








SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
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 land of Rune, in the kingdom of Guardia, has been at peace for centuries, until the hordes of Runefaust attack.

Now, the evil forces of Runefaust are spotted near the Gate of the Ancients. As a young swordsman of Guardia, find out what Runefaust is after, stop their ambition, and bring back peace to the land of Rune. The fate of the world depends on the *Shining Force*™ and you.



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, Make Selection.
Start button: Start Game, Pause Game.
A button: Menu/Confirm.
B button: Cancel.
C button: Menu/Confirm.

GETTING STARTED

Following the SEGA® logo, the game opens with the story that precedes your adventure. Press **START** at any time to move to the Title Screen, then press it again to begin.

After you start the game, select **START** to begin a new adventure, or **CONT** to continue a previously saved game.



GAMEPLAY

The game consists of two modes: Non-Combat Mode and Battle Mode.

During the Non-Combat Mode, you control the hero as he walks around town, inside the castle and in the fields that lead to other locations. Purchase and sell items and weapons at the shops, talk to people to gather information, search for clues and watch events that unfold the story.

During Battle Mode, all characters, both friend and foe, take turns moving and taking action. Each character has a level of HP (Hit Points) which reduces when successfully attacked. When a character's HP reaches zero, he/she is out of the battle and will need to be "raised" via the Abbey. If the main hero is defeated, the battle will end and the game will restart from the last Abbey where the game was saved.

Each character can earn EX (Experience Points) during battle. If 100 EX are earned, the character's level increases, improving his/her overall abilities. EX will be reset to zero at this time.

Each battle has a specific mission objective. Completing the mission advances the story. If you are overwhelmed during battle, return to the village by casting Egress, or using Angel Wing; you'll need to retry the battle from the beginning to progress the story. Once they have retreated, the HP and MP of each character will be fully restored.

NON-COMBAT MODE

Move the leader around the area, usually a town or castle. Visit shops to buy and sell items, or talk to people to gather information.

Press **Menu** to open the Commands Menu at the bottom of the screen with the following options:

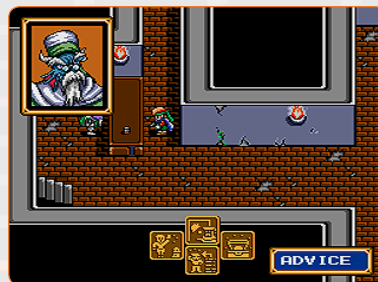
TALK	Talk to the person in front of your character. If you go into the shop, try talking to the clerk.
MAGIC	Cast the EGRESS spell to return to the Abbey.
ITEM	Select this for item management. Each character can hold up to four items (weapons and tools together). You have the following options: USE: Use item. Select in order the character, the item and (if any) the target. GIVE: Transfer item. Select in order the character, the item, and the target character. EQUIP: Change weapon. Select the character and the weapon to equip. DROP: Discard an item. Select the character and the item to discard. Items will be lost once discarded.
SEARCH	Search the area in front of you. If you find a treasure chest, don't forget to search!



PARTY HEADQUARTERS

You start the game with only a handful of members in your party. As the game progresses, many characters will join your force, but you can only take 12 members in your party to the Battle. Go to headquarters and assemble your party. Talk to Nova and you will have the following commands:

- ADVICE** Get advice from Nova on the upcoming Battle.
- JOIN** When you have more than 12 members in your force, select this to replace the members in your party.
- ITEM** Select this for item management.
- STATUS** View the status of the selected member.



SHOPPING FOR WEAPONS AND ITEMS

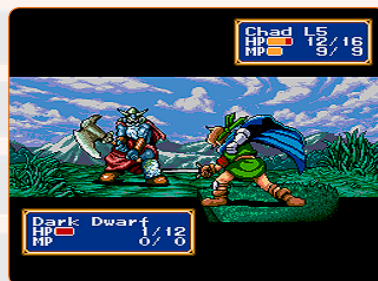
When you're in the town or village, be sure to find and visit a shop.

- BUY** Buy an item or a weapon. Specify item to buy and the person that will carry it.
- SELL** Sell unwanted items. Specify the person that carries the item, then the item to sell.
- DEALS** Shops may at times have rare and powerful weapons or items that are not regularly on the shelf. Find out if they have such weapons/items, and buy as you would with other items.
- REPAIR** If you have a damaged item, have it repaired here.



BATTLE MODE

Engage in combat to complete specific mission objectives, most commonly clearing the field of enemies or defeating the leader. Each character takes turns moving. Move the selected character to any unoccupied spot within the flashing area. Then give orders as follows:



- ATTACK** Flashing areas represent the locations the character can attack with the currently selected weapon. Select an enemy to attack.
- MAGIC** Select a spell, the spell level and the target character. Magic consumes the player's MP (Magic Points), and cannot be cast if MP is too low.
- ITEM** Use an item that the selected character is holding. EQUIP will not use up a turn, so any character can change weapons and attack during one turn.
- STAY** Do nothing and move on to the next character.

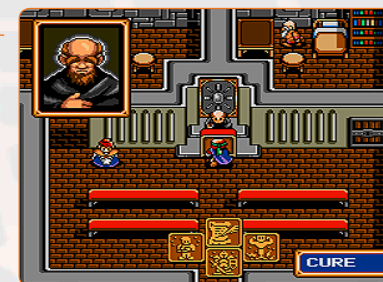
During your character's turn, press **Cancel** and use the D-button to examine your surroundings. Select a character to see detailed information or a vacant land area to bring up the following menu:

- MAP** View a map of the area.
- SPEED** Change the display speed of the text.
- MESSAGE** Turn ON/OFF some of the battle messages.
- QUIT** Save the progress and return to the Title Screen. See also Saving below.

THE ABBEY

In every town you travel to, you will find a Priest who can help you out in many ways.

- SAVE** Save the game.
- CURE** If any of your members have been infected with a disease or poison, have the Priest cure them.
- RAISE** If any of your members have fallen in battle, have the Priest restore them to full HP/MP.
- PROMOTE** Once a character achieves Level 10 or higher, you can promote him/her, which gives them a number of advantages.



SAVING

There are two ways to save the game, besides using the SEGA Mega Drive Classics Save Game and Load Game menu functions.

- IN THE ABBEY** At any village, visit the Abbey, talk to the Priest and select SAVE.

- DURING A BATTLE** Should you need to quit during the battle, press **Cancel**, move the cursor to anywhere on the map where there are no characters, bring up the Commands Menu and select QUIT. The next time you select the same game data, the game resumes from the battle where you left off.



En paix depuis des siècles, le pays de Rune dans le royaume de Guardiania est maintenant la cible d'une attaque des hordes de Runef Faust.

Les forces maléfiques de Runef Faust ont été repérées près de la Porte des anciens. En tant que jeune épéiste de Guardiania, découvrez ce que Runef Faust manigance, empêchez l'ennemi d'atteindre son but et ramenez la paix dans le pays de Rune. Le destin du monde dépend de vous et de la Shining Force™.



DÉMARRAGE

Après le logo SEGA®, l'histoire qui précède votre aventure vous est présentée. Appuyez sur START à tout moment pour accéder à l'écran titre, puis appuyez de nouveau sur START pour commencer à jouer.

Après avoir lancé le jeu, sélectionnez START (COMMENCER) pour débiter une nouvelle aventure ou CONT pour continuer une partie sauvegardée.



MANETTES DE JEU COMPATIBLES

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

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

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

TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

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

COMMANDES PRINCIPALES

BMD : se déplacer, sélectionner.
Touche START : lancer le jeu, mettre en pause.
Touche A : menu/valider.
Touche B : annuler.
Touche C : menu/valider.

JEU

Le jeu comprend deux modes : exploration et combat.

En mode exploration, vous contrôlez le héros dans la ville, le château et les champs qui mènent à d'autres lieux. Achetez et vendez des objets ou des armes dans les magasins, parlez aux gens pour obtenir des informations, cherchez des indices et observez les événements qui forment la trame de l'histoire.

En mode combat, tous les personnages, alliés ou ennemis, se déplacent et agissent tour à tour. Chaque personnage dispose d'un certain nombre de HP (points de vie), qui diminue lorsqu'il se fait attaquer. Lorsqu'il perd tous ses points de vie, il ne peut plus prendre part au combat et devra être "ressuscité" à l'abbaye. Si le héros lui-même est vaincu, le combat prendra fin et le jeu repartira de la dernière abbaye où vous avez sauvegardé.

Les personnages peuvent gagner des EX (points d'expérience) au cours du combat. Après avoir accumulé 100 EX, leur niveau augmente, améliorant leurs aptitudes. Les EX sont remis à zéro à chaque niveau.

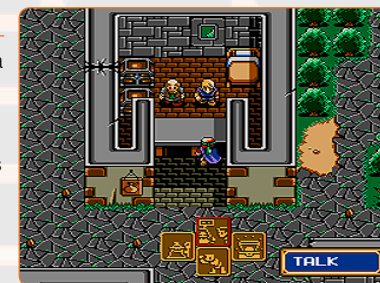
Chaque combat comprend un objectif spécifique que vous devez accomplir pour faire progresser l'histoire. Si le combat semble désespéré, retournez au village en lançant le sort Egress (Fuite) ou en utilisant une Angel Wing (Aile d'ange). Vous devrez ensuite recommencer le combat du début pour continuer l'histoire. Après avoir battu en retraite, les HP (points de vie) et MP (points de magie) de tous les personnages sont complètement restaurés.

MODE EXPLORATION

Déplacez le héros dans l'environnement (une ville ou un château la plupart du temps), allez aux magasins pour acheter et vendre des objets ou parlez aux gens pour obtenir des informations.

Appuyez sur la touche menu pour ouvrir le menu des commandes en bas de l'écran. Il comprend les options suivantes :

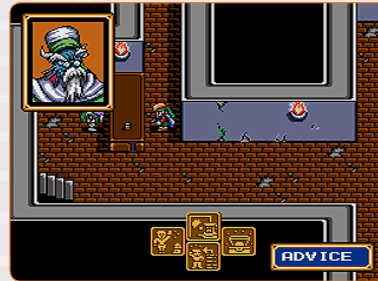
- TALK** (PARLER) Parlez au personnage se trouvant devant vous. Si vous entrez dans un magasin, essayez de parler au vendeur.
- MAGIC** (MAGIE) Lancez le sort EGRESS (FUITE) pour retourner à l'abbaye.
- ITEM** (OBJETS) Sélectionnez cette option pour gérer vos objets. Chaque personnage peut transporter jusqu'à 4 objets à la fois (armes et outils confondus). Les options suivantes sont disponibles :
 - USE:** (UTILISER) Utilisez un objet. Sélectionnez dans l'ordre le personnage, l'objet et (si applicable) la cible.
 - GIVE:** (DONNER) Transférez un objet. Sélectionnez dans l'ordre le personnage, l'objet et la cible.
 - EQUIP:** (ÉQUIPER) Changez d'arme. Sélectionnez le personnage et l'arme à équiper.
 - DROP:** (JETER) Débarrassez-vous d'un objet. Sélectionnez le personnage et l'objet à jeter. Attention, vous ne pourrez pas le récupérer ensuite.
- SEARCH** (EXAMINER) Examinez la zone devant vous. N'oubliez pas d'utiliser cette option si vous trouvez un coffre !



QUARTIER GÉNÉRAL

Au début du jeu, votre groupe ne comprend qu'une poignée de membres. De nombreux personnages rejoindront vos rangs par la suite, mais vous ne pouvez en emmener que 12 en combat. Pour former un groupe, allez au quartier général et parlez à Nova. Vous accèderez aux options suivantes :

- ADVICE** (CONSEIL) Demandez à Nova des conseils sur le combat à venir.
- JOIN** (FORMATION) Lorsque vous avez plus de 12 personnages, sélectionnez cette option pour remplacer les membres de votre groupe.
- ITEM STATUS** (OBJETS) Sélectionnez cette option pour gérer vos objets. (ÉTAT) Consultez l'état du membre sélectionné.



MAGASINS

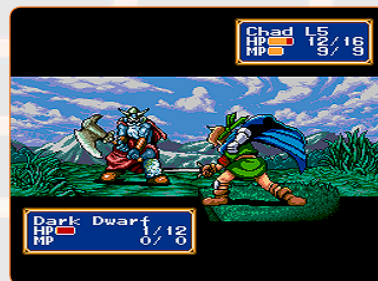
Lorsque vous êtes dans une ville ou un village, n'oubliez pas d'aller faire un tour au magasin.

- BUY** (ACHETER) Achetez des objets ou des armes. Indiquez l'objet qui vous intéresse et le personnage qui le transportera.
- SELL** (VENDRE) Vendez des objets inutiles. Indiquez le personnage qui possède l'objet, puis l'objet à vendre.
- DEALS** (AFFAIRES) Les magasins mettent parfois en vente des objets ou des armes rares. Sélectionnez cette option pour voir ce qu'ils ont à proposer et faites votre achat comme s'il s'agissait d'un objet ordinaire.
- REPAIR** (RÉPARER) Si vous avez un objet endommagé, vous pouvez le faire réparer ici.



MODE COMBAT

Prenez part à des combats pour accomplir des objectifs, qui consistent la plupart du temps à éliminer tous les ennemis ou vaincre leur chef. Les personnages agissent tour à tour. Déplacez le personnage sélectionné jusqu'à un emplacement libre dans la zone clignotante. Vous pourrez ensuite lui donner l'un des ordres suivants :



- ATTACK** (ATTAQUER) Les zones clignotantes représentent les endroits que le personnage peut attaquer avec l'arme dont il est équipé actuellement. Sélectionnez un ennemi pour l'attaquer.
- MAGIC** (MAGIE) Sélectionnez un sort, son niveau, puis le personnage cible. La magie consomme les MP (points de magie) du joueur et ne peut être utilisée si ces MP sont insuffisants.
- ITEM** (OBJETS) Utilisez un objet que possède le personnage sélectionné. La commande EQUIP (ÉQUIPER) ne fait pas passer de tour, ce qui signifie que vous pouvez changer l'arme d'un personnage, puis attaquer lors du même tour.
- STAY** (PASSER) Ne faites rien et passez au personnage suivant.

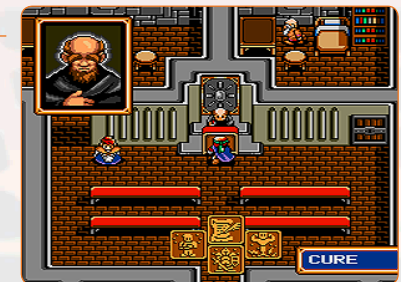
Au cours de votre tour, appuyez sur la touche d'annulation et utilisez le BMD pour observer les alentours. Sélectionnez un personnage pour obtenir des informations à son sujet ou un emplacement vide pour afficher le menu suivant :

- MAP** (CARTE) Affichez la carte du secteur.
- SPEED** (VITESSE) Réglez la vitesse d'affichage du texte.
- MESSAGE** Activez/désactivez certains des messages affichés lors du combat.
- QUIT** (QUITTER) Sauvegardez votre progression et retournez à l'écran titre. Voir la section Sauvegarder ci-dessous.

L'ABBAYE

Dans chaque ville, vous trouverez un prêtre qui pourra vous aider de différentes manières.

- SAVE** (SAUVEGARDER) Sauvegardez la partie.
- CURE** (SOIGNER) Le prêtre peut soigner les personnages empoisonnés ou souffrant d'une maladie.
- RAISE** (RESSUSCITER) Si l'un de vos personnages est tombé au combat, le prêtre peut le ressusciter en lui rendant tous ses HP/MP.
- PROMOTE** (PROMOUVOIR) Lorsqu'un personnage atteint le niveau 10, vous pouvez le promouvoir pour bénéficier d'un certain nombre d'avantages.



SAUVEGARDER

Il existe deux manières de sauvegarder la partie, en plus des fonctions Save Game (Sauvegarder) et Load Game (Charger) du menu SEGA Mega Drive Classics.

À L'ABBAYE

Allez à l'abbaye de n'importe quel village, parlez au prêtre et sélectionnez SAVE (SAUVEGARDER).

EN COMBAT

Si vous avez besoin de quitter le combat en cours de route, appuyez sur la touche d'annulation, placez le curseur sur un emplacement vide de la carte, ouvrez le menu des commandes et sélectionnez QUIT (QUITTER). Lorsque vous chargerez cette sauvegarde par la suite, le combat reprendra là où vous l'avez laissé.



Im Land Rune im Königreich Guardiana herrschte jahrhundertlang Frieden. Bis eines Tages die Horden Runefausts angreifen.

Nun wurden die bösen Streitkräfte Runefausts in der Nähe des Tors der Vorväter gesehen. Finde als junger Schwertkämpfer Guardianas heraus, worauf Runefaust hinaus ist, halte ihn auf und bringe wieder Frieden in das Land Rune. Das Schicksal der Welt liegt nun in deiner Hand und der der Shining Force™.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz und mindestens 4 weitere Tasten verfügbar, 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

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, Auswählen
Start-Taste: Spiel starten, Pause
A-Taste: Menü/Bestätigen
B-Taste: Abbrechen
C-Taste: Menü/Bestätigen

ERSTE SCHRITTE

Nachdem SEGA®-Logo beginnt das Spiel mit der Geschichte, die deinem Abenteuer vorausgeht. Drücke die START-Taste, um zum Titelschirm zu gelangen und drücke dort erneut die START-Taste, um das Spiel zu starten.

Wähle START, um ein neues Abenteuer zu beginnen, oder CONT (Fortsetzen), um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen.

SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus zwei Modi: Modus ohne Kampf und Kampfmodus.

Im Modus ohne Kampf steuerst du den Helden, während er durch die Stadt, das Schloss oder das Feld, das zu anderen Gebieten führt, läuft. Kaufe und verkaufe Gegenstände in den Läden, sprich mit Leuten, um Informationen zu sammeln, suche nach Hinweisen und beobachte Ereignisse, die zur Geschichte beitragen.

Im Kampfmodus sind alle Charaktere, auch feindliche, der Reihe nach am Zug. Jeder Charakter verfügt über ein gewisses Level von HP (Trefferpunkten), die bei erfolgreichem Angriff abnehmen. Geht einem Charakter die HP aus, verlässt er den Kampf und muss in der Abtei wiederbelebt werden. Wurde der Held besiegt, endet der Kampf und das Spiel beginnt erneut in der Abtei, wo das Spiel zuletzt gespeichert wurde.

Jeder Charakter kann EX (Erfahrungspunkte) verdienen. Bei 100 EX wird das Level des Charakters erhöht und damit seine Fähigkeiten verbessert. Dabei wird EX auf Null zurückgesetzt.

Jeder Kampf hat ein Missionsziel. Mit Abschluss der Mission schreitest du in der Geschichte voran. Du kannst vom Kampf zurücktreten, indem du den Ausgangszauber (Egress) mit Hilfe des Engelsflügels (Angel Wing) anwendest, jedoch musst du denselben Kampf erneut von vorne beginnen. Wenn du einmal vom Kampf zurückgetreten bist, werden die HP und MP des Charakters vollständig wiederhergestellt.

MODUS OHNE KAMPF

Bewege den Anführer durch das Gebiet, meist eine Stadt oder ein Schloss. Besuche Läden, um Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen oder sprich mit Personen, um Informationen zu sammeln.

Drücke **Menü**, um das Befehlsmenü am unteren Rand des Bildschirms mit folgenden Optionen zu öffnen:

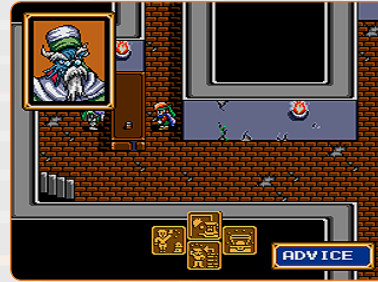
- TALK** (Sprechen) Sprich mit der Person, die vor dem Charakter steht. Versuche in einem Laden, mit dem Verkäufer zu reden.
- MAGIC** (Magie) Wende den EGRESS-Zauber an, um zur Abtei zurückzukehren.
- ITEM** (Gegenstand) Öffnet die Gegenstandsverwaltung. Jeder Charakter kann bis zu vier Gegenstände (Waffen und Werkzeuge) tragen. Du hast folgende Optionen:
 - USE:** (Benutzen) Benutze einen Gegenstand. Wähle zuerst einen Charakter aus und dann den Gegenstand und (wenn nötig) einen Zielcharakter.
 - GIVE:** (Geben) Gegenstand weitergeben. Wähle zuerst einen Charakter aus und dann den Gegenstand und einen Zielcharakter.
 - EQUIP:** (Ausrüsten) Waffe wechseln. Wähle Charakter und auszurüstende Waffe.
 - DROP:** (Ablegen) Gegenstand ablegen. Wähle Charakter und den abzulegenden Gegenstand. Dieser geht dabei verloren.
- SEARCH** (Suchen) Suche das Gebiet vor dir ab. Vergiss nicht zu suchen, wenn du eine Schatzkiste findest!



GRUPPENHAUPTQUARTIER

Zu Beginn des Spiels hast du nur wenige Mitglieder in deiner Gruppe. Im Spielverlauf werden sich dir weitere Charaktere anschließen, doch du kannst nur bis zu 12 mit in einen Kampf nehmen. Gehe zum Hauptquartier, um deine Gruppe zusammenzustellen, und sprich mit Nova. Folgende Befehle stehen dir zur Verfügung:

- ADVICE** (Ratschlag) Hol dir Rat zum kommenden Kampf bei Nova.
- JOIN** (Beitreten) Hast du mehr als 12 Mitglieder in deiner Gruppe, kannst du hier Mitglieder ersetzen.
- ITEM** (Gegenstand) Gegenstandsverwaltung.
- STATUS** Sieh dir den Status des ausgewählten Mitglieds an.



WAFFEN UND GEGENSTÄNDE KAUFEN

Bist du in der Stadt oder im Dorf, suche einen Laden auf.

- BUY** (Kaufen) Kaufe einen Gegenstand oder eine Waffe. Bestimme den zu kaufenden Gegenstand und die Person, die ihn tragen soll.
- SELL** (Verkaufen) Verkaufe ungewollte Gegenstände. Bestimme die Person, die ihn trägt und dann den Gegenstand, der verkauft werden soll.
- DEALS** (Angebote) Manchmal haben Läden seltene und besonders mächtige Waffen oder Gegenstände im Sortiment, die sie gewöhnlich nicht führen. Finde heraus, ob es Angebote gibt, und kaufe sie wie andere Gegenstände auch.
- REPAIR** (Reparieren) Hast du einen beschädigten Gegenstand, kannst du ihn hier reparieren.



KAMPFMODUS

Begib dich in den Kampf, um Missionen zu erfüllen, wie das Feld von zu Feinden befreien oder den zu Anführer besiegen. Die Charaktere sind nacheinander dran. Bewege den ausgewählten Charakter auf eine leere Stelle im leuchtenden Bereich. Gib dann wie folgt Befehle:



- ATTACK** (Angreifen) Leuchtende Gebiete geben an, wo der Charakter mit der ausgewählten Waffe angreifen kann. Wähle einen Feind zum Angreifen
- MAGIC** (Zauber) Wähle einen Zauber, Zauberlevel und Zielcharakter. Zauber verbrauchen die MP (Magiepunkte) des Spielers und können nicht eingesetzt werden, wenn die MP nicht ausreichen
- ITEM** (Gegenstand) Benutze einen Gegenstand, den ein Charakter trägt. EQUIP (Ausrüsten) verbraucht keine Runde, daher kann jeder Charakter einmal pro Runde die Waffe wechseln
- STAY** (Stehenbleiben) Nichts tun und zum nächsten Charakter gehen

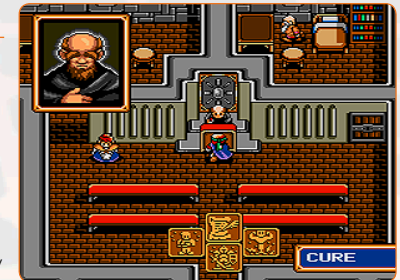
Drücke während du dran bist Abbrechen und benutze die Richtungstasten, um dich umzusehen. Wähle einen Charakter um Details zu erhalten, oder eine leere Stelle in der Umgebung, um das folgende Menü aufzurufen:

- MAP** (Karte) Sieh dir eine Karte der Umgebung an
- SPEED** (Geschwindigkeit) Stelle die Geschwindigkeit des Texts ein
- MESSAGE** (Nachrichten) Schalte einige Kampfnachrichten ON/OFF (Ein/Aus)
- QUIT** (Beenden) Speichere deinen Fortschritt und kehre zum Titelschirm zurück. Siehe auch Speichern unten

THE ABBEY (DIE ABTEI)

In jeder Stadt, in die du reist, findest du einen Priester, der dir auf viele Weise behilflich sein kann.

- SAVE** (Speichern) Speichere das Spiel.
- CURE** (Heilen) Ist eines der Gruppenmitglieder krank oder vergiftet, Sorge dafür, dass der Betroffene vom Priester geheilt wird.
- RAISE** (Wiederbeleben) Ist eines der Gruppenmitglieder im Kampf gefallen, Sorge dafür, dass der Priester die HP/MP des Betroffenen vollständig wiederherstellt.
- PROMOTE** (Befördern) Hat ein Charakter mindestens Level 10 erreicht, kannst du ihn befördern und ihm damit Vorteile verschaffen.



SAVING (SPEICHERN)

Neben den SEGA Mega Drive Classics-Optionen Spiel speichern und Spiel laden gibt es zwei Arten das Spiel zu speichern.

IN DER ABTEI

Besuche in einem beliebigen Dorf die Abtei, sprich mit dem Priester und wähle SAVE (Speichern).

IM KAMPF

Musst du einen Kampf abbrechen, drücke Abbrechen, bewege den Zeiger auf eine leere Stelle der Karte, öffne das Befehlsmenü und wähle **QUIT** (Beenden). Wählst du beim nächsten Starten diese Spieldaten, wird das Spiel von dem Kampf aus fortgesetzt, den du verlassen hast.



La terra di Rune, nel regno di Guardiania, è stata in pace per secoli, fino all'attacco delle orde di Runefaust.

Ora le malvagie forze di Runefaust sono state avvistate vicino alla Porta degli Antichi. Nei panni di un giovane spadaccino di Guardiania, dovrai scoprire il piano di Runefaust, porre freno alle sue ambizioni e riportare la pace nella terra di Rune. Il destino del mondo dipende dalla Shining Force™ e da te.



COMPATIBILITÀ CONTROLLER DI GIOCO

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

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

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

COMANDI DI BASE - TASTIERA

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

COMANDI DI BASE

Tasto D: muoviti, scegli.
Tasto Start: inizia la partita, metti in pausa la partita.
Tasto A: menu/conferma.
Tasto B: annulla.
Tasto C: menu/conferma.

PER INIZIARE

Dopo il logo SEGA®, il gioco inizia con la storia precedente alla tua avventura. Premi START in qualsiasi momento per passare alla schermata del titolo, dopodiché premilo ancora per iniziare.

Dopo aver iniziato il gioco, premi START per iniziare una nuova avventura, o CONT per continuare una partita salvata.

IL GIOCO

Il gioco prevede due modalità: Non-Combat Mode (Modalità di non combattimento) e Battle Mode (Modalità battaglia).

Nella modalità di non combattimento, vesti i panni dell'eroe guidandolo per la città, il castello e gli spazi aperti che portano in altri luoghi. Compra e vendi oggetti e armi nei negozi, parla alla gente per raccogliere informazioni, cerca indizi e osserva gli eventi che svelano la storia.

Nella modalità battaglia, tutti i personaggi, amici e nemici, si muovono e agiscono a turno. Ogni personaggio ha un livello di HP (Hit Points/Punti salute) che si riduce quando subisce un attacco. Quando gli HP di un personaggio raggiungono lo zero, verrà messo fuori combattimento e dovrà essere "resuscitato" tramite l'Abbazia. Se l'eroe principale viene sconfitto, la battaglia terminerà e il gioco ricomincerà dall'ultima Abbazia nella quale è stata salvata la partita.

Ogni personaggio può ottenere EX (Experience Points/Punti esperienza) durante una battaglia. Ogni 100 EX il livello del personaggio aumenta, aumentandone le abilità generali. Contemporaneamente gli EX torneranno a zero.

Ogni battaglia ha uno specifico obiettivo di missione. Completando la missione proseguirai nella storia. Se vieni sopraffatto in battaglia, torna al villaggio lanciando Egress o usando Angel Wing, dovrai riprovare la battaglia dall'inizio per proseguire nella storia. In seguito a una ritirata, HP e MP di ogni personaggio verranno ripristinati completamente.

NON-COMBAT MODE (MODALITÀ SENZA COMBATTIMENTI)

Guida il condottiero nell'area, di solito una città o un castello. Visita i negozi per comprare e vendere oggetti, parla con le persone per raccogliere informazioni.

Premi Menu per aprire il Commands Menu (Menu comandi) nella parte inferiore dello schermo con le seguenti opzioni:

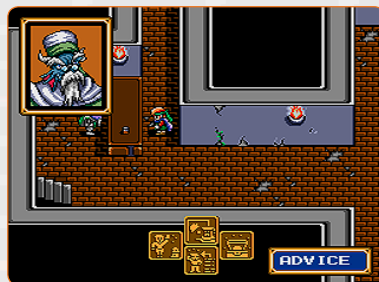
- TALK** (PARLA) Parla con la persona che si trova di fronte al tuo personaggio. Se entri in un negozio, parla al commesso.
- MAGIC** (MAGIA) Lancia l'incantesimo EGRESS per tornare all'Abbazia.
- ITEM** (OGGETTI) Selezionalo per gestire gli oggetti. Ogni personaggio può tenere fino a quattro oggetti (armi e utensili). Troverai le seguenti opzioni:
 - USE:** (USA) Usa l'oggetto. Seleziona, nell'ordine, il personaggio, l'oggetto e (se disponibile) il bersaglio.
 - GIVE:** (DAI) Trasferisci l'oggetto. Seleziona nell'ordine il personaggio, l'oggetto e il personaggio a cui lo vuoi dare.
 - EQUIP:** (EQUIPAGGIA) Cambia arma. Seleziona il personaggio e l'arma da equipaggiare.
 - DROP:** (ABBANDONA) Abbandona un oggetto. Seleziona il personaggio e l'oggetto da abbandonare. Gli oggetti abbandonati verranno persi.
- SEARCH** (PERLUSTRA) Perlustra l'area di fronte a te. Se trovi un forziere, non dimenticarti di controllarlo!



PARTY HEADQUARTERS (QUARTIER GENERALE DEL GRUPPO)

Inizi il gioco con un piccolo manipolo di membri nel tuo gruppo. Proseguendo nel gioco, molti personaggi si aggrenderanno, ma potrai portare solo 12 membri in battaglia. Vai al quartier generale e componi il tuo gruppo. Parla con Nova e vedrai i seguenti comandi:

- ADVICE** (CONSIGLIO) Chiedi consiglio a Nova per la prossima battaglia.
- JOIN** (RECLUTA) Quando il tuo gruppo conta più di 12 membri, usa quest'opzione per sostituire i membri del gruppo.
- ITEM** (OGGETTI) Selezionalo per gestire gli oggetti.
- STATUS** (STATO) Per vedere lo stato dei membri selezionati.



SHOPPING FOR WEAPONS AND ITEMS (COMPRA ARMI E OGGETTI)

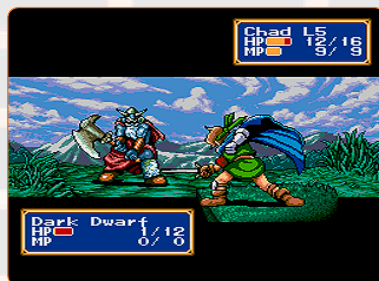
Quando sei in una città o in un villaggio, trova e visita un negozio.

- BUY** (COMPRA) Compra un oggetto o un'arma. Specifica l'oggetto da comprare e la persona che lo porterà.
- SELL** (VENDI) Vendi oggetti che non vuoi più. Specifica la persona che porta l'oggetto e quindi l'oggetto da vendere.
- DEALS** (OCCASIONI) A volte i negozi hanno armi rare e potenti oppure oggetti che non sono in vendita normalmente. Controlla la disponibilità di queste armi e di questi oggetti e comprali come faresti con gli oggetti normali.
- REPAIR** (RIPARA) Se hai un oggetto danneggiato, riparalo qui.



BATTLE MODE (MODALITÀ BATTAGLIA)

Combatti per completare i vari obiettivi di missione, solitamente facendo piazza pulita dei nemici o sconfiggendone il leader. Tutti i personaggi si muovono a turno. Muovi il personaggio selezionato verso uno spazio libero dell'area lampeggiante. Dopodiché dai ordini nel seguente modo:



- ATTACK** (ATTACCO) Le aree lampeggianti rappresentano le posizioni che il personaggio può attaccare con l'arma in uso. Seleziona un nemico per attaccarlo.
- MAGIC** (MAGIA) Seleziona un incantesimo, il livello dell'incantesimo e il bersaglio. La magia consuma gli MP (Magic Points/Punti magia), e gli incantesimi non possono essere lanciati se non hai MP sufficienti.
- ITEM** (OGGETTI) Usa un oggetto del personaggio selezionato. Non perderai un turno equipaggiandolo, tutti i personaggi possono cambiare arma e attaccare nell'arco di un singolo turno.
- STAY** (RESTA FERMO) Non fai niente e passi al personaggio successivo.

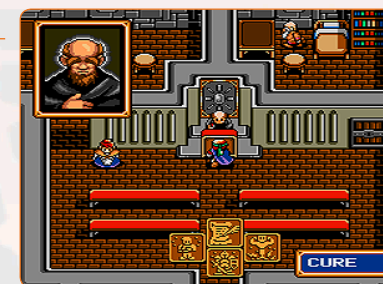
Durante il turno del tuo personaggio, premi Cancel e usa il tasto D per esaminare i dintorni. Seleziona un personaggio per vederne le informazioni dettagliate o una zona vuota per vedere il seguente menu:

- MAP** (MAPPA) Vedi una mappa dell'area.
- SPEED** (VELOCITÀ) Cambia la velocità del testo su schermo.
- MESSAGE** (MESSAGGI) Attiva/Disattiva alcuni messaggi di battaglia.
- QUIT** (ESCI) Salva i progressi e torna alla schermata del titolo. Vedi sotto per la funzione di salvataggio.

THE ABBEY (L'ABBZIA)

In ogni città che visiti, troverai un prete che ti può aiutare in molti modi.

- SAVE** (SALVA) Salva la partita.
- CURE** (CURA) Se tu o i membri del tuo gruppo siete stati infettati da una malattia o avvelenati, il prete vi curerà.
- RAISE** (RESUSCITA) Se qualcuno dei tuoi membri è caduto in battaglia, il prete ne ripristinerà appieno HP e MP.
- PROMOTE** (PROMUOVI) Quando un personaggio raggiunge il livello 10 o superiore, potrai promuoverlo, ottenendo diversi vantaggi.



SALVATAGGIO

Ci sono due modi per salvare il gioco, oltre a usare le funzioni del menu SEGA Mega Drive Classics Save Game (Salva partita) e Load Game (Carica partita).

IN THE ABBEY (NELL'ABBZIA)

In un villaggio, visita l'Abbazia, parla con il prete e seleziona SAVE (SALVA).

DURANTE UNA BATTAGLIA

Se devi uscire durante una battaglia, premi Cancel, sposta il puntatore in un punto della mappa senza personaggi, apri il Commands Menu (Menu comandi) e seleziona QUIT (ESCI). La prossima volta che selezionerai la stessa partita, il gioco ricomincerà dalla battaglia che hai abbandonato.



La tierra de Rune, en el reino de Guardiania, llevaba una existencia pacífica hasta la llegada de las hordas de Runefaust.

Las fuerzas malvadas de Runefaust han sido vistas cerca de la Puerta de los Ancestros. Eres un joven espadachín de Guardiania y debes averiguar los planes de Runefaust para desbaratarlos y devolver la paz a la tierra de Rune. El destino del mundo depende de ti y de tu fuerza resplandeciente en Shining Force™.



COMPATIBILIDAD CON MANDOS DE JUEGO

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

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

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

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

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

CONTROLES BÁSICOS

Mando de dirección: movimiento, seleccionar.
Botón Start (Inicio): empezar la partida, pausa.
Botón A: menú/confirmar.
Botón B: cancelar.
Botón C: menú/confirmar.

PRIMEROS PASOS

Tras mostrarse el logotipo de SEGA®, la partida comenzará poniéndote al tanto de los hechos que preceden a la aventura. Pulsa Start (Inicio) en cualquier momento para pasar a la pantalla de inicio y vuelve a pulsarlo para empezar a jugar.

Elige START (EMPEZAR) para comenzar una nueva aventura o CONT (CONTINUAR) para continuar una partida guardada.

EL JUEGO

El juego consta de dos modos: el modo Non-Combat (Sin combate) y el modo Battle (Batalla).

Durante el modo Non-Combat, controlarás al héroe mientras pasea por la ciudad, el interior del castillo y los campos que llevan a otros lugares. Compra y vende objetos y armas en las tiendas, habla con personajes para obtener información, busca pistas y presencia escenas para que la historia avance.

Durante el modo Battle (Batalla), todos los personajes, amigos y enemigos, actuarán por turnos. Cada personaje tiene un número de HP (puntos de impacto) que irá perdiendo al recibir ataques. Si un personaje se queda sin HP, tendrá que abandonar la batalla y "resucitará" en la abadía. Si el héroe principal es derrotado, la batalla terminará y el juego se retomará desde la última abadía en la que hayas guardado la partida.

Cada personaje puede ganar EX (puntos de experiencia) durante la batalla. Con cada 100 EX nuevos, el nivel de tu personaje aumentará, sus habilidades mejorarán y el contador de EX volverá a ponerse a cero.

Cada batalla tiene un objetivo de misión específico. Completar una misión hará que la historia del juego avance. Si te sientes abrumado durante una batalla, usa Angel Wing (Ala de ángel) o Egress (Egresar) para volver a la aldea; tendrás que reintentar la batalla desde el principio para pasar a la siguiente fase. Al retirarse, cada personaje recuperará todos sus HP y MP (puntos de magia).

MODO NON-COMBAT (SIN COMBATE)

Mueve al líder por el escenario (normalmente, una ciudad o un castillo). Visita tiendas para comprar y vender objetos, y habla con la gente para conseguir información.

Pulsa Menú para abrir el menú de comandos en la parte inferior de la pantalla. Verás las siguientes opciones:

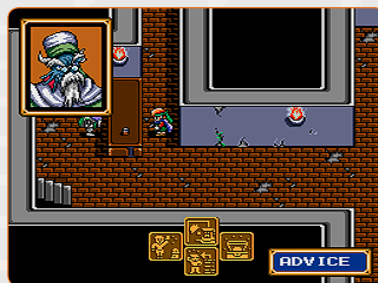
- TALK** (HABLAR) Habla con alguien que esté frente a tu personaje. Si entras en la tienda, habla con el dependiente.
- MAGIC** (MAGIA) Lanza el hechizo EGRESS (EGRESAR) para volver a la abadía.
- ITEM** (OBJETOS) Gestiona tus objetos. Cada personaje puede llevar hasta cuatro objetos (incluidas armas y herramientas). Tienes las siguientes opciones:
 - USE:** (USAR) Usa un objeto. Selecciona un personaje, un objeto y (si es necesario) un blanco.
 - GIVE:** (DAR) Entrega un objeto. Selecciona un personaje, un objeto y un destinatario.
 - EQUIP:** (EQUIPAR) Cambia de arma. Selecciona un personaje y el arma que quieres que use.
 - DROP:** (SOLTAR) Suelta un objeto. Selecciona un personaje y el objeto del que te quieres deshacer. Si sueltas un objeto, lo perderás para siempre.
- SEARCH** (BUSCAR) Inspecciona el área en la que te encuentras. ¡Usa esta opción si ves un cofre del tesoro!



EL CUARTEL GENERAL

Comenzarás la partida con un grupo de pocos miembros. A medida que avances en el juego, más personajes se unirán a tu causa. Tu grupo para luchar en una batalla podrá componerse de hasta 12 miembros. Ve al cuartel general y crea tu grupo. Habla con Nova y elige uno de estos comandos:

- ADVICE** (CONSEJO) Nova te aconsejará sobre la siguiente batalla.
- JOIN** (UNIRTE) Usa esta opción para reemplazar miembros de tu grupo cuando tengas más de doce.
- ITEM** (OBJETOS) Gestiona tus objetos con esta opción.
- STATUS** (ESTADO) Consulta el estado del miembro seleccionado.



COMPRAR ARMAS Y OBJETOS

No dejes de visitar las tiendas de ciudades y aldeas.

- BUY** (COMPRAR) Compra un objeto o un arma. Elige un objeto y la persona que lo llevará.
- SELL** (VENDER) Vende los objetos que no necesitas. Elige la persona que lleva el objeto y después el objeto que quieres vender.
- DEALS** (OFERTAS) En ocasiones, las tiendas venden objetos o armas poderosas difíciles de conseguir. Se compran como los objetos normales.
- REPAIR** (REPARAR) Repara tus objetos dañados.



BATTLE MODE (BATALLA)

Lucha para completar objetivos de misión específicos; por lo general, consistirán en acabar con todos los enemigos de un escenario o derrotar al líder. Los personajes actuarán por turnos. Mueve al personaje seleccionado a un lugar vacío dentro del área parpadeante. Podrás darle las siguientes órdenes:



- ATTACK** (ATACAR) Las áreas parpadeantes representan los lugares que tu personaje puede atacar con el arma seleccionada. Elige un enemigo al que atacar.
- MAGIC** (MAGIA) Elige un hechizo, un nivel de hechizo y un blanco. La magia consume los MP (puntos de magia) del jugador. No podrás lanzar hechizos si tienes pocos MP.
- ITEM** (OBJETOS) Usa el objeto que tenga en ese momento el personaje seleccionado. EQUIP (EQUIPAR) no consume un turno, así que podrás cambiar de arma y atacar en un mismo turno.
- STAY** (QUIETO) No harás nada y el turno pasará al siguiente personaje.

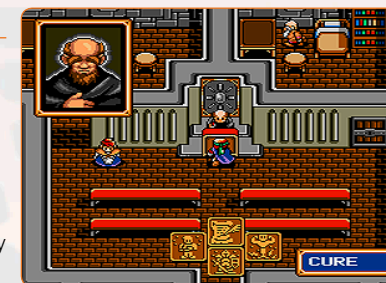
Durante el turno de tu personaje, pulsa Cancelar y usa el mando de dirección para inspeccionar los alrededores. Elige un personaje para ver información detallada sobre un área vacía y abrir el siguiente menú:

- MAP** (MAPA) Ver un mapa de la zona.
- SPEED** (VELOCIDAD) Cambiar la velocidad con que se muestra el texto.
- MESSAGE** (MENSAJES) Activa (ON) o desactiva (OFF) algunos mensajes de batalla.
- QUIT** (SALIR) Guarda la partida y vuelve a la pantalla de inicio. Consulta también la sección "Guardar la partida" de este manual.

LA ABADÍA

En todas las ciudades hay un sacerdote que te ayudará de distintas formas.

- SAVE** (GUARDAR) Guarda la partida.
- CURE** (CURAR) Si un miembro de tu grupo está enfermo o lo han envenenado, el sacerdote podrá curarlo.
- RAISE** (RESUCITAR) Si un miembro de tu grupo ha muerto en la batalla, el sacerdote le devolverá todos sus HP y MP.
- PROMOTE** (ASCENDER) Si un personaje llega al nivel 10 o más, podrás ascenderlo y obtener numerosas ventajas.



GUARDAR LA PARTIDA

Hay dos formas de guardar la partida, además de usar las funciones Save Game (Guardar partida) y Load Game (Cargar partida) del menú de SEGA Mega Drive Classics.

EN LA ABADÍA

Visita la abadía de cualquier aldea, habla con el sacerdote y selecciona SAVE (GUARDAR).

DURANTE UNA BATALLA

Si quieres retirarte de una batalla, pulsa Cancelar, mueve el cursor a un punto del mapa sin personajes, abre el menú de comandos y selecciona QUIT (SALIR). La próxima vez que selecciones el archivo de esta partida, la batalla se reanudará desde este punto.



The land of Rune, in the kingdom of Guardia, has been at peace for centuries, until the hordes of Runefaust attack.

Now, the evil forces of Runefaust are spotted near the Gate of the Ancients. As a young swordsman of Guardia, find out what Runefaust is after, stop their ambition, and bring back peace to the land of Rune. The fate of the world depends on the *Shining Force™* and you.



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, Make Selection.
Start button: Start Game, Pause Game.
A button: Menu/Confirm.
B button: Cancel.
C button: Menu/Confirm.

GETTING STARTED

Following the SEGA® logo, the game opens with the story that precedes your adventure. Press **START** at any time to move to the Title Screen, then press it again to begin.

After you start the game, select **START** to begin a new adventure, or **CONT** to continue a previously saved game.



GAMEPLAY

The game consists of two modes: Non-Combat Mode and Battle Mode.

During the Non-Combat Mode, you control the hero as he walks around town, inside the castle and in the fields that lead to other locations. Purchase and sell items and weapons at the shops, talk to people to gather information, search for clues and watch events that unfold the story.

During Battle Mode, all characters, both friend and foe, take turns moving and taking action. Each character has a level of HP (Hit Points) which reduces when successfully attacked. When a character's HP reaches zero, he/she is out of the battle and will need to be "raised" via the Abbey. If the main hero is defeated, the battle will end and the game will restart from the last Abbey where the game was saved.

Each character can earn EX (Experience Points) during battle. If 100 EX are earned, the character's level increases, improving his/her overall abilities. EX will be reset to zero at this time.

Each battle has a specific mission objective. Completing the mission advances the story. If you are overwhelmed during battle, return to the village by casting Egress, or using Angel Wing; you'll need to retry the battle from the beginning to progress the story. Once they have retreated, the HP and MP of each character will be fully restored.

NON-COMBAT MODE

Move the leader around the area, usually a town or castle. Visit shops to buy and sell items, or talk to people to gather information.

Press **Menu** to open the Commands Menu at the bottom of the screen with the following options:

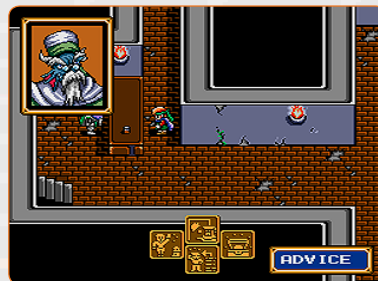
TALK	Talk to the person in front of your character. If you go into the shop, try talking to the clerk.
MAGIC	Cast the EGRESS spell to return to the Abbey.
ITEM	Select this for item management. Each character can hold up to four items (weapons and tools together). You have the following options: USE: Use item. Select in order the character, the item and (if any) the target. GIVE: Transfer item. Select in order the character, the item, and the target character. EQUIP: Change weapon. Select the character and the weapon to equip. DROP: Discard an item. Select the character and the item to discard. Items will be lost once discarded.
SEARCH	Search the area in front of you. If you find a treasure chest, don't forget to search!



PARTY HEADQUARTERS

You start the game with only a handful of members in your party. As the game progresses, many characters will join your force, but you can only take 12 members in your party to the Battle. Go to headquarters and assemble your party. Talk to Nova and you will have the following commands:

- ADVICE** Get advice from Nova on the upcoming Battle.
- JOIN** When you have more than 12 members in your force, select this to replace the members in your party.
- ITEM** Select this for item management.
- STATUS** View the status of the selected member.



SHOPPING FOR WEAPONS AND ITEMS

When you're in the town or village, be sure to find and visit a shop.

- BUY** Buy an item or a weapon. Specify item to buy and the person that will carry it.
- SELL** Sell unwanted items. Specify the person that carries the item, then the item to sell.
- DEALS** Shops may at times have rare and powerful weapons or items that are not regularly on the shelf. Find out if they have such weapons/items, and buy as you would with other items.
- REPAIR** If you have a damaged item, have it repaired here.



BATTLE MODE

Engage in combat to complete specific mission objectives, most commonly clearing the field of enemies or defeating the leader. Each character takes turns moving. Move the selected character to any unoccupied spot within the flashing area. Then give orders as follows:



- ATTACK** Flashing areas represent the locations the character can attack with the currently selected weapon. Select an enemy to attack.
- MAGIC** Select a spell, the spell level and the target character. Magic consumes the player's MP (Magic Points), and cannot be cast if MP is too low.
- ITEM** Use an item that the selected character is holding. EQUIP will not use up a turn, so any character can change weapons and attack during one turn.
- STAY** Do nothing and move on to the next character.

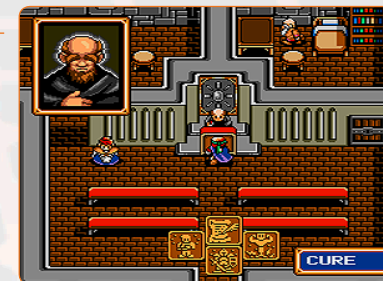
During your character's turn, press **Cancel** and use the D-button to examine your surroundings. Select a character to see detailed information or a vacant land area to bring up the following menu:

- MAP** View a map of the area.
- SPEED** Change the display speed of the text.
- MESSAGE** Turn ON/OFF some of the battle messages.
- QUIT** Save the progress and return to the Title Screen. See also Saving below.

THE ABBEY

In every town you travel to, you will find a Priest who can help you out in many ways.

- SAVE** Save the game.
- CURE** If any of your members have been infected with a disease or poison, have the Priest cure them.
- RAISE** If any of your members have fallen in battle, have the Priest restore them to full HP/MP.
- PROMOTE** Once a character achieves Level 10 or higher, you can promote him/her, which gives them a number of advantages.



SAVING

There are two ways to save the game, besides using the SEGA Genesis Classics Save Game and Load Game menu functions.

- IN THE ABBEY** At any village, visit the Abbey, talk to the Priest and select SAVE.

- DURING A BATTLE** Should you need to quit during the battle, press **Cancel**, move the cursor to anywhere on the map where there are no characters, bring up the Commands Menu and select QUIT. The next time you select the same game data, the game resumes from the battle where you left off.



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