06

DRIVE

TEGA

Manual de Instrucciones de la Edición Especial

ETERNAL CHAMPIONS

SEGA

ADVERTENCIAS

LEA ANTES DE USAR SU SISTEMA™ DE JUEGO DE VIDEO SEGA MEGA DRIVE

ADVERTENCIA DE EPILEPSIA

Un porcentaje muy pequeño de individuos puede sufrir ataques epilépticos cuando son expuestos a ciertas formas de luz o luces intermitentes. La exposición a ciertos formas o fondos en una pantalla de televisión o mientras se juegan juegos de video, pueden inducir un ataque epiléptico en estas personas. Ciertas condiciones pueden inducir síntomas epilépticos no detectados aún en personas que no tienen una historia clínica de previos ataques o epilepsia. Si usted, o cualquiera de su familia padece de una condición epiléptica, consulte a su médico antes de jugar. **Si usted experimenta cualquiera de los siguientes síntomas al jugar un juego de video - desvanecimiento, visión alterada, contracción espasmódica de los ojos o muscular, pérdida del conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario, o convulsiones - INMEDIATAMENTE descontinúe su uso y consulte a su médico antes de reanudar el juego.**

ADVERTENCIA A LOS DUEÑOS DE TELEPROYECTORES

Escenas estacionarias o imágenes pueden causar deterioramiento permanente en el tubo de la imágen o dañar el fósforo del CRT. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en teleproyectores de pantalla grande.

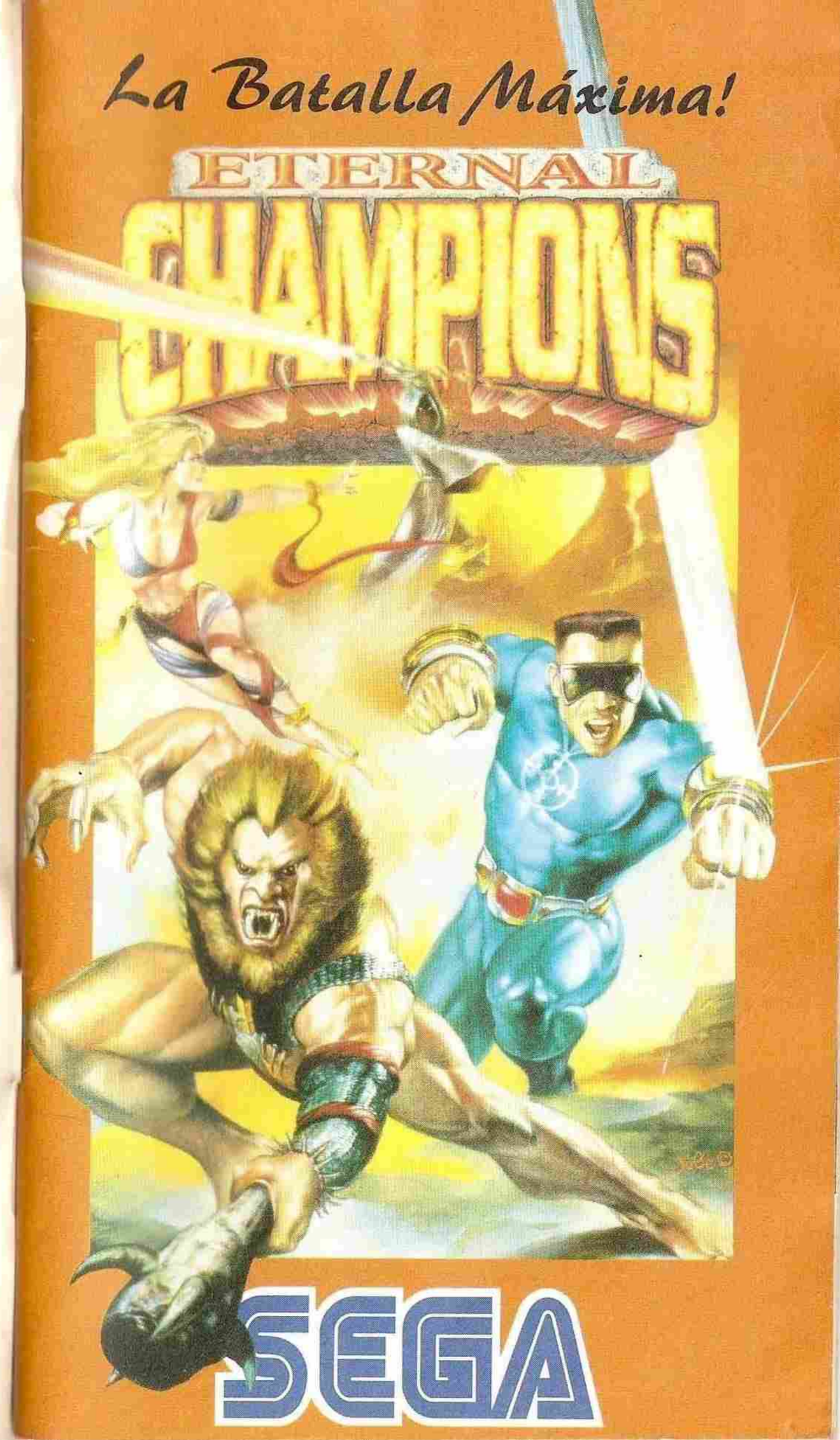
MANEJO DE SU CARTUCHO SEGA MEGA DRIVE

El cartucho Sega Mega Drive debe ser usado exclusivamente en el sistema Sega Mega Drive.

No lo doble, aplaste o sumerja en líquidos.

No lo exponga a la luz directa del sol, cerca de algún radiador, o de otras fuentes de calor.

No se olvide de descansar de vez en cuando después de haber jugado por mucho tiempo y también darle un descanso al cartucho Sega Mega Drive.



CONTENIDO

Historia del Juego 1
La Batalla 4

PREPARANDOSE PARA LA BATALLA

Ajusta 4
Selecciona las Opciones 5
Controles 5
Indicadores de la Pantalla del Juego 12
Ajustes del Juego 12
- Selecciona tu Guerrero 13
- Selecciona tu Oponente 13
- Configura tu Controlador 13
- Ajusta la Velocidad del Juego 13
- Repetición instantánea 13

EL COMPLEJO DE BATALLA

El Entrenamiento 14
El Cuarto de Batalla 15
Proyectiles del Cuarto de Batalla 15
Modo del Torneo 18

GUERREROS Y ESTILOS DE PELEA

Blade 20
Jetta 24
Larcen 28
Midknight 32
RAX 36
Shadow 40
Slash 44
Trident 48
Xavier 52
Estilos de Pelea 56

Créditos 59

Lo que sigue es una breve historia del **Eternal Champion (Campeón Eterno)**.

El **Eternal Champion (Campeón Eterno)** se hizo real como resultado de las muertes de los Grandes Maestros de los Artes Marciales, estos maestros siendo los padres y los creadores de tantos estilos de lucha que forman los Artes Marciales. Cada Maestro alcanzó tanta perfección en su arte durante su vida que cuando llegó la muerte, sus espíritus no se perdieron, su energía de vida y sus almas fueron transferidos al **Eternal Champion (Campeón Eterno)**. El trabajo del **Eternal Champion (Campeón Eterno)** es asegurar que se mantenga el equilibrio entre lo bueno y lo malvado, transmitiendo el conocimiento que cada Maestro ha perfeccionado.

Historia del Juego

El juego comienza muy en el futuro. El hombre ha creado un mundo que funciona sin ellos.La tecnología se ha hecho tan avanzada que el espíritu humano es casi obsoleto. El mundo ha estado pasando por una continua turbulencia y trastorno desde finales del siglo veinte. El **Eternal Champion (Campeón Eterno)** no tiene suficiente poder para influenciar el presente. En cambio tiene que utilizar su energía para afectar al pasado.

Para el **Eternal Champion (Campeón Eterno)** el tiempo es como un riachuelo. No puede hacer nada para cambiar la corriente existente, para hacer un cambio debe añadir un elemento que no ha existido, igual que una roca bien posicionada cambiaría la corriente de un río. El **Eternal Champion (Campeón Eterno)** utiliza su poder para volver al comienzo de los tiempos. Luego avanza, buscando grandes luchadores que no pudieron completar su destino. El **Eternal Champion (Campeón Eterno)** encuentra a nueve grandes luchadores, cada jugador viene de varios lugares del tiempo, que significa que cada uno trae su propia forma y estilo de lucha de su zona de tiempo histórica. En el último momento, antes de la inoportuna muerte de cada luchador, el **Eternal Champion (Campeón Eterno)** les transporta a su complejo.

Historia del Juego

Ahora cada uno de los luchadores tendrá una oportunidad para cumplir con su destino. El **Eternal Champion (Campeón Eterno)** ha dejado que los luchadores utilicen su complejo para aprender y reconvertir sus habilidades de lucha. Este entrenamiento está en preparación para el Día de la Determinación. Ese día todos los luchadores lucharán entre ellos para tener la oportunidad de desafiar al **Eternal Champion (Campeón Eterno)**. Si el último luchador es capaz de utilizar sus habilidades nativas y cultas de lucha para ganar, será otorgado con el conocimiento colectivo de los Maestros que forman el **Eternal Champion (Campeón Eterno)**. Ahora armado con este conocimiento, el luchador volverá a su zona de tiempo salvado de su muerte. Los demás luchadores que fallaron volverán a sus muertes para no molestar a la corriente del tiempo. El luchador que ha ganado ahora tiene una oportunidad para vivir con su nuevo conocimiento especial. Tendrán que reprender con el cambio del futuro del hombre. La escena de cada luchador enseñará al luchador escapando de su inoportuna muuerte además de una exclusiva consecuencia si ganan al **Eternal Champion (Campeón Eterno)**. Estas consecuencias explicarán como cada uno de los personajes utilizan su nueva vida y sus neuvas habilidades para salvar el futuro del hombre.

LA BATALLA

*Bienvenido a mi recinto. Soy el **Eternal Champion**, guardián de este enorme complejo de batalla. Existe en un lugar y tiempo corrupto por siglos de abuso y destrucción.*

Mi misión en este gran plan es mantener el balance entre bueno y malo, luz y obscuridad, esperanza y desesperación.

Este balance ha sido perdido ahora, y la estructura que mantiene unido al mundo está a punto de ser destruída.

Tu futuro...mi presente...han sido destruídos por un cruel e injusto capricho del destino.

Nueve individuos de varios períodos en la historia fueron matados antes de que sus vidas pudieran afectar esta obscura existencia.

He observado cada una de sus cortas vidas y no puedo hacer nada para frenar el caos.

He pasado siglos aprovechando mi poder para este preciso momento. Soy la energía pura, e intacta de todos los grandes maestros de las artes marciales que vivieron antes de mí. Sus habilidades, sabiduría, conocimiento y fortaleza interna están a mi disposición.

Sin embargo, aún con la fuerza de sus poderes colectivos, solo puedo conceder el obsequio de la vida a uno de estos individuos. Cualesquiera de ellos puede, igualmente, tener un efecto profundo en el futuro.

Por este motivo, la contienda debe llevarse a cabo.

Al final de la contienda, solo uno permanecerá. El vencedor será reanimado pocos segundos antes de morir, permitiéndole así evitar el pasado con el conocimiento de cambiar el futuro.

Solo uno puede vivir, para que el balance pueda ser logrado nuevamente.

Que se inicie la batalla ...

PREPARANDOSE PARA LA BATALLA

PARA AJUSTAR

1. Prepara tu Sistema Mega Drive y asegúrate que la alimentación esté APAGADA.(OFF)
2. Enchufa uno ó dos controladores.(Con más de dos jugadores se compartirán los controladores).
3. Coloca el cartucho del juego dentro de la ranura del cartucho y presiónalo FIRMEMENTE.
4. ENCIENDE (ON) la alimentación. Verás las pantallas de Licencia y Sega, seguida por la pantalla de Título.
5. Lee el principio de la historia.
6. Presiona el botón de comienzo (START) para empezar el juego en el Menú Principal.

IMPORTANTE

Si no ves las pantallas de Licencia y Sega, apaga (OFF) la alimentación. Verifica tus ajuste Mega Drive, cerciorándote que el cartucho esté FIRMEMENTE insertado en la consola y luego enciende (ON) la alimentación nuevamente.

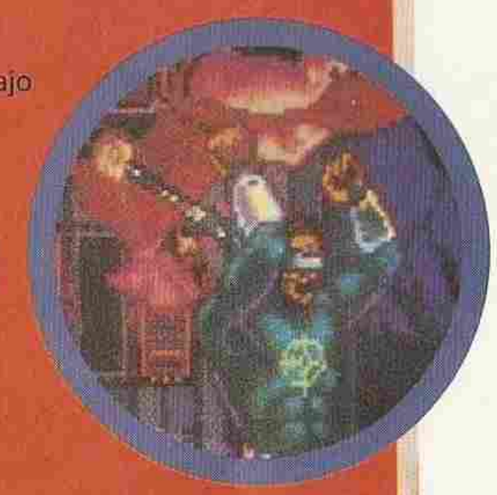
Apagá siempre (OFF) la alimentación antes de insertar o quitar el cartucho del juego.

PARA ESCOGER OPCIONES

El Menú Principal conduce a todos los menús secundarios de los cuales puedes escoger tus opciones de juego y empezar la acción.

Para usar los menús:

1. Presiona el Botón Direccional hacia arriba/abajo para marcar una opción.
2. Presiónalo hacia la izquierda/derecha para cambiar EL ajuste de una opción
3. Presiona el botón de comienzo (START) para pasar al menú siguiente, regresar a un menú anterior, o empezar el juego.



OPCIONES DE UN JUGADOR

BATALLA

En el menú Batalla de Un Jugador, puedes escoger:

PRACTICA

ENTRAR EN LA CONTIENDA

REGRESAR AL MENU PRINCIPAL

Puedes modificar los ajustes de batalla para efectuar un juego de PRÁCTICA solamente. Tus opciones son:

OPONENTE - Escoge el guerrero que pelearás

ESCENARIO - Prepara la escena de batalla. El combate ocurrirá en el período de tiempo y situación del guerrero que selecciones en esta línea. Puedes seleccionar cualquier escenario para cualquier guerrero, o escenarios al azar.

LAPSO DE BATALLA - Elige cuanto tiempo durará cada contienda (30 seg., 60 seg., 99 seg., o por un tiempo ilimitado) Cuando se vence el tiempo, el guerrero con la Barra de Vida más llena, es el que gana.

CONDICIONES DE LA CONTIENDA - Elige cuantas caídas un guerrero puede aguantar antes de que pierda (1 de 1, 2 de 3, 3 de 5, 6 de 11, ó 11 de 21).

AJUSTE DE VELOCIDAD - Ajusta la velocidad de la acción a Lento, Normal o Superdirecta.

REPETICION INSTÁNTANEA - Selocciona Encendido (ON) Apagado (OFF) ó automático (AUTO) (Esta opción será ajustada a Apagado si escoges tiempo ilimitado ó velocidad Superdirecta, y no puede ser ajustada).

Nota: AUTO es lo mismo que Encendido.

FORTALEZA INTERNA - Selecciona Encendido (ON) ó Apagado (OFF).

NIVEL DEL JUGADOR 1 - Escoge de 1 (menos diestro) hasta 8 (los más diestros). Entre más alto sea el número, será mayor el daño que tu guerrero causará con cada golpe.

NIVEL DE CPU- Escoge del 1 al 8.

Nota:Las opciones que ajustes en el menú de Práctica, afectan todas las áreas de combate, incluyendo el Cuarto de Batalla y la competiciòn de los Dos Jugadores. Sin embargo, los ajustes de opción NO afectan la Contienda.

Cuarto de Batalla
Prepara tu cuarto de batalla y combate sus obstáculos mortales ADEMÁS del otro guerrero. (Ver páginas 15-17).

Modo para Entrenamiento
Intensifica tu ataque y movimientos de combate defensivos. (Ver página 14).

Regresar al Menú Principal
Termina y regresa al Menú Principal

OPCIONES DE DOS JUGADORES

BATALLA

En el menú de Batalla de dos Jugadores, los dos jugadores pueden escoger:

BATALLA

OPCIONES

MIRA ESTADISTICAS

REGRESA AL MENU PRINCIPAL

El menú de opciones de dos jugadores es el mismo que el menú de Práctica de Un Jugador (Páginas 5-6), además de:

MOVIMIENTO ESPECIAL - Enciende (ON) ó Apaga (OFF) tus movimientos especiales.

Cuarto de Batalla
Dos jugadores construyen un cuarto de batalla y combaten sus máquinas mortíferas ADEMAS del uno al otro. (Ver páginas 15-17).

Regresa al Menú Principal
Termina y regresa al Menú Principal.

MODO TORNEO

ELIMINADOR

Dos jugadores compiten en unas series de batallas, empezando cada uno con nueve guerreros. Los guerreros son eliminados cuando pierden una batalla. El torneo continúa hasta que un jugador quede sin guerreros.

ELIMINACION INDIVIDUAL

De tres a 32 jugadores compiten en una serie de batallas. Cada guerrero puede perder un **solo torneo** antes de ser eliminado.

Nota: En ambos torneos de eliminación sencillos y dobles, el jugador al frente es el Teclado de Control 1

ELIMINACION DOBLE

Es parecida a la Eliminación Individual, pero solo tres a 16 jugadores pueden competir. Cada guerrero puede perder **dos torneos** antes de ser eliminado.

REGRESA AL MENU PRINCIPAL

Termina y regresa al Menú Principal

INFORMACIÓN

BIOGRAFIAS DEL INDIVIDUO

Lee las características de cada individuo.

HISTORIA DEL JUEGO

Lee la historia de los **Eternal Champions.**

CRÉDITOS

Mira el equipo responsable de los **Eternal Champions.**

REGRESA AL MENU PRINCIPAL

Termina y regresa al Menú Principal.

OPCIONES

Jugador 1, Controlador/Jugador 2 Controlador
El ordenador automáticamente selecciona el controlador correcto y lo exhibe en esta línea.

Nota: El Teclado del Controlador con 6 botones o Sega Teclado del Controlador es recomendado para ofrecer el mejor juego.

Ajuste de velocidad del Juego
Escoge Lento, Normal o Superdirecto.

Prueba de la Música/Prueba de los Efectos de Sonido
Escucha las melodías de los juegos y efectos de sonido, presionando cualquier botón de acción.

Configuración del Controlador
Vuelve a ordenar las acciones de los botones de tu Teclado de Control.

Regresa al Menú Principal
Termina y regresa al Menú Principal.

CONTROLES

Las páginas 10-11 describen los controles generales para todos los guerreros. Por favor ve las páginas 20-55 para los movimientos únicos de cada individuo.

TECLADO DEL CONTROLADOR CON 3 BOTONES

	AJUSTE 1 **Patadas**	AJUSTE 2 **Puñetazos**
BOTON A	Puntapié	Derechazo
BOTON B	Patada Con fuerza	Abalanza
BOTON C	Patada Al aire	Manotazo
COMIENZO	Cambia entre Ajuste 1 y Ajuste 2	
BOTON DIRECCIONAL	**Izquierda/Derecha:** Mueve izquierda/derecha **Abajo:** para sentarse en cuclillas/agacharse **Arriba:** para saltar	
COMIENZO + A + B + C	Pausa	
COMIENZO solo	Continúa	

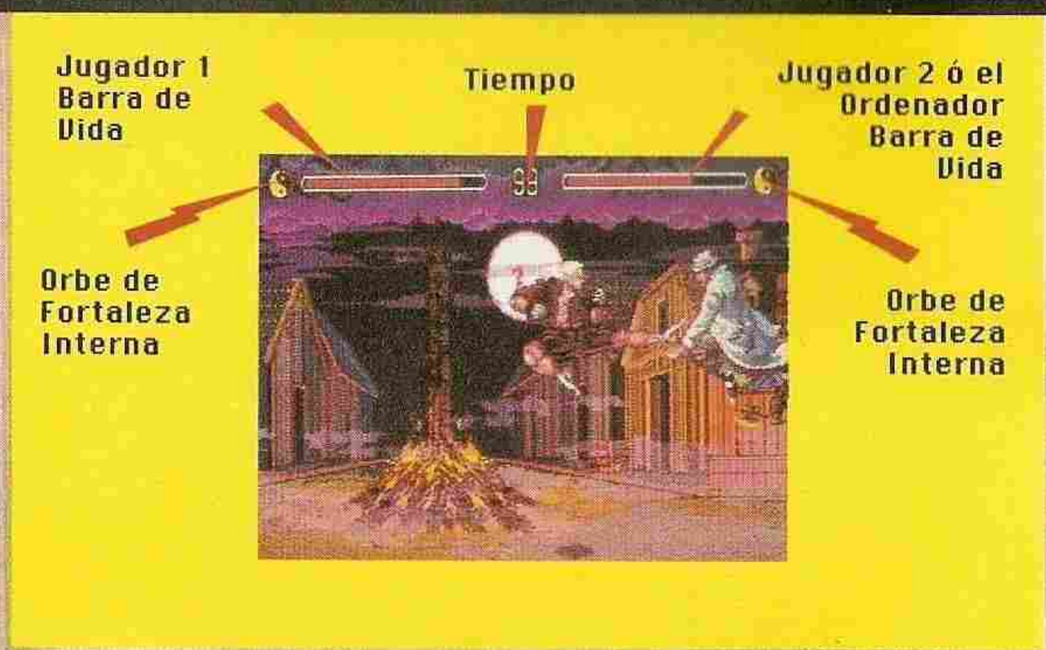
Nota: Puedes adaptar los botones de acciones, usando el ajuste de Configuración del Controlador en el menú de Opciones.

TECLADO DEL CONTROLADOR CON 6 BOTONES

	Patadas	**Golpes**
BOTON A	Puntapié	
BOTON B	Patada Con fuerza	
BOTON C	Patada Al aire	
BOTON X		Derechazo
BOTON Y		Abalanzarse
BOTON Z		Manotazo
BOTON DIRECCIONAL	**Izquierda/Derecha:** Mueve izquierda/derecha **Abajo:** para sentarse en cuclillas/agacharse **Arriba:** para saltar	
COMIENZO	Pausa/continúa	

Nota: Puedes adaptar el botón de acciones usando el ajuste de Configuración del Controlador en el menú de Opciones.

INDICADORES DE LA PANTALLA DEL JUEGO



BARRA DE VIDA

Tu Barra de Vida disminuye cada vez que eres herido, ya sea por golpe físico, o por choque con el arma de energía del agresor. Puedes disminuír la Barra de Vida de tu adversario con ataques bien dirigidos. Cuando una Barra de Vida se desvanece, ese guerrero es derrotado. No hay forma de volver a llenar o restaurar tu Barra de Vida, así que asegúrate que la Barra de Vida de tu oponente desaparezce más rápido que la tuya.

Nota: Tu guerero puede ganar vida en ciertos casos, ya sea por medio de un movimiento especial o a través de combate en el Cuarto de Batalla (algunos mecanismos transfieren vida de un individuo al otro).

ORBE DE FORTALEZA INTERNA

Tu Orbe de fortaleza Interna revela cuanta energía tienes. Cuando el Orbe está lleno, tus poderes están al máximo y puedes realizar tus movimientos especiales. Pero cada ataque consume algo de energía. A medida que el Orbe disminuye, también tu habilidad de usar movimientos especiales. Defiéndete con patadas, puñetazos o esquivando mientras que el Orbe se regenera. El Orbe destella cuando tu energía es completamente usada. Para contar con energía ilimitada, ajusta el Orbe de Fortaleza Interna a Apagado (OFF) en el menú de Práctica.

AJUSTES DE JUEGO

SELECCIONADO TU GUERRERO

La pantalla de Selección de Guerrero aparece antes de una batalla de práctica, Contienda ó Torneo. Presiona el BOTON DIRECCIONAL hacia la izquierda/derecha para exhibir el individuo que quieras, y luego presiona el botón de comienzo (START). En competencias de jugadores múltiples, dos jugadores pueden elegir un guerrero para poder inciar la batalla.

SELECCIONANDO TU OPONENTE

Solamente en juegos de un jugador, puedes escoger tu oponente para una Práctica o Combate en el Cuarto de Batalla. Usa el ajuste de Oponente en el menú de Opciones.(En la Contienda de un jugador, no verás quién es tu oponente hasta que hayas escogido tu propio individuo). En competencias de jugadores múltiples, todos los jugadores escogen sus propios guerreros.

CONFIGURANDO TU CONTROLADOR

Para cambiar las acciones de los botones del Teclado de Control, escoge la Configuración del Controlador del menú de Opciones para Opciones/Global. Una lista de acciones de los botones aparecerá. Usa el BOTON DIRECCIONAL para marcar una acción y luego presiona el botón del Teclado de Control en el que quieras ajustar esa acción. Cuando hayas terminado, selecciona Retorno al Menú de Opciones.

PARA AJUSTAR LA VELOCIDAD DEL JUEGO

Para ajustar la velocidad a la que los individuos reaccionan a los controles de los botones, escoge Opciones del Menú Principal. En el menú de Opciones Global, cambia el Ajuste de la Velocidad del Juego a Lento, Normal o Superdirecto. También puedes cambiar el ajuste en el menú para Contienda /Práctica de un Jugador

REPETICION INSTANTÁNEA

Puedes revisar repeticiones instantáneas de todas las batallas, ajustando la repetición Instantánea a ENCENDIDO (ON) ó AUTO en el menú de Contienda/Práctica de un Jugador. El controlador de Repetición Instantánea aparecerá de pronto después de cada contienda. Presiona los botones designados para cada opción.

Nota: Esta opción será puesta en APAGADO (OFF) si escoges tiempo ilimitado o velocidad Superdirecta, y no puede ser ajustada.

Manual
Tú contolas la repetición. Mira la contienda, imágen por imágen, en cámara lenta, o a velocidad normal. Retén el BOTON DIRECCIONAL hacia la derecha o izquierda para correr la repetición hacia delante o en dirección contraria.

Auto
Mira una escena de repetición completa, ve los últimos pocos segundos o pasa en bucle la batalla una y otra vez.

Puntos culminantes
Repite solamente los puntos culminantes de la contienda. Verás los últimos segundos de la batalla, además de todos los ataques que causan sobre 13% de daño.

Nota: Presiona el botón de comienzo (START) para sobrepasar la Repetición Instantánea.

EL COMPLEJO DE BATALLA

ENTRENAMIENTO

Entrena en el Cuarto de Entrenamiento para perfeccionar tu ofensiva y movimientos de combate defensivos. Selecciona el Modo de Entrenamiento de Un Jugador para llamar el Modo de Entrenamiento. Después de seleccionar una Opción de Entrenamiento, escogerás tu guerrero y luego entra al Cuarto de Entrenamiento.

ESFERA DE DESTREZA

Esquiva y destruye una esfera de cromo sólida que ataca más y más rápido, conforme pasan los segundos. Ganas puntos por destruir las esferas, pero cada choque que recibes te cuesta algo de vida. Cuando tu Barra de Vida se vacía, la sesión termina y tú recibes una puntuación y rango. Buena suerte!

Nota: No puedes usar movimientos especiales con esta esfera.

ENTRENADOR-HOLO

Contiende una imágen holográfica para afinar tus habilidades de combate. Elige a tu oponente y ajustes de entrenamiento. Este modo te muestra qué movimientos son los más efectivos. Entre más alto es el valor del punto, más efectivo es el movimiento. Durante el encuentro, una esfera flotante salpicada de cámaras, proyecta el holograma. Barras de Vida, Orbes de Fortaleza Interna, Tiempo de Batalla y Condiciones de la Contienda, operan y un record contínuo es mantenido.

ESFERA DE PRACTICA

Aporrea una esfera flotante para afinar la combinación de tus movimientos. Escoge tu guerrero, y luego selecciona la distancia de la esfera. Escoge la altura del salto, o Alcance de la Cabeza para practicar ataques de salto y combinaciones, Media distancia para combinaciones múltiples, Alcance del Pié con acción de barredura, ataques saltando y dejándose caer, y un blanco móvil para practicar en un objetivo que se mueve al azar. Durante el entrenamiento, las luces de la media esfera brillan de color rojo cuando haces contacto. Presiona el botón de comienzo (START) para terminar y regresar al menú de Entrenamiento.

Nota: No puedes usar movimientos especiales en esta esfera.

EL CUARTO DE BATALLA

Pelea durante un combate violento mientras que esquivas proyectiles mortíferos lanzados desde cañones movientes.

Escoge Opciones del menú del Cuarto de Batalla para seleccionar tus ajustes. Luego entra el Cuarto de Batalla y selecciona tu guerrero. Finalmente, escoge una colección de mecanismos mortíferos del Panel de Control.

Presiona el BOTON DIRECCIONAL hacia arriba/abajo para mover la luz de selección amarilla de una caja a otra.

Presiona el BOTON A para activar un mecanismo marcado. Su caja cambiará a color verde. Puedes activar hasta cinco mecanismos.

Nota: Si cinco mecanismos ya están activados, debes desactivar uno de ellos con el BOTON A para poder efectuar una selección diferente.

Presiona el BOTON B para seleccionar cinco mecanismos al azar. Presiona nuevamente para ver una selección diferente.

Presiona el BOTON C para regresar a rojo todas las luces

Presiona el botón de comienzo (START) para empezar.

Durante la competencia, las Barras de Vida, Fortaleza Interna, Orbes, Tiempo de Batalla y Condiciones de Contienda operan.

Nota: proyectiles de hoja pueden acuchillar guerreros mientras esten parados o caminando. No tienen efecto en guerreros que están saltando.

PROYECTILES DEL CUARTO DE BATALLA

Granada de Dispersión
DAÑO: 5% DURACION: Un instánte
Lanzada en una llamarada, este proyectil se divide en granadas dobles que explotan al hacer impácto con cualquier objeto sólido.

Mina Magnética
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: 5 seg.
Es un explosivo cuyo impácto directo paraliza un guerrero en el lugar. Solo el golpe de otro jugador ú otro proyectil dejará libre al guerrero de su prisión magnética.

Bola con púas
DAÑO: 3% DURACIÓn: 3 impactos
Es un proyectil de hoja que gira y tiene el impácto tajante de un nija-shuriken.

Relámpago de aturdimiento
DAÑO: Ninguno DURACION: 4 seg.
Es una esfera dorada arremolinante que al golpear al guerrero lo deja paralizado por 4 segundos, o hasta que que es golpeado por un adversario, ú otro proyectil.

Relámpago de Movimiento Lento
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: 5 seg.
Es una esfera de color verde rotativa que retarda los movimientos y reacciones del guerrero a la mitad de su velocidad normal por 5 segundos.

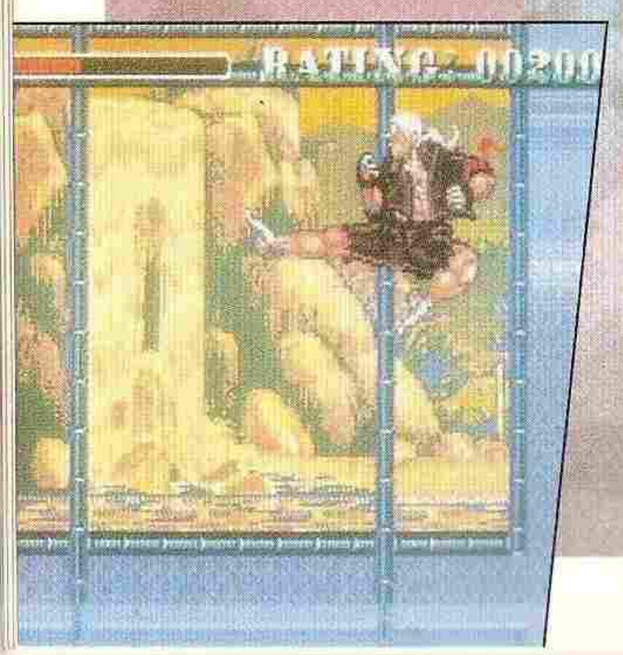
Hoja de sierra voladora
DAÑO: 5% DURACIÓN: 4 impáctos
Es una hoja dentellada rotativa, muy afilada, busca al guerrero y puede adquirir nuevamente su objetivo a pesar de haber sido desviada.

Relámpago de reducción de energía
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: 6 seg.
Es una esfera rotativa de color morado, que reduce la energía del guerrero para que cada movimiento dé solo la mitad de su daño normal.
Los movimientos especiales no son afectados.

Carga Sísmica
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: Un instánte
Es un fragmento acanalado que gira, derriba al guerrero. Guerreros a medio salto no serán afectados cuando les pegue la carga.

Mina Inteligente
DAÑO: 4% DURACIÓN: 6 seg.
Es una esfera de cromo sólida que se dirige primero a un guerrero y después al otro, atentando arrollar su víctima y explotar.

Mina incendiaria de piso
DAÑO: 5% 10% DURACIÓN: 3 seg.
Es una esfera de vidrio casi llena con fuego líquido, que explota al hacer impácto, extiende un lago de fuego por todo el piso, o en un golpe directo subsecuente, cubre en flamas a un guerrero.



Sierra rotativa de piso
DAÑO: 6% DURACIÓN: 4 aserradas
Es una sierra circular rotativa muy afilada que corre en forma acelerada por el piso, cambiando dirección cuando tropieza con una pared.

Rayo eléctrico
DAÑO: 7% DURACIÓN: 3 seg.
Es una esfera circulante de color blanca/azul que dá un choque a su objetivo con una enorme descarga eléctrica. Las víctimas electrocutadas pierden tiempo valioso de batalla, sin embargo no pueden ser tocadas mientras estén tumbadas.

Rayo Transportador
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: Un instante
Es una esfera fluctuante de color azul/roja que causa que los guerreros cambien lugares, y posiblemente sean tocados por sus propios proyectiles.

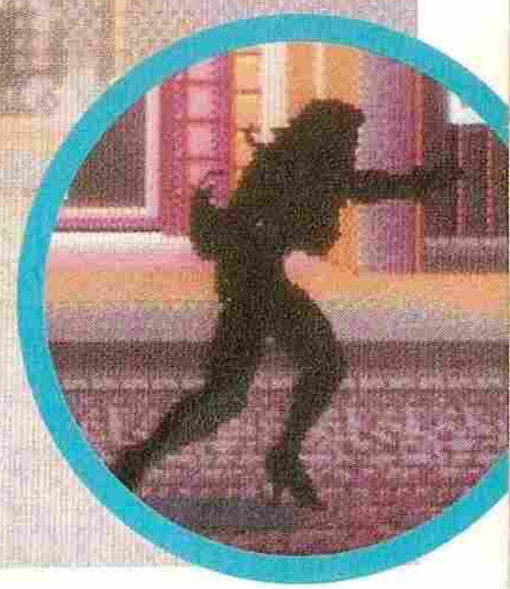
Rayo de disminución de Fortaleza Interna
DAÑO: 50% Pérdida de Fortaleza Interna DURACIÓN: Un instante
Es una esfera de color negro/blanco con un anillo de oro circulante. Un golpe directo consume instantáneamente 50% de la fortaleza Interna de un guerrero.

Rayo en línea-plana/horizontal
DAÑO: 100% Un instante de pérdida DURACIÓN: Termina el juego
Es una esfera brillante de color azul/amarillo con dos anillos de oro que giran y emite un ruído fuerte en modo ataque. Un golpe directo destruye la Fortaleza Interna del guerrero, causando la pérdida de todos sus movimientos especiales.

Rayo Reductor de Vida
DAÑO: 10% DURACIÓN: Un instante
Es una esfera brillante de color rojo/blanco que reduce 10% de la Barra de Vida de su objetivo y añade esa cantidad a la barra del otro guerrero.

Rayo de Control
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: 6 seg.
Es una esfera caóticamente coloreada que destella sin control, mezclando los controles de los botones al hacer impácto con un guerrero. Después de 6 segundos de acción variable, los controles de los botones regresan a su normalidad.

Prolongador de Vida
DAÑO: Ninguno DURACIÓN: Un instante
Es una esfera brillante de color azul/blanco que añade 10% a su Barra de Vida, mientras que resta 10% de la barra del otro guerrero.



MODO TORNEO

ELIMINADOR

De Dos Jugadores solamente. Cada jugador empieza con nueve guerreros. Seleccione tus ajustes de batalla, escoge tus oponentes y empieza la competencia. Los guerreros derrotados son quitados de la fila del jugador. Cuando un jugador queda sin guerreros, el otro jugador es declarado ganador.

ELIMINACION INDIVIDUAL

De tres a 32 jugadores. Selecciona el número de jugadores y varios otros ajustes de batalla, luego entra al torneo. (Cuando el número de jugadores es non, el ordenador tomará parte en la competencia para igualar el número de jugadores).

Con el Teclado de Control 1, use el BÓTÓN DIRECCIONAL y BOTONES A y B para entrar las iniciales de cada jugador. Presiona el botón de comienzo (START) para continuar. Una Escalera de Torneo mostrará como están emparejados. Presiona el BOTON DIRECCIONAL hacia la derecha/izquierda para ver la Escalera completa.

Dos jugadores al la vez escogen sus guerreros y compiten. Los Derrotados son eliminados mientras que los ganadores avanzan al siguiente escalón. La competencia continúa hasta que un guerrero salga victorioso.

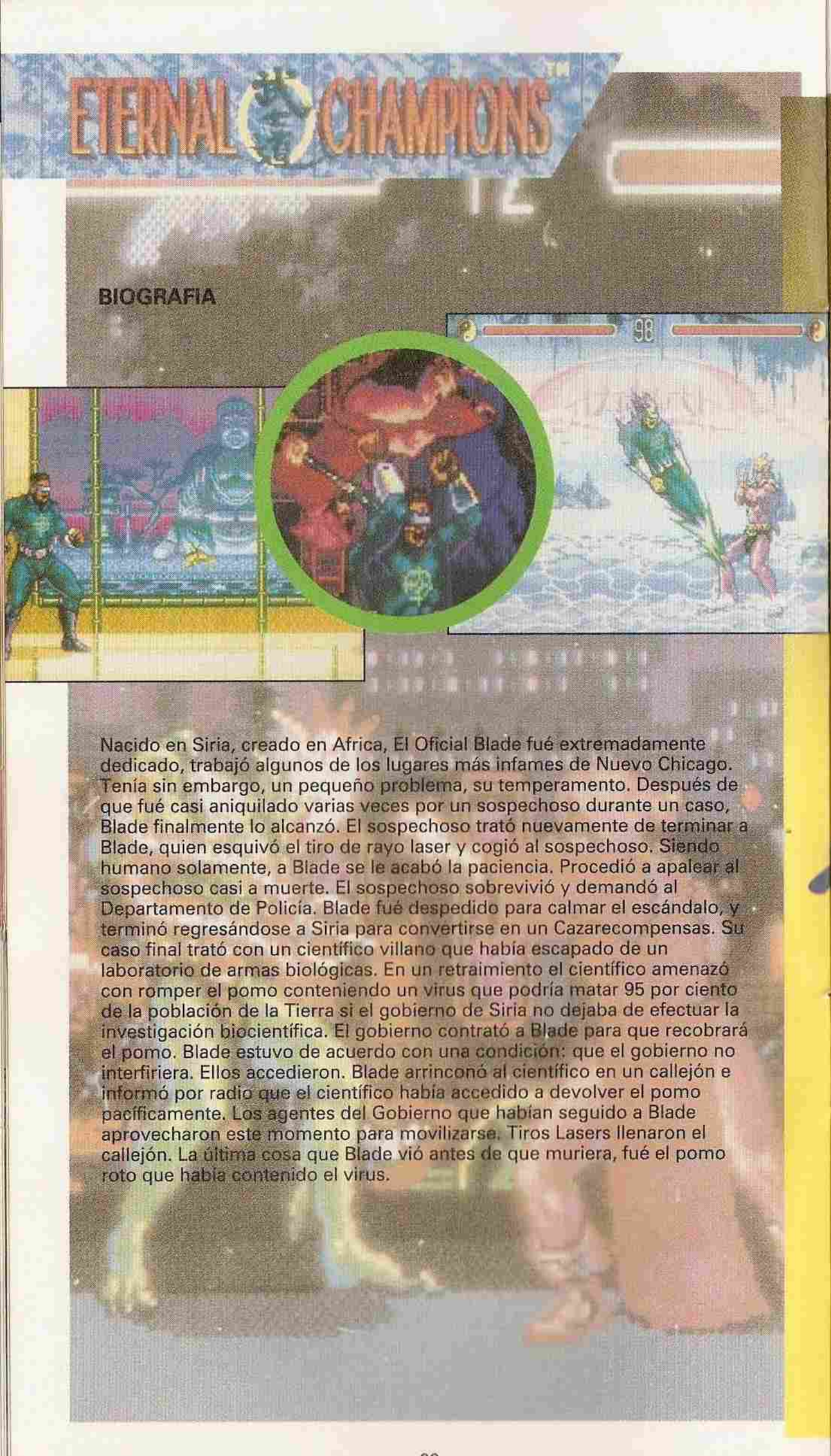
Nota: El jugador al frente es el Teclado de Control 1 tanto en la Eliminación Individual como Doble.

ELIMINACIÓN DOBLE

Una competencia ardua es jugada como Eliminación Individual, pero solo de tres a 16 jugadores pueden competir, y un guerrero debe perder dos torneos antes de ser eliminado del campo.

Nota: Los ajustes de Batalla como Repetición Instantánea que no se encuentran disponibles en el Modo de Torneo, pueden ser ajustados del menú de Contienda/Práctica de Un Jugador.

GUERREROS Y ESTILOS DE PELEA



Nacido en Siria, creado en Africa, El Oficial Blade fué extremadamente dedicado, trabajó algunos de los lugares más infames de Nuevo Chicago. Tenía sin embargo, un pequeño problema, su temperamento. Después de que fué casi aniquilado varias veces por un sospechoso durante un caso, Blade finalmente lo alcanzó. El sospechoso trató nuevamente de terminar a Blade, quien esquivó el tiro de rayo laser y cogió al sospechoso. Siendo humano solamente, a Blade se le acabó la paciencia. Procedió a apalear al sospechoso casi a muerte. El sospechoso sobrevivió y demandó al Departamento de Policía. Blade fué despedido para calmar el escándalo, y terminó regresándose a Siria para convertirse en un Cazarecompensas. Su caso final trató con un científico villano que había escapado de un laboratorio de armas biológicas. En un retraimiento el científico amenazó con romper el pomo conteniendo un virus que podría matar 95 por ciento de la población de la Tierra si el gobierno de Siria no dejaba de efectuar la investigación biocientífica. El gobierno contrató a Blade para que recobrará el pomo. Blade estuvo de acuerdo con una condición: que el gobierno no interfiriera. Ellos accedieron. Blade arrinconó al científico en un callejón e informó por radio que el científico había accedido a devolver el pomo pacíficamente. Los agentes del Gobierno que habían seguido a Blade aprovecharon este momento para movilizarse. Tiros Lasers llenaron el callejón. La última cosa que Blade vió antes de que muriera, fué el pomo roto que había contenido el virus.

Blade

Reseña Biográfica

Nombre completo:	**Jonathan Blade**
Ocupación:	**Cazarecompensas**
Era:	**2030 A.D.**
Estilo de pelea:	**KENPO**

Blade

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie del 1 a 5

Velocidad:	**2**
Resistencia:	**4**
Poder:	**5**
Recuperamiento:	**3**
Defensa:	**3**
Equilibrio:	**4**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Atacar por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en peréntesis son controles iniciales

Rayo de Aturdimiento (0% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Paraliza al oponente for pocos segundos. Mientras se recupera, el oponente se moverá lentamente, y luego recobrará su velocidad completa y control conforme se le pasa el aturdimiento.

Escudo Personal (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Mientras se encuentra en activo el escudo absorbe 50% del daño que se inflige a Blade. Su única desventaja es que puede explotar internamente al ser sobrecargado por demasiados ataques.

Hoja de seguimiento (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Derechazo (X) + Abalanza (Y)
Flota en el aire for pocos segundos, luego auto-ataca su objetivo. Una vez unida, la Hoja Seguidora corta al oponente antes de explotar.

Hoja Directa (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Es parecida a la Hoja de Seguimiento, pero algo más rápida y no auto-ataca su objetivo.

Campo de refrenamiento del Proyectil (0% daño)
Puntapié (A) + Patada con fuerza (B)
Mientras está activado causa que cualquier proyectil disparado a Blade viaje a la mitad de su velocidad.

Ataque violento y furioso (Hasta 20% daño) por golpe
Puntapié (A) + Patada con fuerza (B) + Patada al aire (C)
Libera una conmoción de 10 ataques al área del pecho del oponente con la palma de la mano.

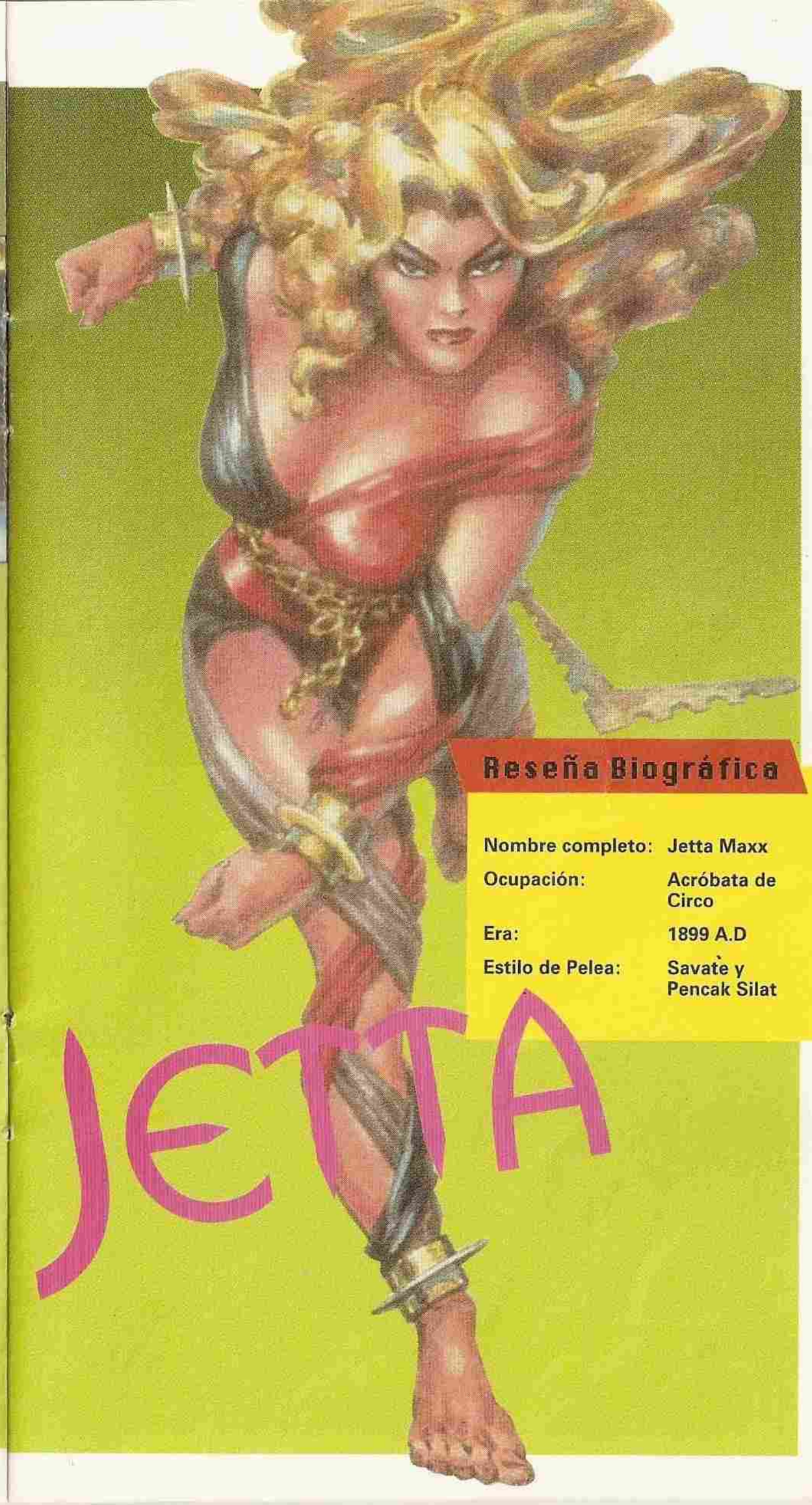
Petardear (0% daño)
Puntapié (A) + Patada al aire (C)
Dispara un cursor seguidor que corta la habilidad del oponente para usar proyectiles.

Extrae el Poder (0% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Patada al aire (C)
Dispara un harpón para transferir Fortaleza Interna de ese guerrero a Blade.

Insulto (Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla del oponente con gestos y movimientos del cuerpo.

BIOGRAFIA

Jetta fué siempre una mujer rebelde. Cuando era una chica, cambió su nombre a Jetta Maxx para que sonara más como acróbata. Nacida en Rusia y prima del Zar Nicolas II, Jetta viajó por el mundo como artista en un famoso circo internacional. Durante sus viajes, que incluyeron visitas a Francia e Indonesia, aprendió gimnasia y artes marciales. En 1899, su grupo de circo visitó China. En ese tiempo, China estaba siendo destrozada por la Rebelión Boxer, en un atentado por los Chinos para erradicar extranjeros de su país. Desafortunadamente, muchos Chinos inocentes estaban muriendo también. Aguijoneada por compasión, Jetta decidió ayudar a infiltrar el grupo "Puños de armonía Virtuosos "YiheQuang" y persuadirlos a poner sus esfuerzos al pacifismo, antes de que los poderes extranjeros mayores pusieran en efecto todas sus fuerzas militares. Jetta, además, previó que el envolvimiento de Rusia en el combate debilitaría más la estabilidad de su propio gobierno. Antes de que Jetta pudiera ayudar a traer un final de paz a la confrontación y cambiar la historia de Rusia y China, cayó víctima de un acto de sabotaje por un fundamentalista del Yihe Quang. Su red de seguridad y cable de tensión fueron cortados, Jetta se desplomó a muerte durante la gran final de una actuación por mandato del Emperador de China.



Reseña Biográfica

Nombre completo:	Jetta Maxx
Ocupación:	Acróbata de Circo
Era:	1899 A.D
Estilo de Pelea:	Savate y Pencak Silat

JETTA

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie de 1 al 5

Velocidad:	**5**
Resistencia:	**2**
Poder:	**4**
Recuperación:	**3**
Defensa:	**4**
Equilibrio:	**3**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales.

Restricción sofocante voladora (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Jetta tira su brazalete y manga, causando que se enrollen alrededor del cuello del oponente y tira hacia arriba, sofocando al oponente con cada jalón.

Fase (0% daño)
Retén Botón de Derechazo (X) + Abalanza (Y) +Manotazo (Z) por 1 seg.
Acelera las moléculas en el cuerpo de Jetta, permitiéndole que se mueva dos veces más rápido. La velocidad aumentada puede ser mantenida por 10 segundos o hasta que Jetta sea tocada.

Resonar (0% daño)
Puntapié (A) + Patada al aire (C) por 0.5 seg. mientras está en fase
Es posible solamente mientras Jetta está en modo fase. Si Jetta toca un oponente que no la está obstruyendo al estar resonando, ella causa que el oponente se sacuda incontrolablemente y responda mal al mando del BOTON DIRECCIONAL. El efecto dura hasta que se termine el tiempo de la jugada.

Rebotar (12% daño)
CD 1 seg., Arriba + Puntapié (A) = Rebota hacia la izquierda
CD 1 seg., Arriba + Patada al aire (C) = Rebota hacia la derecha
Jetta gira haciéndose una bola, rebota del techo y se lanza de izquierda a derecha, dependiendo de tus controles.

Bladerang (10% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Derechazo (X) = 1 golpe
CB 0.5 seg., Avanza + Abalanza (Y) = 2 golpes
Jetta lanza dos Blanderangs diferentes, un impácto sencillo, o doble, dependiendo de tus controles.

Cogida al techo (0% daño)
CD 1 seg., Arriba + Avalanza (Y)
Jetta se prende al techo con sus brazaletes acuchillados. En camino arriba, avienta su Bladerang para efectuar ataques múltiples. Este movimiento termina con el Salto de Muerte.

Salto de Muerte (20% daño)
Patada al aire (C)
El desprendimiento de Jetta, del techo, ocurre cuando el prendimiento al techo es, una de dos, abortado, o se termina el tiempo. Jetta vuela contra su oponente en dirección angular, causando daño excesivo.

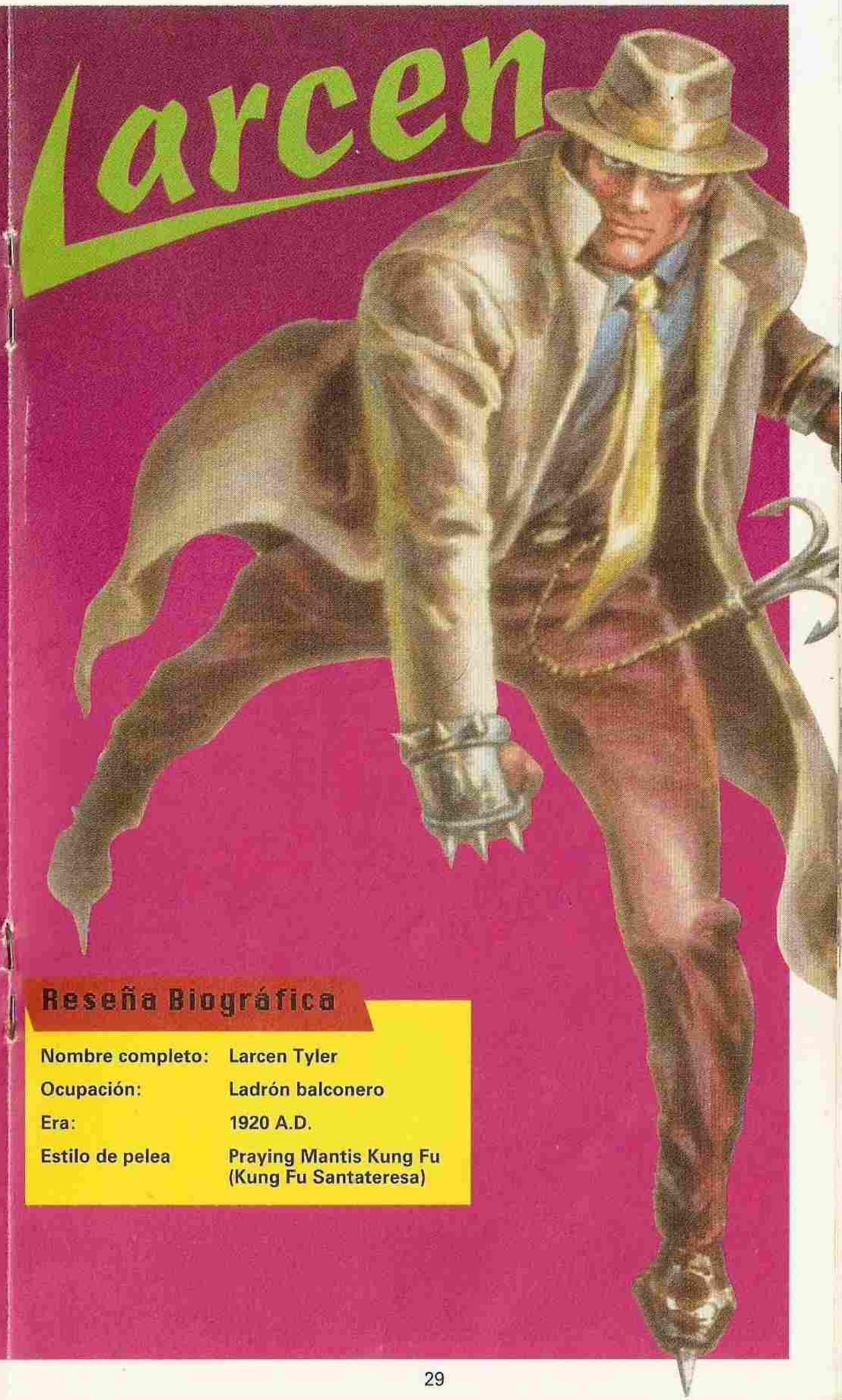
Descorchador Móvil (8% daño)
Puntapié (A) + Patada con fuerza (B) = Gira hacia la izquierda
Patada con fuerza (B) + Patada al aire (C) = Gira hacia la derecha
Jetta gira en los dedos de sus pies, una de dos, hacia la izquierda o a la derecha, causando daño con las cuchillas de sus manos.

Insulto (Extrae la Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de su oponente con gestos y movimientos del cuerpo.

BIOGRAFIA

Larcen nació en una era de jefes del crimen y Amos de la Calle. Creció idolatrando mucho a estos jefes poderosos. Cuando era un chico, trabajó para el Sr. Taglalini, uno de los más poderosos jefes. Bajo su protección Larcen pasó a ser uno de los mejores ladrones balconeros del mundo. Hacía muchos trabajos para el Sr. Tlaglalini, incluyendo la acción ilegal de sembrar evidencia en los escondites de otros jefes del crimen. Había una cosa que Larcen no haría, y era la de matar. En lugar, él usaba las artes marciales para parar y deshacerse de cualquier agresor. Un día, el Sr. Taglalini mandó a Larcen a sembrar un paquete a un supuesto jefe del crimen, quien se estaba recuperando en el hospital. Cuando entró al cuarto del hospital, Larcen encontró al recuperado Jefe de Policia, quien se había lastimado en un atentado de asesinato anterior. La pandilla de criminales quería muerto al Jefe porque era incorruptible e iba a declarar guerra a la pandilla. Larcen se dió cuenta que lo habían puesto en una trampa y que el paquete que llevaba contenía una bomba. En ese momento, Larcen decidió que había escogido el lado equivocado. Atentó tirar el paquete fuera de la ventana, pero fué muy tarde. La explosión mató no solo al Jefe y a Larcen pero también a la mayoría de la gente en el hospital.

Larcen



Reseña Biográfica

Nombre completo:	Larcen Tyler
Ocupación:	Ladrón balconero
Era:	1920 A.D.
Estilo de pelea	Praying Mantis Kung Fu (Kung Fu Santateresa)

Larcen

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**3**
Resistencia:	**4**
Poder	**4**
Recuperación:	**4**
Defensa:	**4**
Equilibrio:	**2**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales.

Gatear por el techo (0% daño)
CD 1 seg., Arriba + Patada al aire (C)
Larcen se prende y mueve por el techo con sus cuchillas y garras. Este movimiento termina en una caída del techo.

Caída del Techo (25% daño)
Abajo + Abalanza (Y) Manotazo (Z)
Larcen se desprende del techo. Ataca al oponente desde un ángulo, con ambas, las garras y las cuchillas en los pies.

Lazar (15 daño)
Puntapié (A) + Patada al aire (C)
Larcen salta hacia atrás y lanza su arpeo de pie enfrente de él hacia el oponente.

Lazamiento de larga distancia (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Larcen enrolla su arpeo de pie alrededor de las piernas de su oponente para tropezar al enemigo.

Lazamiento de Poder (18% daño)
Retén el botón de Puntapié (A) + Abalanza (Y) + Patada al aire (C) for 1.5 seg.
Larcen engancha su arpeo de pie al techo y se columpia por la escena, con los pies hacia delante.

Regresa los proyectiles (Daño varía)
Retén y presiona el botón de Derechazo (X) justo antes de que el proyectil pegue
Regresa la mayoría de los proyectiles al doble de su velocidad.

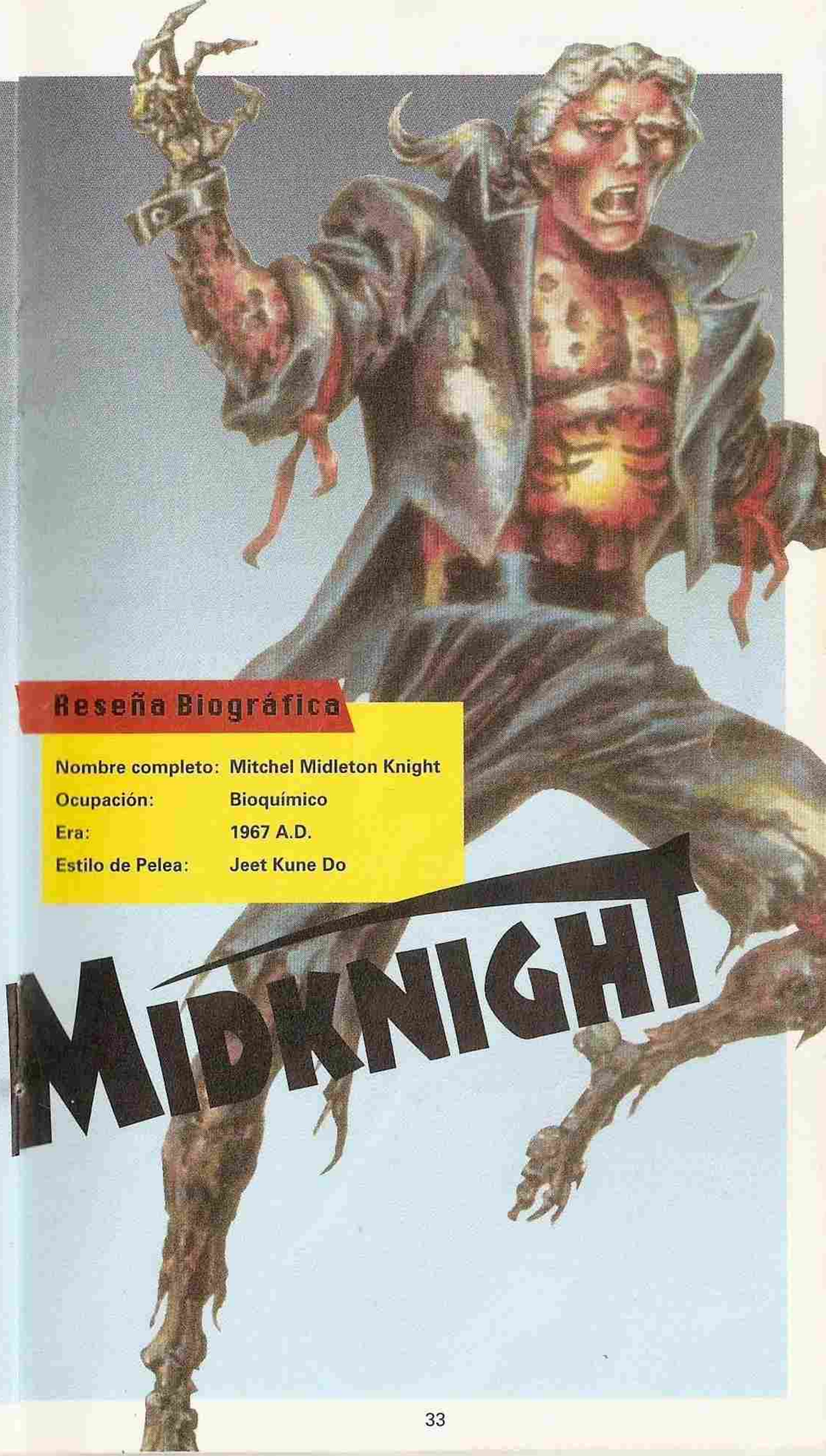
Tiro Sai (11% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Larcen lanza un 'sai' al oponente.

Puño de Martilleo (17% daño)
Derechazo (X) + Abalanza + Manotazo (Z)
Una explosión de velocidad permite que Larcen tire poderosos puñetazos en corto tiempo.

Insulto (Extrae la Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de su oponente con gestos y movimientos del cuerpo.

BIOGRAFIA

Nacido en Londres, Mitchel fué uno de los mejores científicos bioquímicos trabajando el la comunidad de la inteligencia. Estaba trabajando en calidad de préstamo a la CIA por medio de Interpol, para desarrollar una arma bioquímica que terminara la guerra en Vietnam. Mitchel creó un virus que debilitaba sus víctimas al punto de muerte, haciéndolos permanecer en este estado hasta que el antídote era administrado. El virus iba a ser introducido a la toma de agua del enemigo, pero Mitchell no iba tolerar tanta destrucción humana. él robó la fórmula y huyó a Londres en donde fué atrapado en el aeropuerto por los agentes de Interpol y de la CIA. Durante su intento a escapar, Mitchel cayó de un rascacielos a una tinaja de almacenamiento de productos químicos. La fuerza del impácto rompió el sello del tubo del virus. La mezcla del virus y los productos químicos crearon un resultado inesperado: Mitchel fué transformado en una creatura semejante a un vampiro. Usó su poder recién encontrado para huír a Londres. Mitchell pasó a ser conocido como Midknight y pasó los próximos 133 años buscando una cura para su temida enfermedad. Sus esfuerzos se volvieron frenéticos conforme los reportes de vampiros sobrecorriendo el tercer mundo empezaron a surgir. También se le estaba acabando el tiempo porque su cuerpo se estaba pudriendo, pués se rehusaba a matar otra persona para poder renovar su propia energía de vida. Midknight estaba casi por encima de resolver la última dificultad en el antídoto, cuando un agente de Interpol lo emboscó y le atravezó el corazón con una estaca de magnesio.



Reseña Biográfica

Nombre completo:	**Mitchel Midleton Knight**
Ocupación:	**Bioquímico**
Era:	**1967 A.D.**
Estilo de Pelea:	**Jeet Kune Do**

MIDKNIGHT

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**5**
Resistencia:	**3**
Poder:	**4**
Recuperación:	**2**
Defensa:	**4**
Equilibrio:	**3**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales.

Extrae la Vida (El daño es de 1/6th de la fuerza de vida del enemigo)
Avanza + Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Midknight extrae valiosa fuerza de vida del oponente. Debe encontrarse muy cerca para efectuar esta jugada.

Estrellamiento en el Techo (8% daño)
Abajo 0.5 seg., Arriba + Patada al aire (C)
Midknight coge a sus oponentes y los estrella primero de cabeza contra el techo. Debe encontrarse muy cerca para efectuar este movimiento.

Deslumbra (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
De los ojos de Midknight lanza un relámpago de energía. Los oponentes que son golpeados por esta energía, son forzados a caminar hacia él.

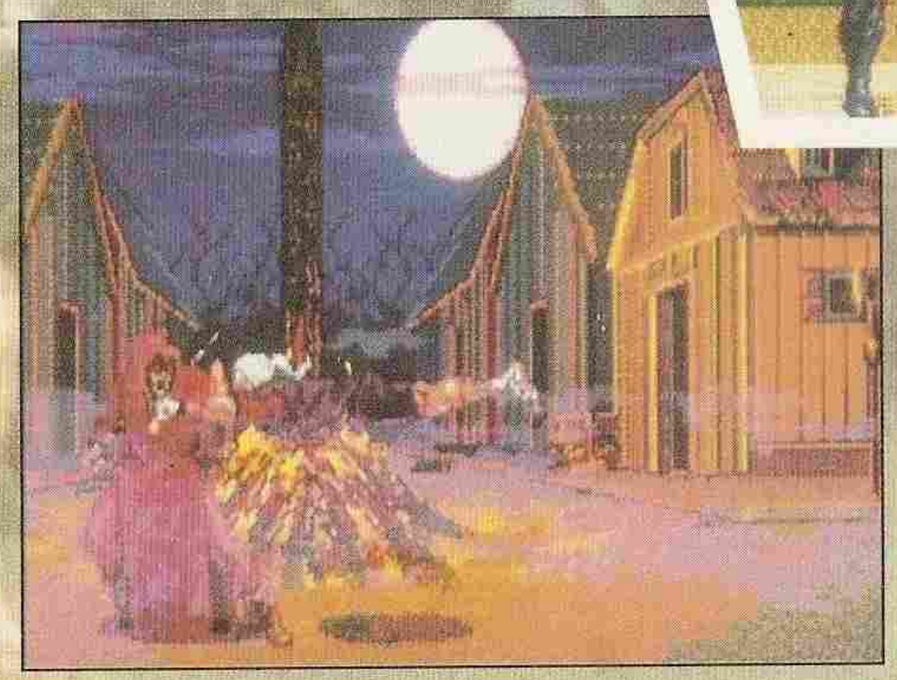
Disipa (0% daño)
Puntapié (A) + Patada con fuerza (B) + Patada al aire (C)
Rodea a Midknight en un campo de energía. Los oponentes que tocan este campo pierden Fortaleza Interna por 40 segundos, impidiéndoles efectuar movimientos especiales.

Ataque de Niebla (5% de daño por choque, y hasta 15%)
Puntapié (A) + Patada al aire (C)
Midknight se vaporiza en una niebla, flota sobre el oponente y ataca con varios golpes, sin temor de daño. Regresa a su forma sólida, ya sea, cuando la jugada es terminada o cuando es bloqueado.

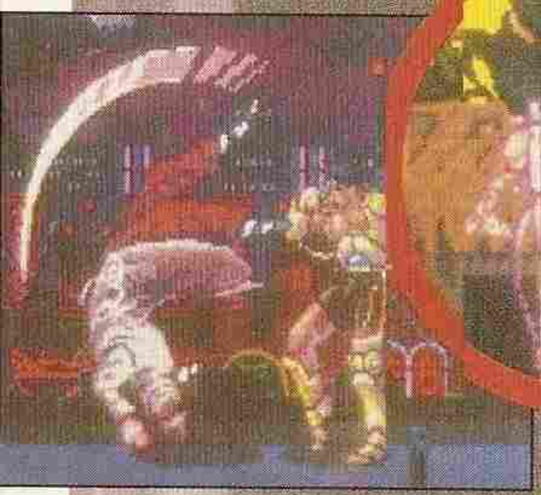
Estrellamiento contra la Pared (13% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Midknight vuela por la escena y le dá un golpe doble al oponente: uno al chocar con Midknight y el otro al chocar con la pared.

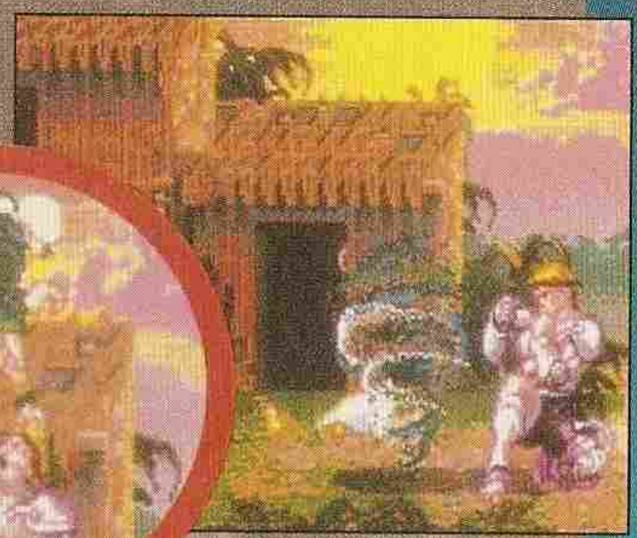
Golpe al estómago/sobrecabeza (18% daño)
Avanza + Puntapié (A) + Patada con fuerza (B) + Patada al aire (C)
Midnight debe estar al alcance para tirar
Midknight levanta al oponente sobre su cabeza y le dá un fuerte puñetazo al estómago, que manda volar al enemigo.

Insultos (Reduce la Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla del oponente con gestos y movimientos del cuerpo.



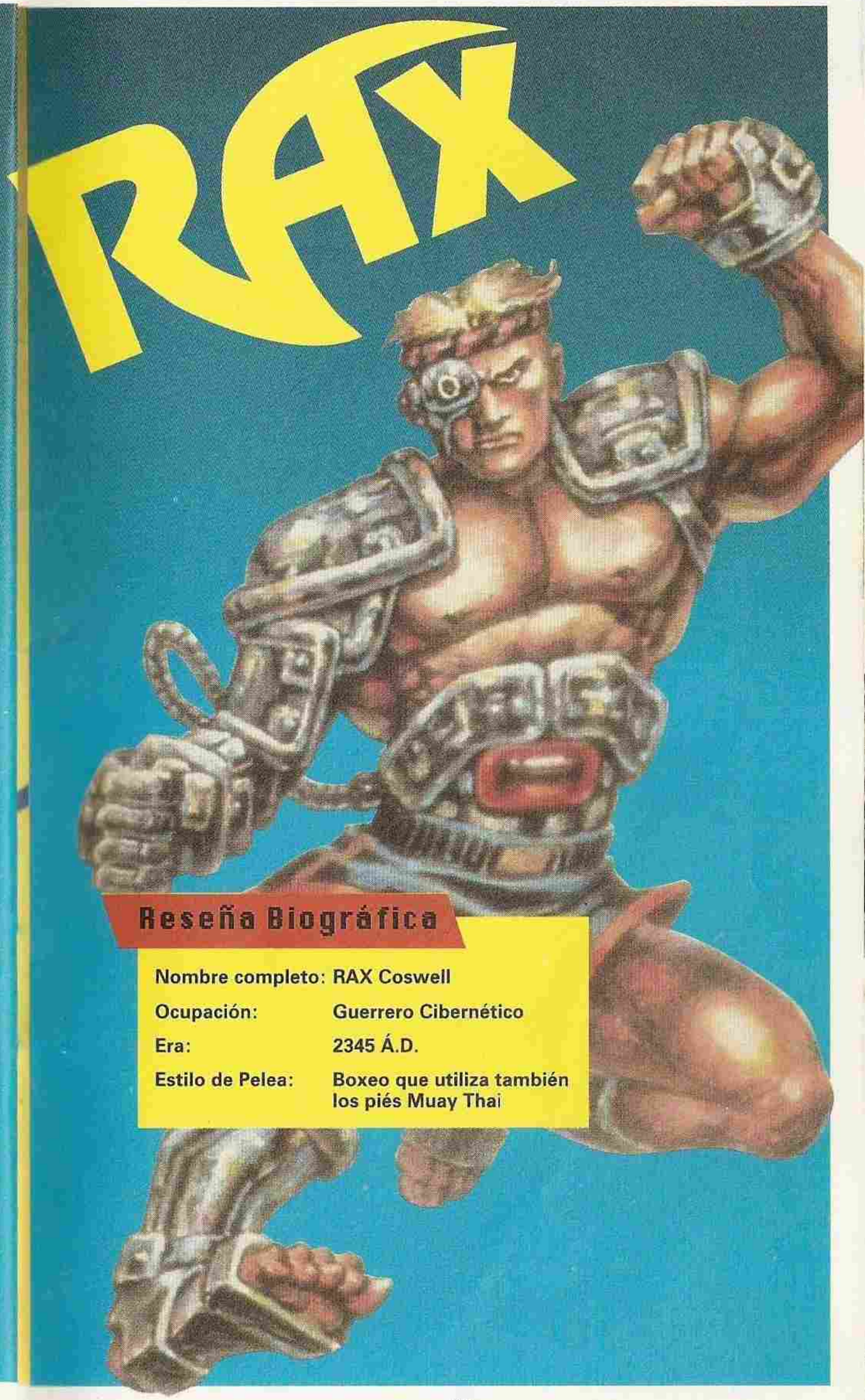
BIOGRAFIA





RAX (Autómata Articial Xckelem) es un cibernético. En una ocasión, Coswell fué uno deos mejres bxeadores con los piés, en el mundo. Pero la competencia hurana pas a sr de menos atracción conforme la pelea cibernética agarró sporte. as mltitudes disfrutaban los torneos de peleas cibernéticas debidca la cardad le daño intenso que un cyborg podía aceptar antes de "fdar". Ccforme la pelea cibernética aumentó su popularidad, el púbco asisandca las competencias humanas disminuyó y luego desapareció el todo.RAXodavía no había llegado a ser campeón mundial por las feca en qu la cmpetencia humana desapareció, por lo que se sometió a ua operaión olorosa que le permitió competir en el "Nuevo Deporte" qe habíarrasdo el mund. Su objetivo era llegar a ser campeón del mund, pero e la rás importante pelea de su carrera, su promotor cambió larida deRAX pr una apuesta. El promotor usó un virus electrónico avanzadcplantao en ‹cerebro de RAX para cerrar todos sus sistcmas vitales, en ls precos seundos antes de que pudiera dar su golpe "fatal" al campón reiante.

RAX



Reseña Biográfica

Nombre completo:	**RAX Coswell**
Ocupación:	**Guerrero Cibernético**
Era:	**2345 Á.D.**
Estilo de Pelea:	**Boxeo que utiliza también los piés Muay Thai**

RAX

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**3**
Resistencia:	**5**
Poder	**4**
Recuperación:	**3**
Defensa:	**2**
Equilibrio:	**4**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Vuelve el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales

Fija carga (10% daño + mareamiento instantáneo)
Puntapié (A) + Patada con fuerza (B)
RAX elige como blanco, fija al oponente y después dispara un relámpago de energía.

Chorros de aire (0% daño, 5% daño de flama)
CD 0.5 seg., Arriba + Patada con fuerza (B)
RAX enciende su propulsador de saltos y se levanta del piso flotando en el aire. El efecto dura aproximádamente 5 segundos y puede ser abortado al presionar el botón (B) de Patada con Fuerza.

Puñetazo Cibernético (16% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
RAX sobrecarga su brazo para disparar un golpe pavoroso.

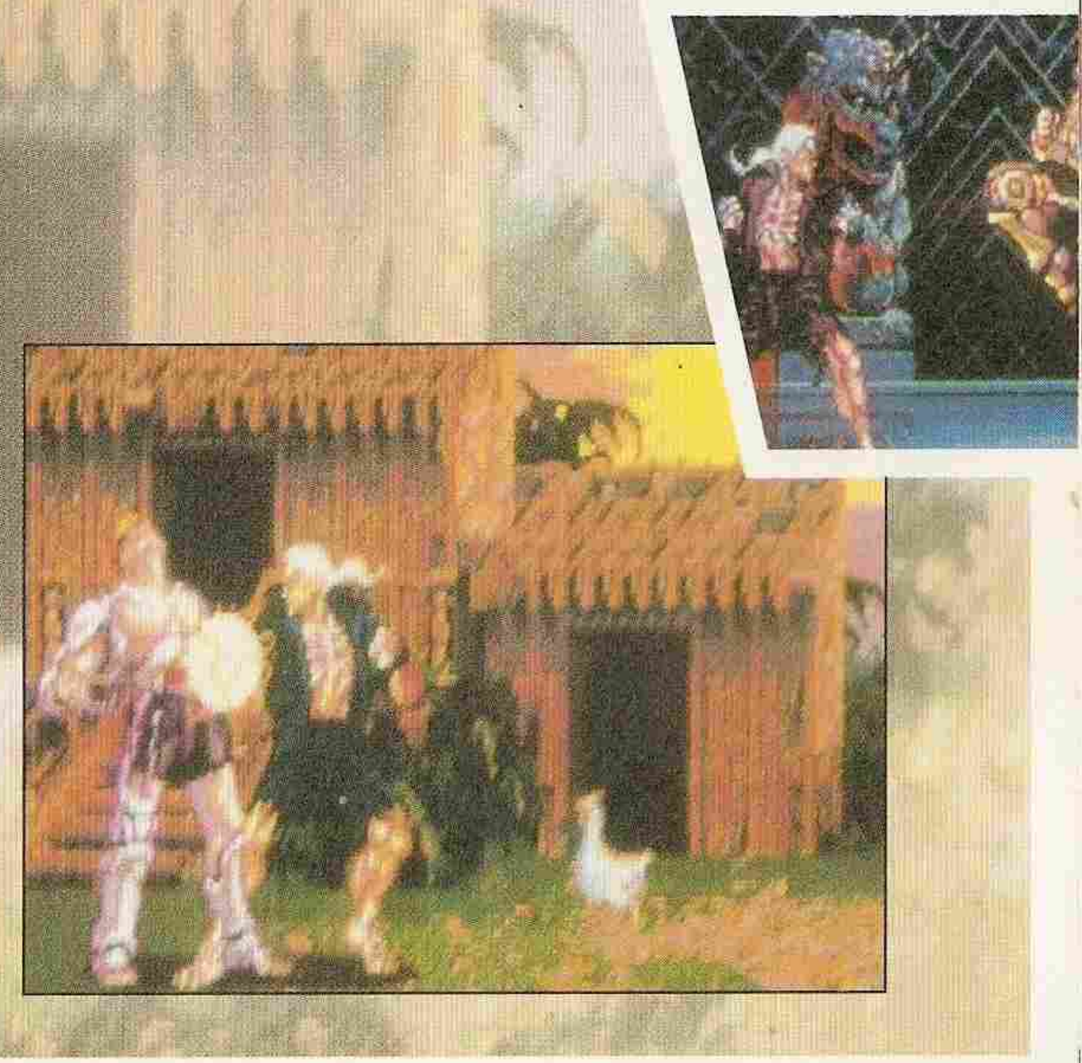
Patada Cibernética (18% daño)
Puntapié (A) + Patada con Fuerza (B) + Patada al Aire (C)
En un movimiento similar al Golpe Cibernético, RAX sobrecarga su pierna para tirar una patada devastadora.

Destroza Rodilla de propulsión (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Patada al aire (C)
RAX se propulsa por la escena con su rodilla extendida para tirar un golpe demoledor a su oponente.

Sobrecarga (20% daño)
Puntapié (A) + Patada al aire (C)
RAX sobrecarga completamente su sistema y lanza la energía creada a su oponente. La bola de energía viaja rápidamente y causa daño extremo a cualquier cosa que golpea

Turbina (0% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Puntapié (A)
Permite que RAX escape situaciones difíciles, usando su chorro de propulsión para girar en el lugar y succionando oponentes o proyectiles cercanos. Los oponentes son echados al lado opuesto de la turbina; los proyectiles son neutralisados.

Insulto (Extrae la Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de su oponente con gestos y movimientos del cuerpo.



ETERNAL CHAMPIONS

BIOGRAFIA

Shadow fué la mejor asesina corporativa en la Corporación Orquídea Negra. Realizó muchas tareas, desde trabajos de eliminación individual, hasta terminar en la absorción de grandes corporaciones. Era una verdadera estrella en el centro de operaciones. Nunca le dió mucha importancia a la moral de su ocupación, hasta que aprendió que si un trabajo no estaba terminado a la satisfacción de la corporación, una persona justo como ella, en turno, la eliminaría. Cuando se dió cuenta del valor de su propia mortalidad no pudo atreverse a matar a otros. La corporación no permitía renuncias, por lo que preparó la situación para que ella se cayera desde el piso 101o. del edificio de la Orquídea Negra. Ésto impidió que ella informara al mundo acerca de la Orquídea Negra y otras corporaciones similares, con sus obscuros secretos de espionaje corporativo y asesinos contratados.

Reseña Biográfica

Nombre completo:	Shadow
Ocupación:	Asesina corporativa
Era:	1993 A.D.
Estilo de Pelea:	Taijutsu y Ninjitsu

SHADOW

SHADOW

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**4**
Resistencia:	**3**
Poder	**3**
Recuperación:	**2**
Defensa:	**5**
Equilibrio:	**4**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales.

Modo Shadow (0% daño)
Retén el botón de Puntapié (A)+ Patada con Fuerza (B) + Patada al aire (C) por 3 seg.
Shadow se transforma en una "sombra" y ataca sin temor de ser herida. Este efecto dura por 5 segundos.

Ataque de un ventilador rotativo (Hasta 12% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Puntapié (A) = 1 vuelta
CB 0.5 seg., Avanza + Patada con Fuerza (B) = 2 vueltas
CB 0.5 seg., Avanza + Patada al aire (C) = 3 vueltas
Un ataque de voltereta lateral que termina en el ataque de un ventilador muy afilado. Cada ataque causa 4 puntos de daño por vuelta.

Patada Ángular de Salto Alto (12% daño)
CD 0.5 seg., Arriba + Patada con Fuerza (B)
Un salto super alto y ataque hacia abajo a un ángulo duro.

Cortina de Humo (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Puntapié (A) + Patada con Fuerza (B) = Se materializa instantáneamente en la Esquina Izquierda
Patada con Fuerza (B) + Patada al aire (C) = Se materializa instantáneamente en la Esquina Derecha
Derechazo (X) + Abalanza (Y) = Se materializa instantáneamente en la Esquina del Techo Izquierdo
Abalanza (Y) + Manotazo (Z) = Se materializa instantáneamente en la Esquina del Techo Derecho
Shadow desaparece y reaparece en áreas diferentes de la escena, dependiendo en la combinación de tus botones. Si no se usan combinaciones de dirección, Shadow se materializará al lado de su oponente.

Armas Ninja (11% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Derechazo (X) = Shuriken Lento
CB 0.5 seg., Avanza + Abalanza (Y) = Shuriken Rápido
CB 0.5 seg., Arriba/Avanza = Derechazo (X) = Cuchillo Lento
CB 0.5 seg., Arriba/Avanza + Abalanza (Y) = Cuchillo Rápido
CB 0.5 seg., Más abajo/Avanza + Derechazo (X) = Bomba de Humo Lenta
CB 0.5 seg., Más abajo/Avanza + Abalanza (Y) = Bomba de Humo Rápida
Shadow tiene a su disposición un cuchillo, un shuriken y una bomba de humo.

Mina Voladora Uzume-Bi (18% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Shadow avienta una mina auto-bloqueo que explota al hacer impácto con el oponente.

Paso Volador Tobi Ashi (8% daño)
Puntapié (A) + Patada con Fuerza (B) = Deslizamiento corto
Patada con Fuerza (B) + Patada al aire (C) = Deslizamiento mediano
Puntapié (A) + Patada al Aire (C) = Super Deslizamiento
Shadow ejecuta un deslizamiento con acción de barredura, a una alta velocidad.

Insulto (Reduce Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de sus oponentes con gestos y movimientos del cuerpo.

33

BIOGRAFIA

Slash siempre fué avanzado. Fué el más grande cazador y el mejor peleador de su generación. Estas habilidades, no solo vinieron de su gran fuerza, sino del surgimiento de una inteligencia prematura. Slash usó esta inteligencia en su pelea, lo cual significó que él podía superar a la mayoría de sus oponentes. Su inteligencia también lo metió en problemas. Sus ancianos recentían a Slash por su avanzada forma de pensar. Ellos rechazaban toda idea que sugería, incluyendo un plan de agricultura que liberaría al clan de su esclavitud de una vida de trabajo monótona como cazadores-recogedores. Los ancianos rechazaron de inmediato su idea, pués no encontraban valor en tiempo libre y disfrutaban la violencia de la caza. Un día, cuando Slash habló públicamente contra los ancianos en una junta del clan, fué apedreado a muerte por el clan cuando los ancianos proclamaron que él era una fuerza maligna.

Reseña Biográfica

Nombre completo:	Slash
Ocupación:	Cazador Prehistórico
Era:	50,000 B.C.
Estilo de Pelea:	Pain (dolor y daño)

SLASH

SLASH

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**3**
Resistencia:	**4**
Poder:	**5**
Recuperación:	**4**
Defensa:	**2**
Equilibrio:	**3**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) =BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales.

Tirar un golpe enorme de garrote (6% de daño con cada golpe)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Slash gira a 360 grados y dirige un golpe con su garrote en un arco mortal.

Patada al aire con los dos pies (14% daño)
Puntapié (A) + Patada al Aire (C)
Slash hace una voltereta, atacando con los pies a gran velocidad.

Lanza-garra (12% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Slash lanza una garra afilada de su garrote al oponente.

Tiro fuerte de Golpe seco de Garrote (Causa un mediomareo)
Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Slash salta al aire, luego se estrella contra el suelo con su garrote, causando un temblor. Los oponentes son derribados si están en el suelo cuando Slash choca.

Tritura Vértebra (4% daño por choque, hasta 16%)
Avanza + Abalanza (Y)
Slash se coge con los pies a la cintura de su oponente y golpea la cabeza de su enemigo con su garrote. El golpeo dura por varios trancazos o hasta que el oponente se libera sacudiéndose. Slash debe encontrarse a una distancia cercana para efectuar esta jugada.

Topes a Carrera (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Patada al Áire (C)
Slash ataca al oponente y lo topea a gran velocidad.

Bateo de Retorno de Proyectil (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) justo antes de que pegue un proyectil
Slash batea los proyectiles que le lanzaron.

Insulto (Extrae la Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de su oponente con gestos y movimientos del cuerpo.

BIOGRAFIA

Tridente, así llamado a causa del tridente que reemplaza la mano que perdió en batalla con un tiburón, fué transformado genéticamente para ser un gladiador. Durante su época, la gente de Atlantis vivía en la superficie. Ellos compitieron con los Romanos para ver cuál raza controlaría la superficie de la Tierra y cuál sería hundida en las profundidades del oceano. Los Atlantianos pasaban el tiempo en la persecución de la ciencia, mientras que los Romanos trabajaban en perfeccionar el arte de guerra. Los Atlantianos contruyeron grandes habitats encerrados que soportarían vida en las profundidades aguanosas del oceano y formularon un arreglo que permitiría que ambas razas vivieran arriba y abajo del agua. Los Romanos no querían parte en ello, pero acordaron resolver la disputa con una pelea. La raza vencedora permanecería en la tierra mientras que la raza vencida se hundiría en las profundidades del oceano. Los Atlantianos accedieron a la batalla. Crearon a Tridente para salvarlos del destino que les esperaba. Los Romanos arreglaron la pelea y aplastaron a Trident bajo una columna de piedra. Debido a su pérdida, los Atlantianos no tuvieron otra opción, más que construír sus habitats y encarar las frías aguas que les esperaban.

TRIDENT

Reseña Biográfica

Nombre completo:	Trident
Ocupación:	Gladiador
Era:	110 B.C.
Estilo de pelea:	Capoeria

TRIDENT

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**4**
Resistencia:	**2**
Poder:	**4**
Recuperación:	**3**
Defensa:	**3**
Equilibrio:	**5**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD (CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) = BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son los controles originales.

Campo de Carga de Profundidad (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y)
Rodea a Trident con un campo azul. Los oponentes que tocan el campo son envueltos en un brillo azul y se mueven como si estuvieran bajo el agua.

Campo de Bio-extracción
Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Rodea a Trident con un campo rojo. Los oponentes que tocan el campo son envueltos en un brillo rojo que limita sus ataques a solo 50% de su daño normal.

Campo de Bio-aturdimiento (0% daño)
Puntapié (A) + Patada con Fuerza (B)
Rodea a Trident con un campo verde. Los oponentes que tocan el campo son envueltos en un brillo verde que los aturde por 4 segundos o hasta que es tocado.

Campo de Rechazo (0% daño)
Patada con Fuerza (B) + Patada al Aire (C)
Rodea a Trident con un campo amarillo que empuja a los oponentes. Durante los 8 segundos de su duración, es casi imposible alcanzar a Trident

Trident Girando (30% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Trident extiende su brazo con las cuchillas muy afiladas girando, y causa daño extremo a cualquier oponente que se une a él.

Trident Deslizándose y Girando (11% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Abalanza (Y)
Semejante al Trident que gira, este efecto usa su giro para impulsar Trident al enemigo, causando daño severo, pero menos que Trident girando normalmente.

Relámpago de Plasma (15% daño + mareo)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Trident enfoca todos los campos en un relámpago de energía intensa.

Modo Liquido (0% daño)
Puntapié (A) + Patada con Fuerza (B) + Patada al Aire (C)
Trident se transforma en agua y pasa por objetos sólidos. Usa este movimiento para escapar de las esquinas

Insulto (Extrae Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de sus oponentes con gestos y movimientos del cuerpo.

BIOGRAFIA

Xavier siempre hizo malas elecciones de carrera, pero nada lo preparó para su trabajo final. Después de un fallado intento a la herrería durante el que clavó herraduras calientes al caballo campeón del mayor, tuvo que encontrar un nuevo empleo. El único interés de Xavier era la ciencia, por lo que decidió probar con la Alquimía. Su objetivo era el de intentar encontrar una solución al viejo problema de cambiar plomo a oro. Después de mucho estudio, Xavier encontró no solo la fórmula para el oro, sino una forma de crear una ilimitada fuente de energía limpia y fluyente La Alquimía dió a Xavier un gran poder, pero antes de que pudiera empezar a usarla y documentarla para las generaciones futuras, la gente de Salem lo quemó en un poste como un hechicero. Mientras que algunos de los poderes de Xavier pudieron haber sido confundidos por hechicería, todos ellos fueron basados en la ciencia real.

Xavier

Reseña Biográfica

Nombre completo:	Xavier Pendragon
Ocupación:	Hechicero/Alquimista
Era:	1692 A.D.
Estilo de Pelea:	Hapkido Cane Fighting (Pelea con caña Hapkido)

Xavier

ESPECIFICACIONES

Basado en una serie el 1 al 5

Velocidad:	**3**
Resistencia:	**3**
Poder:	**4**
Recuperación:	**2**
Defensa:	**5**
Equilibrio:	**4**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CB CHARGE BACK (Volver el Ataque) = BOTON DIRECCIONAL alejándose del oponente
CD CHARGE DOWN (Ataque por Abajo) + BOTON DIRECCIONAL hacia abajo
Avanza = BOTON DIRECCIONAL hacia el oponente

Nota: Los botones en paréntesis son controles iniciales.

Trampa de Dragón (15% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Manotazo (Z)
Xavier anima su caña y la envía a atacar al oponente. La caña aplasta y muerde hasta que se deshace de ella.

Extendedor instantáneo (8% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Derechazo (X)
Xavier ataca a distancia extendiendo el extremo de su caña a dos veces de su largo normal

Cambio de Identidad (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y) + Manotazo (Z)
Con este efecto, Xavier puede cambiar la identidad del oponente. El efecto dura por varios segundos. Si es tocado por un cambio reflejado de identidad, Xavier será transformado por la duración de la jugada..

El Toque de Midas (0% daño)
CB 0.5 seg., Avanza + Abalanza (Y)
Con este efecto, Xavier puede cambiar al oponente a oro. El efecto dura por 4 segundos o hasta que el oponente es tocado.

Atrae y Pega (12%)
Puntapié (A) + Patada con fuerza (B) + Patada al Aire (C)
Con este efecto, Xavier puede coger un enemigo a distancia, luego se estaciona y le pega al oponente en la cabeza con su caña. Este movimiento es automático una vez activado.

Cambia hechizo (0% daño)
Derechazo (X) + Abalanza (Y)
Con este efecto, Xavier puede cambiar lugares con el oponente. Este hechizo puede ser usado para que un oponente sea tocado por su propio proyectil.

Hechizo de Confusión (0% daño)
Puntapié (A) + Patada al Aire (C)
Con este efecto, Xavier puede dejar al oponente en un estado de confusión. Al estar confundido, los controles del oponente serán desordenados y regresarán a su normalidad solo después de 5 segundos.

Insulto (Extrae Fortaleza Interna)
Derechazo (X) + Manotazo (Z)
Se burla de su oponente con gestos y movimientos del cuerpo.

ESTILOS DE PELEA

CAPOERIA

PRACTICADO POR TRIDENT, EL GLADIADOR

Este estilo de pelea fué fundado hace más de tres siglos por los esclavos Africanos. Se cree que se originó por los negros en Angola que efectuaban movimientos como un baile religioso. En el siglo XVI, este"Baile" fué adaptado por sus practicantes en un arte de pelea como defensa contra los brutales comerciantes de esclavos

Es hermoso mirar Capoeria debido a sus volteretas, paradas de mano, voltereta sobre las manos, pirueta de barredura y dar vueltas en el aire. Es la combinación de esta gracia con la fuerza lo que hace de éste, un arte tan mortal.

La mayoría de las técnicas defensivas son esquivez y falta de movimientos obstructivos. Los practicantes de este arte son expertos a esquivar ataques y neutralizar con manos y pies. Los movimientos del pie consisten de bastantes pernadas barredoras, obstrucción del movimiento de la pierna y patadas al encuentrarse parado de manos.

HAPKIDO CANE FIGHTING
(Pelea con Caña Hapkido)

PRACTICADO POR XAVIER, EL HECHICERO/ALQUIMISTA

Hapkido es un arte marcial fundado por Youg Shul Choi. Su estilo es una combinación selectiva de varios sistemas de artes marciales: la fuerza del karate, influencia del judo y ki (espíritu) de akido.

Hapkido se distingue por tres técnicas esenciales, pasividad al oponer la fuerza, movimientos circulares para neutralizar y atacar, y penetración absoluta de la defensa del oponente. Por ejemplo, si la fuerza es fuerte, debe ser enfrentada con un recibimiento suave; si la fuerza es débil, debe ser enfrentada con un recibimiento fuerte. Esta unión de técnicas establece un ritmo fluido y perpétuo, así como mobilidad constante.

Casi todos los choques y acciones defensivas son llevadas a cabo con una caña, que es usada en lugar de los brazos y piernas.

JEET KUNE DO

PRACTICADO POR MIDKNIGHT, EL BIOQUÍMICO

Este estilo de pelea fué concebido por el difunto Bruce Lee, legendario de las artes Marciales, en 1967. Su nombre literalmente significa "el método-del puño interceptador."

Jeet Ku Do, a diferencia de muchas otras artes marciales, no usa una serie de reglas específicas para establecer un método distinto. En lugar, utiliza todos los medios y procedimientos para lograr su propósito, y por lo tanto haciéndolo "libre". Como una forma de arte marcial, posee todo, aunque en sì mismo no posee nada.

KENPO

PRACTICADO POR BLADE, EL CAZAFORTUNAS

Kempo emplea tanto movimientos lineares como circulares, utilizando poder intermitente en donde y cuando lo necesita. Está entremezclado con movimientos mayores y menores que fluyen con continuidad. Es flexible tanto en pensamiento como en acción, permitiendo que todos los encuentros sean enfrentados según ocurran.

Los estudiantes de este estilo de pelea son invitados a alterar los movimientos, pero no los principios fundamentales, para compensar desventajas, o estructuras de cuerpo individual. Kenpo enseña a sus discípulos como maniobrar para que los oponentes inconscientemente se coloquen en posiciones vulnerables.

MUAY THAI KICKBOXING
(Boxeo con los pies Muay Thai)

PRACTICADO POR RAX, EL GUERRERO CIBERNÉTICO

Muay thai kickboxing es el más popular deporte del espectador en Tailandia. Sin embargo sus orígenes probablemente nunca sean conocidos, porque en 1769 los Burmeses cercaron la antigua capital de Siam, Ayutthaya, y destruyeron los registros históricos. Se cree que este antiguo arte pertenece a la época del siglo XVI y de las tropas del Rey Naresuen el Grande.

Muay Thai es un mezcla de patadas poderosas y golpes al cuerpo devastadores. El peleador usa puños, pies, rodillas y codos para causar daño al oponente. Las patadas son usadas para entregar golpes excesivos a las piernas, rodillas y muslos del oponente, haciendo de Muay Thai uno de los más sangrientos estilos de pelea hoy usados.

NINJITSU

PRACTICADO POR SHADOW, LA ASESINA CORPORATIVA.

Ninjitsu es la disciplina feudal Japonesa que abarca bushido, espionaje, guerra de comando, poderes ocultos y numerosas prácticas de las artes marciales. Debido a muchas guerras territoriales y religiosas, los místicos de las montañas Japonesas fueron forzados a desarrollar el arte para proteger a sus familias.

El ninja, el practicante de ninjitsu es la antítesis cultural del samurai. El ninja no solo domina sus armas tradicionales, sino que es también experto en el uso de dagas, puñales, dardos, shurikens (estrellas afiladas de lanzamiento) nudillos de latón, caltrops (armas de lanzamiento de metal con púas), bombas de humo y una variedad de venenos.

PAIN

PRACTICADO POR SLASH, EL CAZADOR PREHISTORICO

Este estilo de pelea utiliza cualquier movimiento o ataque que cause dolor o daño. Éste incluye picar los ojos, rebentar el tambor de los oídos, estrangulación, tirar de la ventana de la nariz y tirón del pelo. Este estilo también incorpora el uso de cualquier y todo objeto que pueda dispensar dolor.

La arma usada más común es un garrote de madera grande. Los cazadores primitivos podían manejar esta arma muy eficazmente. Una técnica era la de rompimiento de la vértebra, en la cual el agresor saltaba sobre el enemigo y usaba el garrote para aplastar la cabeza del oponente, comprimiendo la columna vertebral. Otra técnica era la de patada con los dos pies, en la cual el agresor usaba el garrote como palanca "de impulso" para efectuar un ataque alto con los dos pies.

PENCAK SILAT

PRACTICADO POR JETTA, LA ACROBATA DE CIRCO

Pencak silat, el arte de pelea nacional de Indonesia, data de antes del siglo VI. A.D. Por el siglo XIV A.D. el estilo era la pulida propiedad de la nobleza, los sultanes Majapahit y sus oficiales de la corte. A los plebeyos se les prohibía aprender estas tácticas.

Baru silat, la forma Sumatriana de pencak silat, es un estilo evasivo, defensivo, que enfatiza acciones de mano para obstruir, parar y cubrir.

PRAYING MANTIS KUNG FU
(Kung Fu Santateresa)

PRACTICADO POR LARCEN, EL EX LADRON BALCONERO

Este estilo sureño de kung fu, fué fundado en el siglo XVII por Wang Lang. El sistema depende profundamente en los movimientos violentos de cogimiento, ataques desgarradores, patadas y golpeo, tanto para la ofensa como para la defensa. La leyenda cuenta que Wang Lang capturó una vez un santateresa, (insecto/manta religiosa) lo llevó a casa y lo estudió. él entonces combinó los movimientos del santateresa con el estilo de mono kung fu para formar este nuevo sistema.

SAVATE

PRACTICADO POR JETTA, LA ACRÓBATA DE CIRCO

Savate es un estilo de pelea de pie y puño que se originó en Francia. Sistematizado en la Francia post-Napoleónica, savate es el único arte marcial de origen Europeo que aún existe en ambas formas, combativa y de deporte. Las técnicas de ofensiva hacen hincapié en patadas de frente, lado y circulares a la rodilla, espinilla y el empeine. Las manos son mantenidas abiertas y hacia abajo para defenderse contra patadas a la ingle. Golpes con el talón de la palma de la mano son usados para atacar la cara, nariz y ojos.

Durante el siglo XIX, savate se hizo popular en la aristocracia Francesa. Por ese tiempo Michael Chasseause era el instructor más codiciado del país. Peleadores callejeros por todas partes de Francia descendían en la escuela de Chasseuse para desafiar su maestría. Como resultado, savate pasó a incluír ambos niveles de patadas, mediano y alto.

TAIJUTSU

PRACTICADO POR SHADOW, LA ASESINA CORPORATIVA

Taijatsu es un sistema de combate sin armas similar a juijitsu, y es el precursor del judo moderno.

CREDITOS

Desarrollado por
Sega Interactive Development Division

Artista & Animador Principal
Albert Co

Programador Principal
John Kuwaye

Programadores
Steven Lashower, Jack Loh, Mike Tericki, Pravin Wagh, Christophen Warner, Ala Díaz

Artistas
David Russ, William Kier, Maureen Kringen, Art Wong, Kevin Lee, Rachel Coleman, Steve Knotts Larry Flores

Diseñador y Productor Ejecutivo
Michael Latham

Productor
Mark Nausha

Gerente de Producto
Jaime Wojick

Director Técnico
Christopher Warner

Compositores de Música
DMP Entertainment , Joe Delia, John Hart, Jeff Marsh, Adrian Van Velssen, Andy Amor & the Night Crew (DMP)

Efectos de Sonido
Dave Delia, Paul Gadbois

Actores de Voz
DMP Entrtainment

Balanceo de Juego
Erik Wahlberg, Harry Chávez

Manual
Carol Ann Hanshaw, Michael Latham, Jaime Wojick

Probadores en el emplazamiento
Bill Person, Siegie Stangenberg, Chris Cutliff, Janine Cook, Joe Cain

Probador Principal
Ben Szymkowiak

Tenientes de Juego
Dermot LYons, Mark Paniagua

Probadores
Renata Alferez, John Amirkhan, Dante Anderson, Mike Baldwin, Greg Becksted, Dusty Bedford, Mike Bench, Dianna Boundy, Steve Bourdet, Jennifer Brozek, Blair Bullock, Joe Cain, Dan Caraballo, Harry Chávez, Janine Cook, Chris Cutliff, Brian Dawson, Marc Dawon, Daniel Dunn, Atom Ellis, Jason Epps, Eric Fong, Dave Forster, Richard Gangwish, Lawrence Gibson, Roman Greco, Rick Greer, Casey Grimm, Keith Higashihara, Chris Hudak, Tony Hursh, Lawrence Jeung, Tracy Johnson, Tyrone Johnson, Darin Johnston, Dan Jung, Jeff Junio, Mark Kessler, Jason Kuo, Vasily Lewis, Max Loeb Jeff Loney, Simon Lu,Tony Lynch, Dermot Lyons, Mike Madden, Julio Martínez, Jim McCarthy, Ryan McLaughlin, Vincent Nason, Lance Nelson, Mark Paniagua, Joanna Pataki, Chris Pepper, Bill Person, Andrew Podesta, Loran Pudinski, Eric Rawlins, Kim Rogers, Matthew Rosaaen, Sam Saliba Tim Spengler, Siegie Stangenberg, Terry Thomas, Conan Tigard, Kurt Tindle, Jeff Todd, Maria Tuzzo Matt Underwood, Greg Vogt, Erik Wahlberg, Paul Walker, Ari Warner, Christine Waton, Stan Weaver, Richard Wong Dave Wood

Gracias Especiales
Dave Albert, Laila Atassi, Scott Berfield, Lisa Best, Kevin Burley, Ernie Chan, Marilyn Churchill, John Couch, Clint Dyer, Greg Flemming, Diane Fornasier, Claude Foucault, Clyde Grossman, Steve Hendricks, Frank Hau, Terry Kirch, Broderick Macaraeg, Willie Mancero, Joe Miller, Hoell Monleon, Denny Moore, Robert Morgan, Nancy Nakamoto Rod Nakamoto, Steve Patterson, Eric Rawlins, Scott Rhode, Scott Steinberg, Alex Suzdaltsev, Mike Tyau, Ed Volkwein, Omega Group, OUI Multimedia, Waterman Designs

SEGA Mega Drive,Teclado del Controlador con 6 botones, Eternal Champions y todos los nombres de los individuos y semejanzas, son marcas registrada de SEGA. ©1993 SEGA,

Impreso en el RU.

Manual diseñado y producido por 'The Partnership' RU 703-232696