



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.

One year has passed since eight of the toughest, fastest fighters challenged each other in the World Fighting Tournament.

Now the call has come for the second World Fighting Tournament. Who will emerge victorious this time?



## 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.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Guard.
- B button:** Punch.
- C button:** Kick.

## ADVANCED CONTROLS

### MOVING

Use the D-button left and right to move forwards and backwards, up to jump, and down to crouch. Combine these to jump or crouch forwards or backwards.

### SPECIAL ATTACKS

Experiment with combinations of the D-button, **Guard**, **Punch** and **Kick** to find special moves to overpower your opponent.

## GETTING STARTED

From the Title Screen, press START to display the Main Menu as follows:

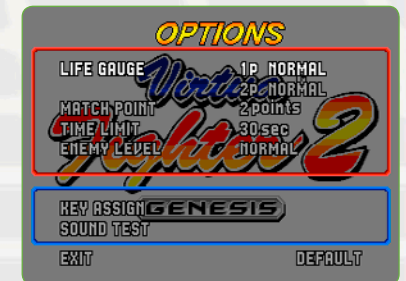
- ARCADE MODE:** A single player game.
- VS MODE:** A two player competitive game.
- OPTIONS:** Make changes to game settings.



## OPTIONS

Use the D-button up/down to select a category, and left/right to make changes.

- LIFE GAUGE:** Set the amount of damage you take per hit from Smallest to Largest. NO DAMAGE makes your fighter invincible to attack.
- MATCH POINT:** Set the number of wins needed to decide a match.
- TIME LIMIT:** Set the length of each fighting round. NO LIMIT gives you the freedom to pulverise your opponent at your own pace.
- ENEMY LEVEL:** Set the skill level of CPU opponents.
- KEY ASSIGN:** Change the key configurations for **Guard**, **Punch** and **Kick**.
- SOUND TEST:** Listen to music, voices and sound effects used in the game.



## GAME RULES

There are three rounds per match by default. The first player to win two rounds is the match winner. There are two ways to win.

- 1) Reduce your opponent's Life Gauge to zero ("K.O.").
- 2) Force your opponent out of the ring ("RING OUT").

If neither condition is met before the Time Limit is reached ("TIME OVER"), the player with the longer Life Gauge wins.

## SECOND PLAYER ENTRY

A second player can join during Arcade Mode by pressing START on a second controller. "Challenger Comes" will be displayed on screen followed by the Character Select screen. The winner continues the Arcade Mode game from the beginning of the interrupted stage.



## GAME OVER

Fail to win a match in Arcade Mode and the game will end. Press START before the countdown runs out to retry from the round you last played.

## GAME SCREEN

Life Gauge

Wins

Timer

Total Time

Round Count



## ROUND COUNT

The round number in the current match.

## WINS

The number of wins for each fighter. The number required can be set in Options.



Un an a passé depuis que huit des guerriers les plus endurcis et rapides se sont affrontés dans le Tournoi Mondial de Combat.

À présent l'heure est arrivée pour le second Tournoi Mondial de Combat. Qui sortira vainqueur cette fois-ci ?



## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible PC 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 l'option '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 respectivement. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne sont pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons.

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

<b>Bouton A</b> : Q	<b>Bouton Y</b> : Z
<b>Bouton B</b> : S	<b>Bouton Z</b> : E
<b>Bouton C</b> : D	<b>Bouton Start</b> : Entrée.
<b>Bouton X</b> : A	<b>Bouton multidirectionnel</b> : Touches directionnelles.

## COMMANDES DE BASE

<b>Bouton multidirectionnel</b> : Se déplacer.
<b>Bouton Start</b> : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.
<b>Bouton A</b> : Garde.
<b>Bouton B</b> : Coup de poing.
<b>Bouton C</b> : Coup de pied.

## COMMANDES AVANCÉES

### SE DÉPLACER

Utilisez le bouton multidirectionnel vers la gauche et vers la droite pour aller en avant ou en arrière, vers le haut pour sauter et vers le bas pour s'accroupir. Combinez ces commandes pour sauter ou s'accroupir vers l'avant ou vers l'arrière.

### ATTAQUES SPÉCIALES

Essayez de nouvelles combinaisons avec le bouton multidirectionnel, la **garde**, le **coup de poing** et le **coup de pied** pour découvrir des coups spéciaux qui seront utiles pour dominer vos adversaires.

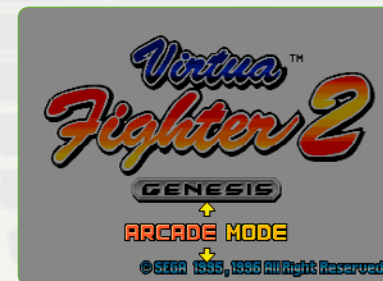
## DÉMARRAGE

À l'écran de titre, appuyez sur Start pour afficher le menu principal de cette façon :

**ARCADE MODE:** (MODE ARCADE) : Jeu à un joueur.

**VS MODE:** (MODE VS) : Compétition entre deux joueurs.

**OPTIONS:** Modifier les paramètres du jeu.



## OPTIONS

Utilisez le bouton multidirectionnel vers le haut/bas pour sélectionner une catégorie, vers la gauche/droite pour faire des changements.

**LIFE GAUGE:** (JAUGE DE VIE) : Régler les dégâts que vous subissez par coup, du plus petit au plus grand. NO DAMAGE (SANS DÉGÂTS) rend votre combattant invincible.

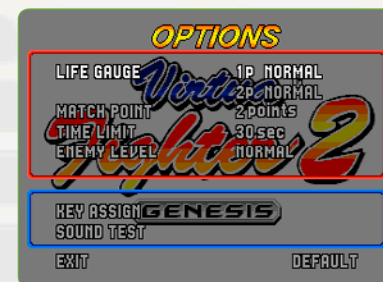
**MATCH POINT:** (POINT DE MATCH) : Régler le nombre de victoires nécessaires pour gagner un match.

**TIME LIMIT:** (TEMPS LIMITE) : Régler la longueur de chaque round. NO LIMIT (SANS LIMITE) vous laisse le temps de pulvériser vos adversaires à votre rythme.

**ENEMY LEVEL:** (NIVEAU DES ENNEMIS) : Régler le niveau de difficulté des adversaires CPU (ORD).

**KEY ASSIGN:** (ASSIGNER LES TOUCHES) : Changer la configuration des touches pour la garde, le coup de poing et le coup de pied.

**SOUND TEST:** (TEST AUDIO): Écouter la musique, les voix et les effets sonores présents dans le jeu.



## COMMENT JOUER

Par défaut, il y a trois sets par combat. Le premier joueur qui gagne deux sets est le gagnant du combat. Il existe deux façons de gagner.

- 1) Faire diminuer la jauge de vie jusqu'à zéro ("K.O.").
- 2) Pousser votre adversaire hors du ring ("RING OUT").

Si aucune des deux conditions n'est atteinte avant la limite de temps ("TIME OVER"), le joueur ayant la jauge de vie la plus pleine gagne.



## PARTICIPATION D'UN DEUXIÈME JOUEUR

Un deuxième joueur peut participer au Mode Arcade en appuyant sur Start sur une deuxième manette. "Challenger comes" (Un challenger arrive) s'affichera à l'écran suivi de l'écran de sélection du personnage. Le gagnant continue la partie en Mode Arcade depuis le début du niveau non terminé.



## GAME OVER (PARTIE TERMINÉE)

Si vous ne gagnez pas un seul combat en Mode Arcade alors la partie sera terminée. Appuyez sur START avant la fin du compte à rebours pour reprendre depuis le dernier round joué.

## ÉCRAN DE JEU

Jauge de vie

Victoires

Temps

Temps total

Nombre de sets



## NOMBRE DE SETS

Nombre de sets du combat en cours.

## VICTOIRES

Le nombre de victoires pour chaque combattant. Le nombre requis peut être réglé dans les options.

Ein Jahr ist vergangen, seit acht der stärksten, schnellsten Kämpfer der Welt im Weltweiten Kampfturnier angetreten sind.

Nun steht das Zweite Weltweite Kampfturnier an. Wer trägt diesmal den Sieg davon?



## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

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

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

- Starte SEGA Mega Drive Classics
- Wähle im Hauptmenü Optionen (Options)
- Wähle in den Eingabeeinstellungen (Input Configuration) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung (Assign controller mapping)
- 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:** Bewegen

**Start-Taste:** Spiel starten, Pause

**A-Taste:** Abwehr

**B-Taste:** Schlag

**C-Taste:** Kick

## ERWEITERTE STEUERUNG

### BEWEGEN

Drücke das Steuerkreuz nach links und rechts, um dich vor- und rückwärts zu bewegen, und nach oben bzw. unten, um zu springen bzw. in die Hocke zu gehen. Durch die Kombination zweier Richtungen kannst du nach vorn und zurück springen/in die Hocke gehen.

### SPEZALANGRIFFE

Experimentiere mit Kombinationen des Steuerkreuzes und **Abwehr**, **Schlag** und **Kick**, um deinen Gegner mit Spezialangriffen zu überwäligen.

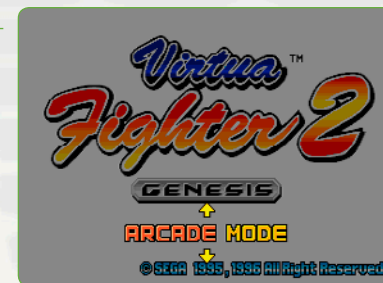
## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen:

**ARCADE MODE:** (Arcade-Modus): Eine Einzelspielerpartie.

**VS MODE:** (Versus-Modus): Ein Wettkampf für zwei Spieler.

**OPTIONS:** (Optionen): Nimm Änderungen an Spieleinstellungen vor.



## OPTIONEN

Drücke das Steuerkreuz nach oben und unten, um eine Kategorie auszuwählen, und nach links und rechts, um Änderungen vorzunehmen.

**LIFE GAUGE:** (Lebensanzeige): Lege das Ausmaß des Schadens fest, den du mit jedem Treffer erleidest. **NO DAMAGE** (Kein Schaden) macht deinen Kämpfer unverwundbar.

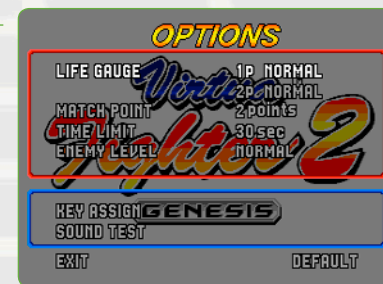
**MATCH POINT:** (Matchpunkt): Lege die Anzahl der Siege fest, die benötigt werden, um einen Wettkampf zu entscheiden.

**TIME LIMIT:** (Zeitlimit): Lege die Länge der Kampfunden fest. Mit **NO LIMIT** (Kein Limit) hast du die Freiheit, deinen Gegner in deinem eigenen Rhythmus in die Mangel zu nehmen.

**ENEMY LEVEL:** (Stärke des Gegners): Lege die Fähigkeitsstufe der COM-Gegner fest.

**KEY ASSIGN:** (Tastenbelegung): Ändere die Tastenkonfiguration für Abwehr, Schlag und Kick.

**SOUND TEST:** (Soundtest): Hör dir Musik, Stimmen und Klangeffekte aus dem Spiel an.





## SPIELREGELN

Jedes Match besteht aus drei Einzelkämpfen, und wer zuerst zwei Einzelkämpfe für sich entscheidet, ist Sieger. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Match zu gewinnen.

- 1) Sorge dafür, dass die Lebensanzeige deines Gegners auf Null absinkt ("K.O.).
- 2) Zwinge deinen Gegner aus dem Ring ("RING OUT").

Wurde vor Ablauf des Zeitlimits keine dieser beiden Bedingungen erzielt ("TIME OVER"), gewinnt der Spieler mit der höheren Lebensanzeige.

### BEITRITT EINES ZWEITEN SPIELERS

Im Arcade-Modus kann ein zweiter Spieler beitreten, indem die Start-Taste auf dem zweiten Controller gedrückt wird. Auf dem Bildschirm erscheint dann "CHALLENGER COMES" (Herausforderer kommt), gefolgt vom Charakterauswahlbildschirm. Der Sieger setzt den Arcade-Modus ab Beginn des unterbrochenen Levels fort.



### SPIEL VORBEI

Gelingt es dir nicht, ein Match im Arcade-Modus zu gewinnen, ist das Spiel vorbei. Drücke die Start-Taste, ehe der Countdown abläuft, um die zuletzt gespielte Runde erneut zu versuchen.

## SPIELBILDSCHIRM

Lebensanzeige

Siege

Zähler

Gesamtzeit

Rundenzahl



### RUNDENZAHL

Die Rundennummer im aktuellen Turnier.

### SIEGE

Die Anzahl der Siege für jeden Kämpfer. Die benötigte Anzahl kann in den Optionen eingestellt werden.

È passato un anno da quando otto dei combattenti più forti si sono sfidati nel World Fighting Tournament.

Ora è arrivato il momento del secondo World Fighting Tournament: chi uscirà vincitore questa volta?



## 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 sul 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 (Avvio) 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 disponibili.

## COMANDI PREDEFINITI 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

<b>Tasto D:</b> Movimento.
<b>Pulsante START:</b> Inizia partita, Pausa.
<b>Pulsante A:</b> Guardia.
<b>Pulsante B:</b> Pugno.
<b>Pulsante C:</b> Calcio.

## COMANDI AVANZATI

### MOVIMENTO

Utilizza il tasto D a sinistra e destra per spostarti avanti e indietro, su per saltare e giù per abbassarti. Combina queste mosse per saltare in avanti o all'indietro o muoverti accovacciato.

### ATTACCHI SPECIALI

Prova le combinazioni del tasto D, **Guardia**, **Pugno** e **Calcio** per scoprire mosse speciali che ti permetteranno di avere la meglio sul tuo avversario.

## PER INIZIARE

Dalla schermata dei titoli, premi START per visualizzare il menu principale, dove troverai le seguenti opzioni:

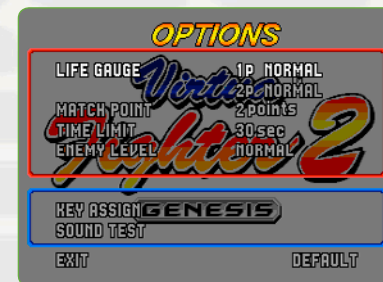
- ARCADE MODE:** (modalità arcade): partita per giocatore singolo.
- VS MODE:** (modalità VS): partita a due giocatori.
- OPTIONS:** (opzioni): modifica le impostazioni di gioco.



## OPZIONI

Utilizza il tasto D su / giù per selezionare una categoria, e destra / sinistra per apportare le modifiche.

- LIFE GAUGE:** (indicatore vita): Imposta la quantità di danno ricevuta per ogni colpo, puoi scegliere tra 5 opzioni che vanno dal minor danno al maggior danno possibile.
- MATCH POINT:** (n° vittorie): Imposta il numero di vittorie necessarie per decidere il combattimento.
- TIME LIMIT:** (tempo limite): Imposta la lunghezza del round del combattimento. L'opzione NO LIMIT ti permette di non avere limiti di tempo per battere il tuo avversario.
- ENEMY LEVEL:** (livello del nemico): Imposta il livello d'abilità dell'avversario CPU.
- KEY ASSIGN:** (assegnazione pulsanti): Modifica la configurazione dei comandi per **Guardia**, **Pugno** e **Calcio**.
- SOUND TEST:** (test audio): Ascolta la musica, le voci e gli effetti sonori utilizzati nel gioco.





## REGOLE DEL GIOCO

Ci sono tre scontri per round secondo l'impostazione predefinita. Il giocatore che vince per primo due scontri è il vincitore del round. Ci sono due modi per vincere:

- 1) Riducendo l'indicatore vita dell'avversario a zero ("KO").
- 2) Buttando l'avversario fuori dal ring ("RING OUT").

Se nessuna delle due condizioni è stata soddisfatta entro il tempo limite ("TIME OVER"), vince il giocatore con più energia nell'indicatore vita.



## ENTRATA SECONDO GIOCATORE

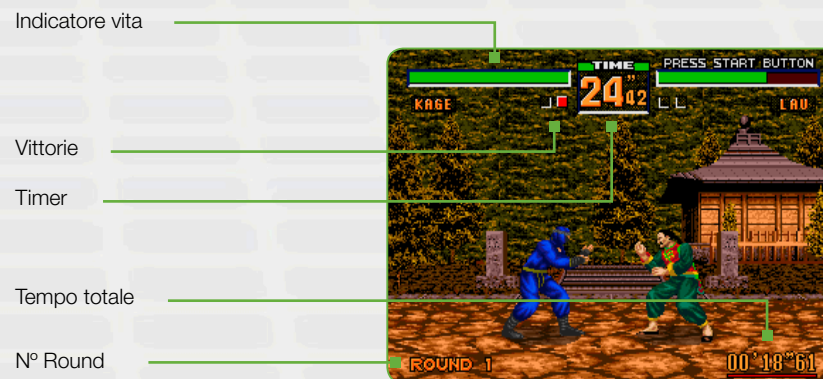
Un secondo giocatore può entrare premendo START su un altro controller durante la modalità Arcade. La scritta "Challenger Comes" sarà visualizzata sullo schermo, seguita dalla schermata di selezione del personaggio. Il vincitore continua la partita in modalità Arcade a partire dall'inizio della fase interrotta.



## FINE DELLA PARTITA

Se non riesci a vincere un combattimento in modalità Arcade, la partita finirà. Premi START prima che il conto alla rovescia finisca per ripetere l'ultimo round giocato.

## SCHEMATA DI GIOCO



## N° ROUND

Il numero del round nel World Fighting Tournament.

## VITTORIE

Il numero di vittorie per ogni combattente. Il numero di vittorie necessarie può essere impostato in Opzioni.

Ha pasado un año desde que ocho de los luchadores más rápidos y fuertes del mundo se dieron cita en el torneo de lucha mundial.

Ahora llega el turno del segundo torneo de lucha mundial. ¿Quién se alzará con la victoria esta vez?



## 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 mando 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 Options (Opciones) en el 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

<b>Botón A:</b> A	<b>Botón Y:</b> W
<b>Botón B:</b> S	<b>Botón Z:</b> E
<b>Botón C:</b> D	<b>Botón Start:</b> Enter.
<b>Botón X:</b> Q	<b>Botón direccional:</b> flechas de dirección.

## CONTROLES BÁSICOS

<b>Botón direccional:</b> Mover.
<b>Botón Start:</b> Empezar partida/Poner partida en pausa.
<b>Botón A:</b> Defensa.
<b>Botón B:</b> Puñetazo.
<b>Botón C:</b> Patada.

## CONTROLES AVANZADOS

### MOVESE

Usa el botón de dirección a izquierda o derecha para moverte hacia delante o hacia atrás; arriba para saltar y abajo para agacharte. Combínalos para saltar o agacharte hacia delante o atrás.

### ATAQUES ESPECIALES

Experimenta con las combinaciones del botón de dirección. Usa la **Defensa**, los **Puñetazos** o las **Patadas** para descubrir movimientos especiales que acabarán con tu oponente.

## INICIO

Cuando accedas a la pantalla del título pulsa el botón Start para acceder al menú principal:

**ARCADE MODE:** (MODO ARCADE): modo para un jugador.

**VS MODE:** (MODO VERSUS): una partida para dos jugadores en modo competitivo.

**OPTIONS:** (OPCIONES): cambia las opciones del juego.



## OPCIONES

Pulsa arriba/abajo en el botón de dirección para seleccionar una categoría y a izquierda/derecha para realizar cambios.

**LIFE GAUGE:** (INDICADOR DE VIDA): elige la cantidad de daños que recibirás por golpe, desde Smallest (muy poco daño) a Largest (el máximo de daños). Si eliges "NO DAMAGE" (sin daños) tu luchador será invencible.

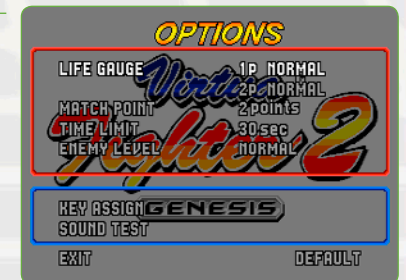
**MATCH POINT:** (PUNTO DE VICTORIA): elige el número de victorias que se necesitan para decidir el ganador.

**TIME LIMIT:** (TIEMPO LÍMITE): elige la duración de cada ronda. Si seleccionas NO LIMIT (sin límite) podrás acabar con tu oponente a tu ritmo.

**ENEMY LEVEL:** (NIVEL DEL ENEMIGO): selecciona el nivel de destreza de los oponentes manejados por la CPU.

**KEY ASSIGN:** (ASIGNACIÓN DE TECLAS): cambia la configuración de teclas para **Defensa**, **Puñetazos** y **Patadas**.

**SOUND TEST:** (PRUEBA DE SONIDO): escucha la música, voces y efectos de sonido que se usan en el juego.





## REGLAS DEL JUEGO

Cada combate consta de tres asaltos. El primer jugador que gane dos asaltos gana el combate. Se puede ganar de dos formas distintas.

- 1) Pon el indicador de vida de tu oponente en cero ("K.O.).
- 2) Saca a tu oponente del ring ("RING OUT").

Si no se cumple ninguna de estas condiciones cuando se llegue al tiempo límite ("TIME OVER"), ganará el jugador con el indicador de vida más lleno.

## PARTICIPACIÓN DE UN SEGUNDO JUGADOR

Durante el modo Arcade, se podrá unir un segundo jugador pulsando Start en un segundo mando. Aparecerá el siguiente mensaje: "Challenger Comes" (se une un jugador). El ganador continuará en el modo Arcade desde el principio de la fase que fue interrumpida.



## FIN DE PARTIDA

Si no consigues ganar un combate en el modo Arcade, el juego llegará a su fin. Pulsa Start antes de que la cuenta atrás llegue a cero para volver a intentarlo desde donde perdiste.

## PANTALLA DE JUEGO

Indicador de vida

Victorias

Tiempo

Tiempo total

Nº de ronda



## Nº DE RONDAS

El número del combate actual en el torneo.

## VICTORIAS

El número de victorias de cada luchador. El número necesario se puede elegir en Opciones.



One year has passed since eight of the toughest, fastest fighters challenged each other in the World Fighting Tournament.

Now the call has come for the second World Fighting Tournament. Who will emerge victorious this time?



## 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

- D-button:** Move.
- Start button:** Start Game, Pause Game.
- A button:** Guard.
- B button:** Punch.
- C button:** Kick.

## ADVANCED CONTROLS

### MOVING

Use the D-button left and right to move forwards and backwards, up to jump, and down to crouch. Combine these to jump or crouch forwards or backwards.

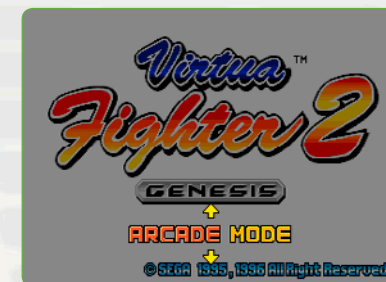
### SPECIAL ATTACKS

Experiment with combinations of the D-button, **Guard**, **Punch** and **Kick** to find special moves to overpower your opponent.

## GETTING STARTED

From the Title Screen, press START to display the Main Menu as follows:

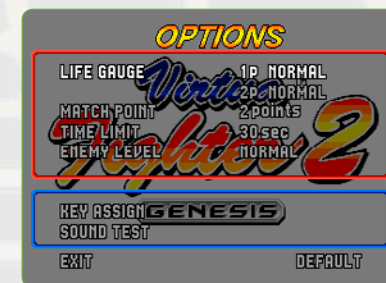
- ARCADE MODE:** A single player game.
- VS MODE:** A two player competitive game.
- OPTIONS:** Make changes to game settings.



## OPTIONS

Use the D-button up/down to select a category, and left/right to make changes.

- LIFE GAUGE:** Set the amount of damage you take per hit from Smallest to Largest. NO DAMAGE makes your fighter invincible to attack.
- MATCH POINT:** Set the number of wins needed to decide a match.
- TIME LIMIT:** Set the length of each fighting round. NO LIMIT gives you the freedom to pulverize your opponent at your own pace.
- ENEMY LEVEL:** Set the skill level of CPU opponents.
- KEY ASSIGN:** Change the key configurations for **Guard**, **Punch** and **Kick**.
- SOUND TEST:** Listen to music, voices and sound effects used in the game.



## GAME RULES

There are three rounds per match by default. The first player to win two rounds is the match winner. There are two ways to win.

- 1) Reduce your opponent's Life Gauge to zero ("K.O.").
- 2) Force your opponent out of the ring ("RING OUT").

If neither condition is met before the Time Limit is reached ("TIME OVER"), the player with the longer Life Gauge wins.

## SECOND PLAYER ENTRY

A second player can join during Arcade Mode by pressing START on a second controller. "Challenger Comes" will be displayed on screen followed by the Character Select screen. The winner continues the Arcade Mode game from the beginning of the interrupted stage.



## GAME OVER

Fail to win a match in Arcade Mode and the game will end. Press START before the countdown runs out to retry from the round you last played.

## GAME SCREEN

Life Gauge

Wins

Timer

Total Time

Round Count



## ROUND COUNT

The round number in the current match.

## WINS

The number of wins for each fighter. The number required can be set in Options.

## 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 Tecnica Halifax:** Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica 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 Tecnica 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)