andare giù alla stessa velocità quindi devi anche sbrigarti a raggiungere il tuo obiettivo. Spetta a te trovare il giusto equilibrio tra velocità e sicurezza!

El próspero y pacífico sistema solar Junos se encontraba al final de la Vía Láctea. Aquellos que llamaban “hogar” a sus cinco planetas no sabían lo que se cernía sobre ellos...

Halcyon, el líder del Cuarto Imperio, había considerado Junos como su objetivo final de la masacre galáctica. Y, para cumplir sus propósitos, mandó el grueso de sus fuerzas de ataque. Objetivo: eliminar todas las formas de vida del sistema y construir una fortaleza de dimensiones faraónicas en cada uno de los cinco planetas desde las que dirigir el destino de toda la galaxia.



El órgano de gobierno de la galaxia reconocido por todos, la Federación Espacial, ha iniciado el reclutamiento de pilotos de cazas en un desesperado intento por recuperar Junos. Monta en tu TRX-5 Quasar, abróchate el arnés de seguridad y lucha por impedir que Halcyon triunfe.

## 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 en 8 direcciones.

**Botón Start:** Empezar partida/Poner partida en pausa.

**Botón A:** Acelerar.

**Botón B:** Misil.

**Botón C:** Desacelerar.

## FUNCIONES DE LOS BOTONES

Las funciones de los botones A y C pueden cambiarse en **Options**. Al haber cuatro funciones en total, una de ellas será manejada de forma automática. Por defecto, la función de disparo es manejada automáticamente. El botón B se usa siempre para lanzar misiles.



## INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón Start para acceder a la pantalla Game Mode (modo de juego). Desde aquí, podrás seleccionar una opción de entre las siguientes:

**Start** (**inicio**) Elige un planeta en Scene Select (selección de escenario) para empezar a jugar.

**Options** (**opciones**) Realiza cambios a varias opciones de juego (ver a continuación).

## OPCIONES

Usa el botón de dirección para seleccionar y hacer cambios a las siguientes opciones:

**Music Test** (**prueba de música**) Escucha la música del juego.

**Sound Test** (**prueba de sonido**) Escucha los efectos de sonido usados en el juego.

**Energy Timer** (**controlador de energía**) Configura la velocidad a la que tu TRX-5 consume energía. Puedes configurarlo en **Easy** (lento), **Normal** o **Hard** (rápido).

**Shield Strength** (**potencia del escudo**) Configura la capacidad de resistencia del escudo protector de tu nave. Tienes las opciones **Strong** (fuerte) o **Weak** (débil).

**Game Difficulty** (**dificultad del juego**) Elige entre **Easy** (fácil) **Normal** o **Hard** (difícil).

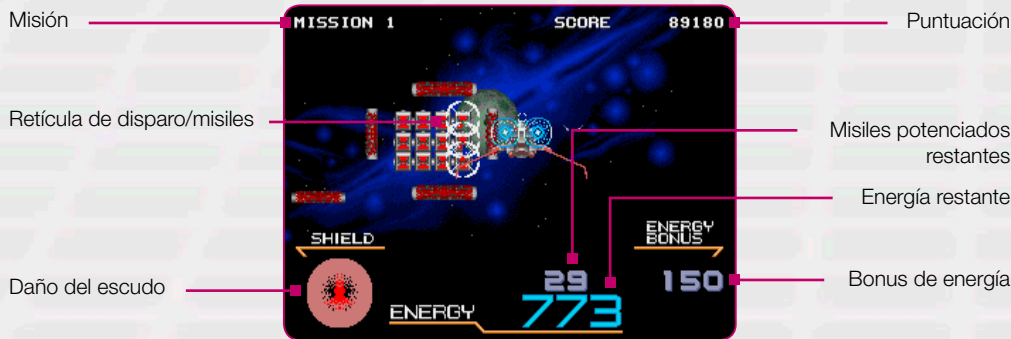
**Direction** (**dirección**) La opción **Normal** impulsa tu nave hacia delante cuando pulsas arriba en el botón de dirección y viceversa. **Reverse** (invertir) cambia las funciones arriba y abajo del botón de dirección.

**Control** Decide qué funciones asignar a los botones A y C y qué función se realizará de forma automática.

## SELECCIÓN DE ESCENARIO

El Cuarto Imperio ha invadido los cinco planetas de Junos. Puedes entablar combate en cualquier planeta, pero deberás derrotar a tus enemigos en cada uno de ellos si lo que quieres es cantar victoria. Usa el botón de dirección para seleccionar un planeta y estudia la información proporcionada para hacerte una idea del entorno y de la fortaleza que vas a atacar.

## PANTALLA DE JUEGO



### ENERGÍA RESTANTE

Este contador controla la cantidad de energía que te queda; cuando no te quede ninguna, la partida se acabará. Se irá vaciando como un reloj; además, si recibes daños continuados en un ataque, especialmente después de que el escudo protector haya caído, te descontará una gran cantidad de energía.

Obtendrás un bonus de energía cuando acabes con una nave enemiga, y se añadirá a la energía que tengas una vez concluyas el nivel.

## TRX-5 QUASAR

### ARSENAL

Tu nave va armada con dos tipos de armamento: disparos y misiles. Por defecto, la nave disparará constantemente, pero a veces ocurrirá que no basta con un disparo para destruir al enemigo. También puedes lanzar misiles (usa la retícula para fijar hasta cuatro objetivos y pulsa **Missile** para lanzar). Podrás tener cuatro misiles activos en cualquier momento.

**NOTA:** los disparos y los misiles no se agotan.

### MISILES POTENCIADOS

En ciertas ocasiones, la nave TRX Lifesaver te proporcionará un cargamento de 60 misiles megapotentes. Podrás lanzar y mantener en vuelo al mismo tiempo hasta seis misiles potenciados, pero estos sí se agotan, así que recuerda que disparar seis misiles a la vez acabará con las existencias seis veces más rápido. Cuando hayas usado los sesenta, volverás a usar los misiles normales.

### ESCUDO PROTECTOR

Al comenzar la partida, tu TRX-5 va equipado con un escudo completamente operativo, que se irá deteriorando a medida que las naves enemigas te inflijan daños. El indicador de escudo, en la parte inferior izquierda de la pantalla, irá cambiando de color (azul, amarillo y, al final, rojo). Este cambio de color te indica que el escudo está disminuyendo en eficacia. Cuando te quedes sin él, cada impacto enemigo que sufras, te hará gastar una buena parte de tu suministro energético.



### CONTROL DE VELOCIDAD

Experimentarás drásticos y repentinos cambios en tu entorno a cada nivel. Hallarás obstáculos, tanto fijos como móviles. También pasarás por túneles con cerrados giros y espirales. Si chocas contra un lateral, el techo o la parte inferior de un túnel, o si te chocas contra un obstáculo, perderás abundante energía. Pulsa **Speed Down** (desacelerar) para mejorar tu control sobre la nave en esas zonas difíciles.

Recuerda escuchar la voz de Asistencia en Navegación; te irá avisando de los giros cerrados que puedas encontrar y, de ese modo, te evitará perder energía.

## FORTALEZAS

Una vez hayas conseguido avanzar tras enfrentarte a la primera oleada de naves de ataque del Cuarto Imperio, llegarás a la fortaleza, donde tendrás que destruir su centro de control. Cuando hagas esto, ese planeta volverá a pertenecer a la Federación Espacial y la posibilidad de destruir al Cuarto Imperio empezará a perfilarse un poco más cerca.

## PUNTUACIÓN

Acumularás puntos al destruir a tus enemigos. También hay puntos bonus y unidades de energía extra en caso de que recuperes un planeta (completar un nivel). Evidentemente, aunque todos nos esforzaríamos en conseguir una puntuación lo más alta posible, debes recordar que tu objetivo principal es aniquilar el centro de control de cada una de las fortalezas planetarias. Solo así podrás poner fin a Halcyon y su Cuarto Imperio.

## FIN DE LA PARTIDA

Si te quedas sin energía, la partida llegará a su fin y Halcyon será dueño y señor de la galaxia.

Si tienes una puntuación más o menos buena, cuando se acabe la partida, podrás entrar en la clasificación de pilotos de élite, los Ace Commanders. Si ves tu puntuación parpadear entre las demás puntuaciones, usa el botón de dirección y cualquiera de los botones de acción para introducir hasta tres iniciales. ¡Enhorabuena por ese gran esfuerzo!

## CONSEJOS GALÁCTICOS

- Intenta fijar a tantos objetivos como puedas antes de lanzar los misiles. ¡Si usas misiles potenciados, recuerda que estos sí son limitados!
- Conviértete en un experto piloto y mantente a distancia de techos, suelos, muros y obstáculos fijos. También, pon toda tu maestría en evitar a las naves enemigas y sus disparos. Cada impacto irá agotando tu escudo. ¡Si recibes un impacto cuando no te quede escudo, empezarás a perder grandes cantidades de energía!
- Controla la velocidad al maniobrar en zonas complicadas, pero recuerda que el consumo de energía es constante y que esta podría agotarse antes de que consiguieras llegar hasta tu objetivo. ¿Es mejor salir a por todas y asumir los riesgos, o pilotar de manera prudente para no malgastar energía? ¡La decisión es tuya!



The peaceful and prosperous solar system Junos was located at the end of the Milky Way. Those who called its five planets home had no idea what was about to happen...

Halcyon, ruler of the Fourth Empire, had Junos marked as its final target in the galactic massacre, and had sent the bulk of his attacking force in with a single purpose – the elimination of all life forms in the system, and the construction of a gigantic fortress on each of the five planets from which to rule the galaxy.

The galaxy's recognized governing body, the Space Federation, began recruiting attack pilots in an effort to reclaim Junos. Strap yourself into your TRX-5 Quasar and turn the tables on Halcyon.



## 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 in 8 directions.
<b>Start button:</b> Pause, Resume Game.
<b>A button:</b> Speed Up.
<b>B button:</b> Missile.
<b>C button:</b> Speed Down.

## BUTTON FUNCTIONS

The functions of the A and C buttons can be changed from **Options**. As there are four functions in total, one of the functions will be handled automatically. By default, the Shot function is handled automatically. The B button is always used to fire Missiles.

## GETTING STARTED

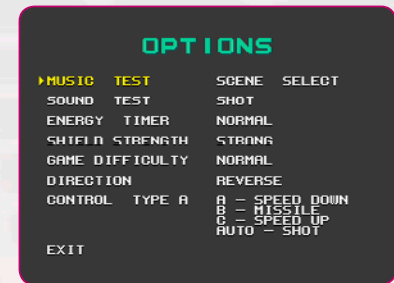
From the Title Screen, press START to open the Game Mode Screen. Here you can select from the following:

- Start** Select a planet at Scene Select to begin play.
- Options** Make changes to various game settings (see below).

### OPTIONS

Use the D-button to select and make changes to options as follows:

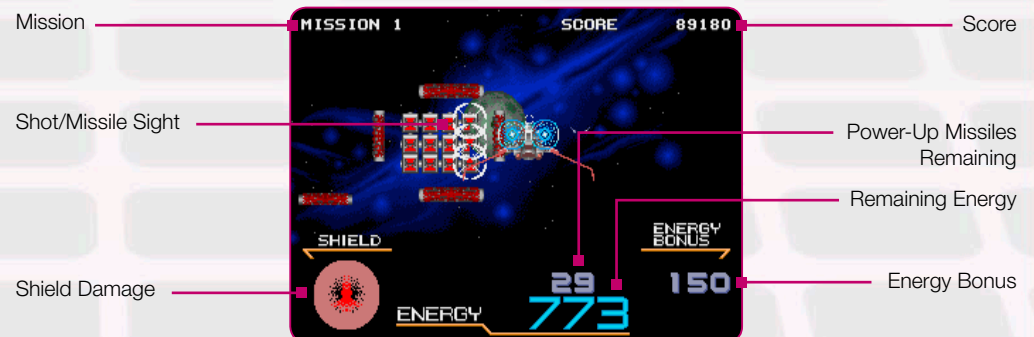
- Music Test** Listen to music tracks used in the game.
- Sound Test** Listen to sound effects used in the game.
- Energy Timer** Set the rate at which your TRX-5 burns Energy from **Easy** (slow), **Normal** or **Hard** (fast).
- Shield Strength** Choose the resiliency of your ship's protector shield from **Strong** or **Weak**.
- Game Difficulty** Choose from **Easy**, **Normal** or **Hard**.
- Direction** **Normal** makes your ship dive when you press the D-button up and vice-versa. **Reverse** switches the up and down functions.
- Control** Decide the functions of the A and C buttons, and which function will be automated.



### SCENE SELECT

All five planets of Junos have been taken by the Fourth Empire. You can enter the battle at any of the sites, but you must defeat the enemy in each zone to truly claim victory. Use the D-button to select a planet, and check the display for an idea of the planet's terrain and the fortress you are up against.

## GAME SCREEN



## REMAINING ENERGY

This counter acts as a timer – when your Energy is gone, the game ends. It will count down much like a clock regardless, but sustaining damage in an attack, particularly after the Protector Shield has gone, will cost you a large chunk of your Energy.

Bonus Energy is awarded as you wipe out enemy craft, and will be added to your Energy after clearing the level.

## TRX-5 QUASAR

### WEAPONRY

Your ship is loaded with 2 kinds of weapons – Shots and Missiles. By default, Shots are fired constantly, but often one Shot will not be sufficient to destroy an enemy. Missiles can also be fired at enemy craft – use your sight to lock-onto up to four targets and press the **Missile** to fire. Up to four Missiles can stay in flight at any given time.

**NOTE:** Shots and Missiles are unlimited.

### POWER-UP MISSILES

Occasionally the TRX Lifesaver craft will deliver a supply of 60 super-powerful Missiles. Up to six Power-Up Missiles can be fired and remain in flight at a time, but supply is limited so keep in mind that firing six at a time will deplete your supply six times faster. When all sixty are gone, you will return to regular Missiles.



### PROTECTOR SHIELD

You begin the game with a fully-operational shield, which deteriorates as you take hits from enemy craft. The shield indicator in the lower left corner of the screen changes color (Blue, Yellow, and finally Red) as the effectiveness of your shield wears off. Once the shield is gone, each enemy hit will take a big chunk from your Energy supply.

### SPEED CONTROL

You'll experience sudden, drastic changes in terrain in each level. There are obstacles both fixed and moving, and tunnels with radical bends and curls. Running into the side, top or bottom of a tunnel or hitting an obstacle costs you big in terms of Energy. Press **Speed Down** to gain better control of your ship in those tight areas.

Be sure to listen out for the Navigational Aid voice warning you of steep turns. It might just save you some Energy units!



## FORTRESSES

If you can fight and maneuver your way through the first wave of Fourth Empire attack craft, you can penetrate the fortress and destroy its control center. Doing so reclaims the planet in the name of the Space Federation and brings you one step closer to driving the Fourth Empire out of existence!

## SCORING

You accumulate points by destroying enemies. There are also bonus points and extra Energy units available for reclaiming a planet (clearing a level). While it's natural to try for the highest score possible, don't forget that your primary mission is to annihilate the control center in the fortress on each planet. That's the way to shut down Halcyon and his Empire!



## GAME OVER

If you run out of Energy, then the game is over and Halcyon's success is all but assured!

If your score is high enough at the end of the game, you can join the ranks of the elite pilots – the Ace Commanders! If you notice your score flashing among the others, then use the D-button and any of the action buttons to enter up to three initials. Congratulations on a great effort!



## GALACTIC GUIDANCE

- Get as many enemy targets locked as possible before firing Missiles. In a Power-Up situation, note that your supply is limited!
- Become a skilled pilot and stay away from ceilings, floors, walls, and stationary obstacles. Also do your best to avoid enemy fire and ships. Each hit wears down your shield. If you're hit after your shield has been broken, you lose huge amounts of energy!
- Control your speed as you maneuver your ship through tight spots, but remember that the rate of Energy consumption remains constant and may run out before you reach your goal. Should you go all out and take risks, or is it best to play it conservatively and save Energy? The decision is yours!

## 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)