

# E-SWAT™



SEGA

## Loading Instructions:

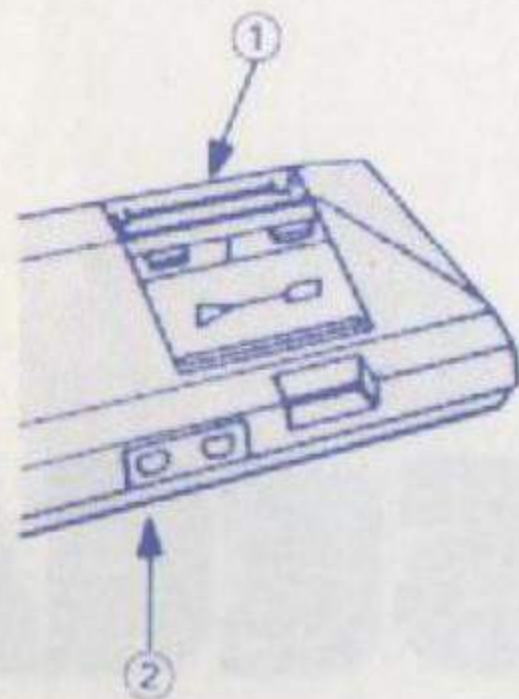
### Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

### IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



## Ladeanweisungen:

### Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

### WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

## Innan du börjar spela:

### Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare står i frånslaget läge.
2. Skjut in kassetten i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

### ATT OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan du sätter i eller tar ur kassetten.

- ① Här skjuter du in kassetten.
- ② Här ansluter du styplattan 1.

## Instructions de chargement:

### Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

### IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

## Instrucciones de carga:

### Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

### IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1

## Istruzioni di caricamento:

### Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

### IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1

## Crime Bosses Beware!

Balzar, the Mad Scientist who is always conspicuously dressed in green, is the mastermind behind the latest criminal organization aspiring to control the world. He directs operations from his master chambers (the location is a carefully-guarded secret), while his extremely loyal followers carry out his orders on the outside.

One evening, an average police officer was walking his beat when suddenly, everything exploded around him— Balzar's people had taken over the streets! The knife-throwing, gun-toting thugs were everywhere! Our hero realized instantly who was responsible, and what had to be done. The question was, could he pull it off alone?



## Gangsterbosse, paßt auf!

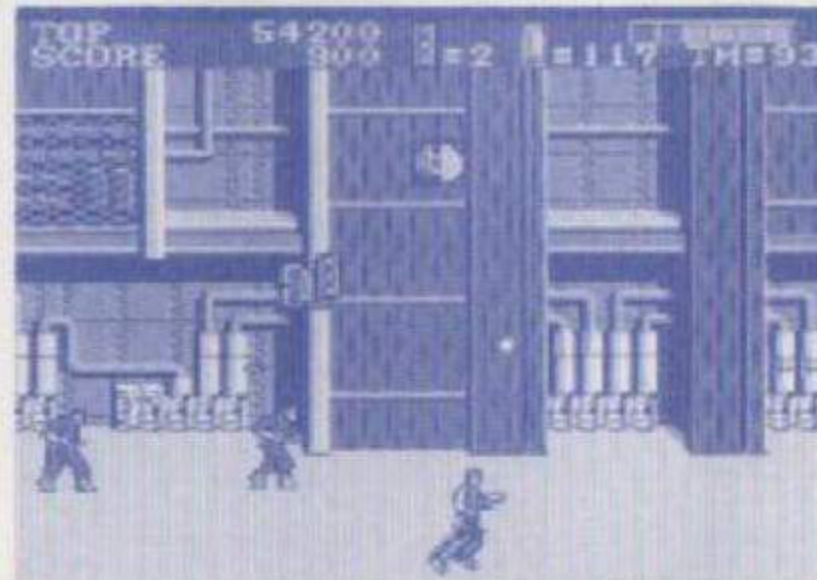
Balzar, der verrückte Wissenschaftler, der sich immer nur in Grün kleidet, ist der Drahtzieher hinter der neuesten Gangsterorganisation, die die Herrschaft über die Welt an sich reißen will. Er steuert die Machenschaften aus seiner Zentrale (deren Ort geheimgehalten wird), während seine loyale Gefolgschaft seine Befehle ausführt.

Eines Abends ging ein ganz gewöhnlicher Polizist auf Streife, als plötzlich alles um ihn herum explodierte — Balzars Bande hatte die Straße in ihre Hand gebracht! Überall messerwerfende, pistolentragende Gangster! Unser Held verstand sofort, wer dafür verantwortlich war, und was geschehen mußte. Die Frage ist — schafft er es alleine?

## Chefsskurkar, ta er i akt!

Balzar, den galne vetenskapsmannen som alltid är klädd i iögonfallande gröna kläder, är hjärnan bakom den kriminella organisation som försöker ta kontroll över världen. Han dirigerar verksamheten från sin kammare (vars läge är en väl bevarad hemlighet) medan hans lojala underhuggare utför hans order på gatorna utanför.

En kväll gick en polisman omkring och patrullerade som vanligt när det plötsligt började smälla runtomkring honom. Balzars män hade tagit över gatorna! De pistol- och knivförsedda skurkarna fanns överallt! Vår hjälte insåg omedelbart vem som låg bakom det hela och vad som måste göras. Frågan är, kan han klara av det ensam?



## Criminels attention!

Balzar, le scientifique fou, toujours habillé en vert, est le cerveau de la dernière organisation criminelle aspirant à contrôler le monde. Il dirige les opérations à partir de son quartier général (l'emplacement est gardé précieusement en secret, alors que ses disciples extrêmement loyaux exécutent ses ordres à l'extérieur.

Un soir, un officier de police ordinaire marchait l'air fatigué, lorsque soudain, tout explosa autour lui. Les gens de Balzar sont en train d'envahir les rues! Les couteaux et les armes faisaient ravage partout! Notre héros réalisa tout de suite qui était derrière tout cela et ce qu'il pouvait "faire! Mais la question qui se pose est s'il est capable de se tirer d'affaire tout seul.

## ¡Cuidado con los jefes del crimen!

Balzar, el científico loco que siempre siempre se viste llamativamente de verde, es el cerebro que se encuentra detrás de la última organización criminal que aspira a controlar el mundo. Él dirige las operaciones desde sus cámaras principales (el lugar es un secreto cuidadosamente guardado) mientras que sus seguidores extremadamente leales ejecutan sus órdenes en el exterior.

Una tarde, un oficial de policía estaba realizando su ronda cuando de repente todo explotó a su alrededor — ¡la gente de Balzar había tomado por asalto las calles! ¡Por todas partes aparecieron cuchilleros y pistoleros! Nuestro héroe enseguida se dio cuenta de quién era el responsable, y qué es lo que había que hacer. La cuestión era ¿podría el solo llevar a cabo la tarea?

## Attenti al boss del crimine!

Balzar, lo scienziato maligno sempre cospicuamente vestito in verde, è l'artefice di una nuovissima organizzazione criminale che aspira al controllo del mondo. Dirige le operazioni dalle stanze del suo covo (l'ubicazione è un segreto attentamente tenuto a bada), mentre i suoi ineffabilmente leali seguaci trasferiscono all'esterno gli ordini da lui impartiti.

Una sera, un normale ufficiale di polizia stava tranquillamente camminando quando improvvisamente, tutto ciò che era nei dintorni esplose—la gente di Balzar aveva rioccupato le strade! Lanciatori di coltelli e gli afferra cannoni erano ovunque! Il nostro eroe realizzò subito chi ne era il responsabile e che cosa bisognava fare. La domanda era, poteva buttarlo fuori da solo?

Now you can join the fight, and help our hero to stop this dangerous organization in its tracks! If you are able to withstand the initial surprise attack, you'll become a member of the ESWAT team! ESWAT stands for Enhanced Special Weapons And Tactics— the newest and most powerful crime-fighting group. Once you become an ESWAT trooper, you'll have access to armor and weapons that just may be too much for Balzar and his people to handle!

Sie können aber unseren Helden dabei helfen, diese ruchlose Bande auszurotten! Wenn Sie den anfänglichen Überraschungsüberfall überleben, dann können Sie ein Mitglied des ESWAT-Teams werden! ESWAT ist eine Abkürzung für "Enhanced Special Weapons And Tactics" — eine spezielle Polizeikampfgruppe. Wenn Sie ein ESWAT-Mitglied werden, dann können Sie Spezialwaffen und Ausrüstungen verwenden, mit denen Sie vielleicht eine Chance gegen Balzar und seine Bande haben!

Nu kan du ge dig in i striden och hjälpa vår hjälte att stoppa detta farliga brottssyndikat. Om du kan motstå de första intensiva attackerna kan du rentav tas upp som medlem i ESWAT-truppen. ESWAT är en förkortning av de engelska orden Enhanced Special Weapons And Tactics d.v.s. förbättrade specialvapen och taktik och är den nyaste och mäktigaste polistrupp som satts in för att bekämpa brottsligheten. När du väl blir medlem av ESWAT-trupperna kommer du att ha tillgång till rustningar och vapen som t.o.m. Balzar och hans män fruktar!



Maintenant vous pouvez participer à la bataille et aider notre héros à contre-carrer les plans de cette dangereuse organisation! Si vous êtes capable de résister à la première attaque surprise, vous deviendrez membre de l'équipe ESWAT! ESWAT représente les tactiques et armes spéciales améliorées - le nouveau groupe anti-gang le plus puissant. Dès que vous devenez un policier de l'ESWAT, vous avez accès aux armes, et c'en sera peut-être trop pour Balzar et ses gens.



Ahora usted podrá unirse a la lucha y ayudar a nuestro héroe ¡a parar los pies a esta peligrosa organización! Si usted es capaz de resistir el ataque por sorpresa inicial, ¡se convertirá en miembro del equipo ESWAT! ESWAT son las iniciales de Enhanced Special Weapons And Tactics (armas y tácticas especiales reforzadas) - el grupo anticriminal más reciente y poderoso. Después de haberse convertido en miembro de ESWAT, tendrá acceso a los blindajes y armas ¡que probablemente serán demasiado para Balzar y su gente!

Potete associarvi alla battaglia e aiutare il nostro eroe a fermare questa pericolosa organizzazione nel proseguire del loro cammino! Se sarete in grado di superare l'iniziale attacco a sorpresa, sarete membro della squadra ESWAT! ESWAT sta per tattiche e armi speciali perfezionate—le più nuove e le più potenti per gli scontri di crimine. Una volta che siete diventati un soldato di ESWAT, avrete accesso all'arsenale che sarebbe un pochino troppo da gestire per Balzar e la sua gente!



## Lock and Load!

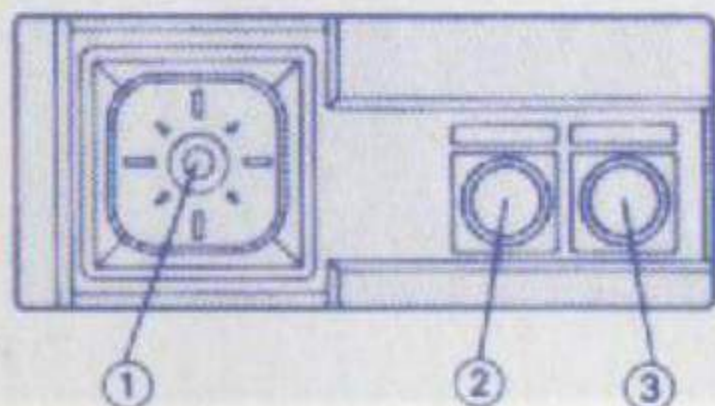
Before you join the fight, you'd better learn how to handle your Control Pad. One slip, and you'll become just another victim!

### ① Directional Button (D-Button):

- Press to move arrow during decision screens.
- Press down to make your trooper duck to avoid enemy fire.
- Press left or right to move your trooper in either direction.
- Press to direct your trooper's fire in 5 directions.

### ② Button 1:

- Press to start the game.
- Press to select the Level of Difficulty, or to continue or end the game.
- Press to advance through the Round Title screens.
- Press to fire your trooper's weapon.



## Laden und Zielen!

Bevor Sie es mit den Gangstern aufnehmen, müssen Sie lernen, wie man mit dem Bedienpult umgeht. Ein Fehler, und Sie sind ein weiteres Opfer!

### ① Richtungstaste:

- Drücken, um den Pfeil in den Wahlbildschirmen zu bewegen.
- Nach unten drücken, um den Kämpfer zu ducken, um feindliche Kugeln zu vermeiden.
- Nach links oder rechts drücken, um den Kämpfer in die entsprechende Richtung zu bewegen.

### ② Taste 1:

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen, oder um fortzusetzen oder das Spiel zu beenden.
- Drücken, um durch die Rudentitelbildschirme weiterzuschalten.
- Drücken, um die Waffe des Kämpfers abzufeuern.

## Behärska reglagen

Om du ska ha en chans att överleva striderna bör du noga lära dig hur reglagen på styrplattan fungerar. I annat fall blir du bara ett av många offer!

### ① Riktningskulan (styrkulan D):

- Skjut i valfri riktning för att flytta pilen som markerar valet i de olika menyerna.
- Skjut nedåt för att få din polis att ducka för fiendeelden.
- Skjut åt höger eller vänster för att flytta din polis i endera riktning.
- Skjut för att dirigera eldgivningen från din polis i fem olika riktningar.

### ② Knapp 1:

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att välja svårighetsgrad, eller för att fortsätta eller avsluta spelet.
- Tryck för att gå vidare till nästa etapp.
- Tryck för att avfyra polisens vapen.





## Chargez et tirez

Avant de se joindre à la bataille, il est préférable d'apprendre comment se servir de votre tableau de commande. Un seul faux pas et vous n'êtes plus qu'une victime de plus!

### ① Bouton directionnel (Bouton D):

- Appuyez pour déplacer la flèche pendant les écrans de décision.
- Appuyez vers le bas pour faire baisser votre policier afin d'esquiver les tirs ennemis.
- Appuyez sur la gauche ou la droite pour faire déplacer votre policier dans l'une ou l'autre des directions.
- Appuyez pour diriger le tir de votre policier dans cinq directions.

### ② Bouton 1:

- Appuyez pour démarrer la partie.
- Appuyez pour choisir le niveau de difficulté, ou pour continuer ou arrêter la partie.
- Appuyez pour avancer le long des écrans de titre de l'étape.
- Appuyez faire tirer votre policier.

## ¡Ánimo y al combate!

Antes de unirse a la lucha, lo mejor será que aprenda cómo manejar su teclado de control. ¡Un ligero descuido, y se convertirá en otra víctima!

### ① Botón direccional (Botón D):

- Presiónelo para mover la flecha durante las pantallas de selección.
- Presiónelo hacia abajo para que el policía se agache y eluda el fuego enemigo.
- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para mover el policía en tal sentido.
- Presiónelo para dirigir el fuego del policía en 5 sentidos.

### ② Botón 1:

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para seleccionar el nivel de dificultad, o para continuar o finalizar el juego.
- Presiónelo para avanzar a través de las pantallas de los títulos de las etapas.
- Presiónelo para disparar el arma del policía.

## Presa dei comandi!

Prima di unirvi al combattimento, fareste meglio ad imparare come manovrare la pulsantiera di comando. Un errore e potrete essere semplicemente un'altra vittima!

### ① Tasto direzionale (tasto D):

- Premerlo per spostare la freccia negli schermi delle scelte.
- Premerlo verso il basso per far piegare velocemente il vostro soldato al fine di evitare i colpi nemici.
- Premerlo a sinistra o destra per spostare il soldato in una delle due direzioni.
- Premerlo per dirigere lo sparo del vostro soldato in 5 direzioni.

### ② Tasto 1:

- Premerlo per iniziare il gioco.
- Premerlo per selezionare la difficoltà del livello, o per continuare o interrompere il gioco.
- Premerlo per avanzare negli schermi di titolo del girone.
- Premerlo per far sparare l'arma del vostro soldato.

### ③ Button 2:

- Press to start the game.
- Press to select the Level of Difficulty, or to continue or end the game.
- Press to advance through the Round Title screens.
- Press to make your trooper jump.

### ④ Button 1 + Button 2:

- Press them simultaneously to use Items.

### ③ Taste 2:

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um den Schwierigkeitsgrad zu wählen, oder um das Spiel zu beenden oder fortzusetzen.
- Drücken, um durch die Rudentitelbildschirme weiterzuschalten.
- Drücken, um den Kämpfer springen zu lassen.

### ④ Taste 1 + Taste 2:

- Gleichzeitig drücken, um Gegenstände zu verwenden.

### ③ Knapp 2:

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att välja svårighetsgrad, eller för att fortsätta eller avsluta spelet.
- Tryck för att gå vidare till nästa etapp.
- Tryck för att få polisen att hoppa.

### ④ Knapp 1 + knapp 2:

- Tryck på båda knapparna samtidigt för att använda de vapen du tillförskaffat dig.

### ③ Bouton 2:

- Appuyez pour démarrer la partie.
- Appuyez pour choisir le niveau de difficulté, ou pour continuer ou arrêter la partie.
- Appuyez pour avancer le long des écrans de titre de l'étape.
- Appuyez faire sauter votre policier.

### ④ Bouton 1 + Bouton 2:

- Appuyez simultanément pour utiliser les articles.

### ③ Botón 2:

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para seleccionar el nivel de dificultad o para continuar o finalizar el juego.
- Presiónelo para avanzar a través de las pantallas de los títulos de las etapas.
- Presiónelo para hacer que el policía salte.

### ④ Botón 1 + Botón 2:

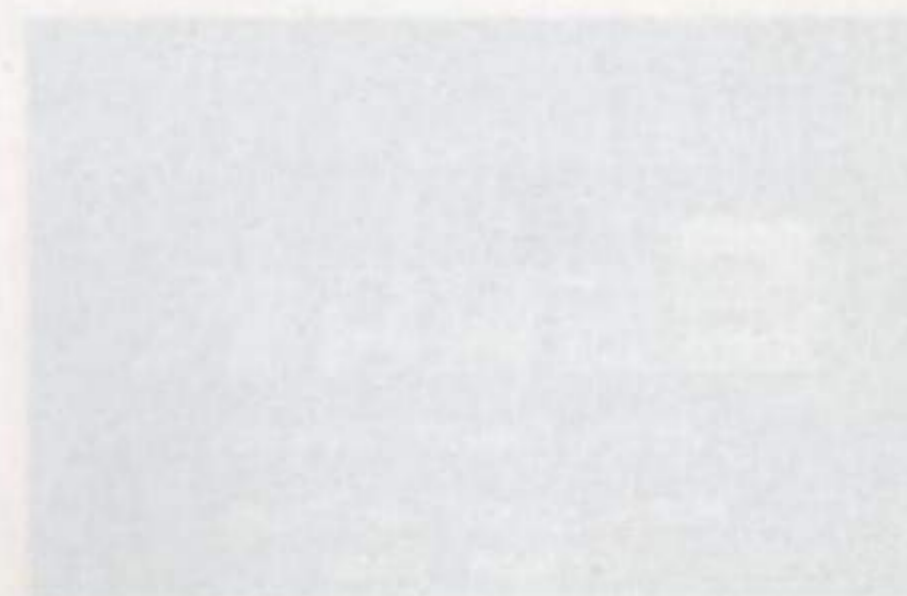
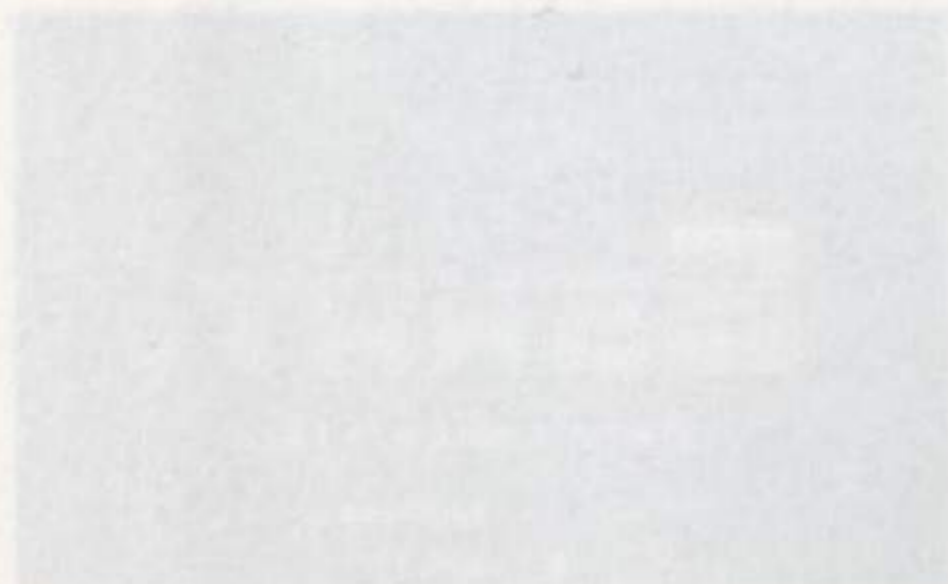
- Presiónelos simultáneamente para emplear ítemes.

### ③ Tasto 2:

- Premerlo per iniziare il gioco.
- Premerlo per selezionare la difficoltà del livello, o per continuare o interrompere il gioco.
- Premerlo per avanzare negli schermi di titolo del girone.
- Premerlo per far saltare il vostro soldato.

### ④ Tasto 1 + Tasto 2:

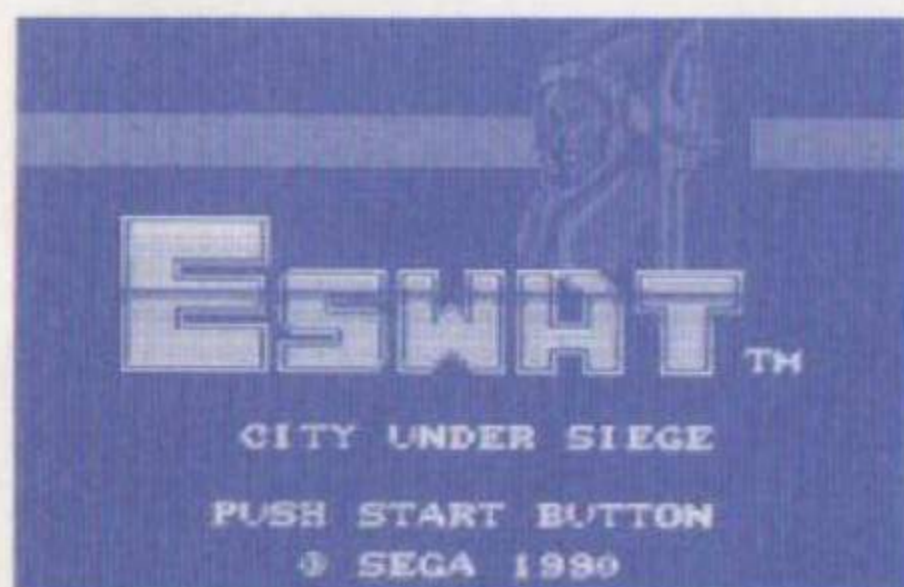
- Premerli contemporaneamente per usare gli elementi.



## Getting Started

Once you've inserted the cartridge and turned the power on, you'll see the SEGA logo. This will be followed by the Title screen. When "PUSH START BUTTON" appears at the bottom of the screen, press either Button 1 or 2. The Level of Difficulty screen will then come up. To choose either "NORMAL" or "EASY," move the selection arrow up or down using the D-Button, and then press Button 1 or 2.

After you've selected a level, the Round Title screen for Round 1 will appear. Press Button 1 or 2 to advance to the game screen and begin playing.



## Spielbeginn

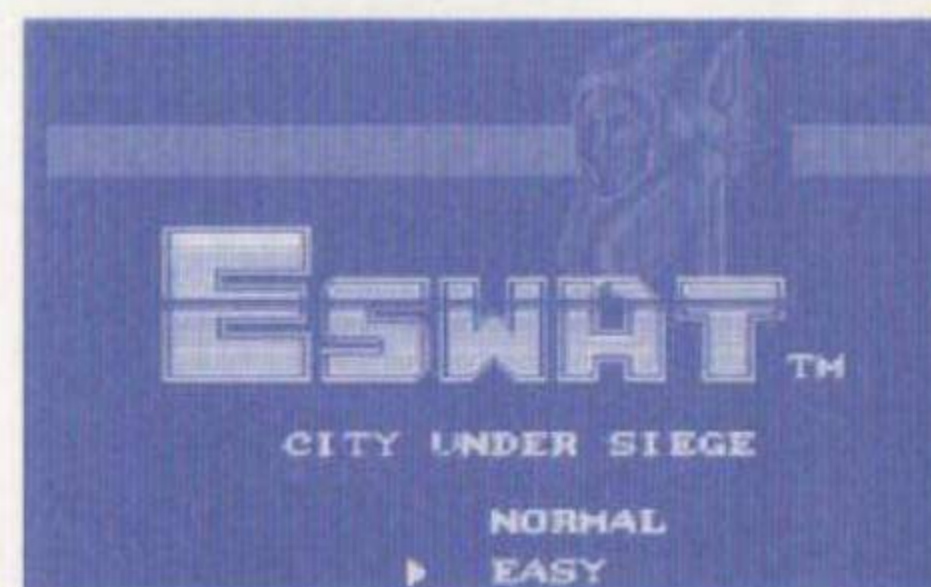
Wenn Sie die Spielkassette eingesetzt und den Computer eingeschaltet haben, dann sehen Sie das SEGA-Logo. Anschließend folgt der Titelschirm. Wenn die Meldung "PUSH START BUTTON" unten im Bildschirm erscheint, drücken Sie entweder Taste 1 oder 2. Der Bildschirm mit dem Schwierigkeitsgrad erscheint als nächstes. Mit der Richtungstaste wählen Sie entweder "NORMAL" oder "EASY", und drücken dann Taste 1 oder 2 zur Eingabe.

Nachdem Sie einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, erscheint der Rudentitelschirm für Runde 1. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um zum Spielbildschirm weiterzugehen, und beginnen Sie mit dem Spielen.

## Sätt igång spelet

Efter att du satt i kassetten och slagit på strömmen kommer SEGA:s varumärke att visas. Därefter dyker titelbilden upp. Tryck på knapp 1 eller 2 när orden PUSH START BUTTON (tryck på startknappen) visas på den nedre delen av skärmen. Använd styrkulan D för att markera val av svårighetsgrad, medelsvår (NORMAL) eller lätt (EASY), och tryck sedan på knapp 1 eller 2.

Efter att du valt svårighetsgrad visas titelbilden för den första etappen. Tryck på knapp 1 eller 2 för att hoppa in i spelbilden och påbörja spelet.



## Pour commencer

Une fois que vous avez installé la cartouche et allumé l'appareil, le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre. Lorsque "PUSH START BUTTON" apparaît en bas de l'écran, appuyez sur le bouton 1 ou 2. L'écran du niveau de difficulté apparaît. Pour choisir "NORMAL" (normal) ou "EASY" (facile), déplacez la flèche de sélection vers le haut ou le bas, en utilisant le bouton D, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2.

Une fois que vous avez choisi le niveau, l'écran de titre de l'étape 1 apparaît. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour avancer l'écran de jeu et commencer la partie.

## Preparativos

Después de haber insertado el cartucho y de haber conectado la alimentación, verá el logo SEGA. A continuación aparecerá la pantalla del título. Cuando aparezca "PUSH START BBUTTON" (Presione el botón de inicio.) en la parte inferior de la pantalla, presione el botón 1 o 2. Aparecerá la pantalla de selección del nivel de dificultad. Para elegir "NORMAL" (normal) o "EASY" (fácil) mueva la flecha de selección hacia arriba o hacia abajo empleando el botón D, y después presione el botón 1 o 2.

Después de haber seleccionado el nivel de dificultad, aparecerá la pantalla del título para la etapa 1. Presione el botón 1 o 2 para avanzar a la pantalla del juego y comience a jugar.

## Preparativi

Inserita la cartuccia e acceso l'apparecchio, vedrete il logo SEGA. Questo sarà seguito dallo schermo di titolo. Quando appare "PUSH START BUTTON" (premere il tasto di avvio) sul fondo dello schermo, premete il tasto 1 o 2. Apparirà così lo schermo di difficoltà del livello. Per scegliere "NORMAL" (normale) o "EASY" (semplice), spostare la freccia di selezione verso sopra o sotto usando il tasto D e quindi premere il tasto 1 o 2.

Dopo aver selezionato un livello, apparirà lo schermo di titolo del girone del girone 1. Premete il tasto 1 o 2 per avanzare allo schermo di gioco e iniziare a giocare.

## Screen Signals

Get to know the meaning of each gauge and indicator that appears during play. A quick glance is all you can afford while under siege by the band of hoodlums!

- ① Top Score
- ② Present Score
- ③ Items
- ④ Ammunition Remaining
- ⑤ Life Gauge
- ⑥ Time Remaining

The Ammunition Remaining indicator will tell you how many Bullets you still have. You may pick up a fresh supply each time you see the Bullet symbol. You can stockpile as many as 999 Bullets at any one time. There are other Weapons that will become available to you if you survive past the first round (see Items, page 18-20).



## Bildschirmsignale

Lernen Sie die Bedeutung der einzelnen Spielanzeigen, die während des Spiels erscheinen. Ein schneller Blick ist alles, was Sie sich in der Hitze des Gefechts leisten können!

- ① Spitzenpunktwertung
- ② Momentane Punktwertung
- ③ Gegenstände
- ④ Restliche Munition
- ⑤ Lebensanzeige
- ⑥ Restliche Zeit

Die Munitionsanzeige teilt Ihnen mit, wieviele Kugeln Sie noch haben. Jedesmal, wenn Sie das Kugelsymbol sehen, dann können Sie sich Nachschub holen. Sie können jeweils zur Zeit bis zu 999 Kugeln haben. Es gibt andere Waffen, die Sie erhalten können, wenn Sie die erste Runde überstehen (siehe Gegenstände, Seite 18-20).

## Meddelandena på skärmen

Lär dig noga vad varje mätare och indikering på skärmen betyder och håll ett öga på dem under spelets gång. Titta dock inte alltför ofta, du måste hela tiden vara vaksam på vad fienden företar sig!

- ① Bästa resultat
- ② Nuvarande poängställning
- ③ Vapen
- ④ Kvarvarande ammunition
- ⑤ Livsmätare
- ⑥ Återstående tid

Indikeringen för kvarvarande ammunition anger hur många kulor du har kvar. Varje gång du ser en symbol i form av en kula kan du öka på förrådet. Upp till 999 kulor kan lagras samtidigt. Övriga typer av vapen kommer att bli tillgängliga om du överlever den första etappen (vi hänvisar till avsnittet Vapen på sidan 18-20).

## Signaux d'écran

Apprenez la signification de chaque jauge et indicateur qui apparaît pendant la partie. Lorsque vous êtes assiégé par la bande des gangsters, vous ne pouvez y jeter qu'un rapide coup d'oeil!

- ① Score le plus élevé
- ② Score actuel
- ③ Articles
- ④ Munitions restantes
- ⑤ Jauge de vie
- ⑥ Temps restant

L'indicateur de munitions restantes vous montre le nombre de balles que vous possédez encore. Vous devez vous munir de nouvelles balles à chaque fois que le symbole de la balle apparaît. Vous pouvez stocker jusqu'à 999 balles à la fois. D'autres armes vous seront disponibles si vous survivez à la première étape (Voir articles, page 19-21).

## Señales de la pantalla

Aprenda el significado de cada uno de los señaladores e indicadores que aparecen durante el juego. ¡Una rápida ojeada será todo lo que usted podrá permitirse cuando se vea acosado por la banda de rufianes!

- ① Mejor puntuación
- ② Puntuación actual
- ③ Ítems
- ④ Munición restante
- ⑤ Indicador de vida
- ⑥ Tiempo restante

El indicador de munición restante le mostrará cuántas balas le quedan. Usted podrá reaprovisionarse cada vez que vea el símbolo de la bala. Usted podrá hacerse con hasta 999 balas a la vez. También hay otras armas disponibles si logra sobrevivir en la primera etapa (consulte Ítems de la página 19-21)

## Segnali sullo schermo

Imparate il significato di ogni misuratore e indicatore che appaiono durante il gioco. Una veloce occhiata è quanto vi potete permettere mentre siete pressati dalla banda di teppisti!

- ① Punteggio massimo
- ② Punteggio attuale
- ③ Elementi
- ④ Rimaneza di munizioni
- ⑤ Misuratore di vita
- ⑥ Tempo rimanente

L'indicatore della rimanenza di munizioni vi tiene informati sulla quantità di proiettili di cui potete ancora disporre. Potete rigenerarvi di un nuovo rifornimento ogni volta che vedete il simbolo del proiettile. Potete accumulare fino a 999 pallottole alla volta. Ci sono altre armi disponibili se riuscirete a sopravvivere al primo girone (vedere elementi, pagina 19-21).

The TM indicator displays the amount of time in which you must clear the round. If you are battling the wave of cutthroats and the TM indicator reaches "00," you've danced your last Waltz.

The Life Gauge is divided into 6 sections. In Round 1, only 2 sections of your policeman's gauge will be filled. With every 2 hits that he takes, 1 section will disappear. If both sections vanish, he's history. The moment he's promoted to ESWAT, however, he receives extra Life. All 6 sections of his gauge will be filled. Keep an eye on it at all times!

**NOTE:**

The colors in the Life Gauge change beginning with Round 2. Can you determine the significance of each color?

Die TM-Anzeige zeigt Ihnen, in welcher Zeit Sie die Runde schaffen müssen. Wenn Sie mit einer Bande von Messerstechern kämpfen und die TM-Anzeige "00" erreicht, dann hat Ihr letztes Stündchen geschlagen.

Die Lebensanzeige ist in 6 Teile unterteilt. In Runde 1 werden nur 2 Teile der Lebensanzeige des Polizisten gefüllt. Wird er 2mal getroffen, verschwindet der 1 Teil der Lebensenergie. Wenn beide Teile verschwinden, dann ist es vorbei mit ihm. In dem Moment allerdings, wo er in das ESWAT-Team befördert wird, bekommt er ein Extraleben. Alle 6 Teile der Lebensanzeige sind wieder gefüllt. Behalten Sie immer die Lebensanzeige im Blick!

**HINWEIS:**

Die Farben der Lebensanzeige beginnen sich ab Runde 2 zu ändern. Können Sie die Bedeutung der einzelnen Farben erraten?

Indikeringen TM anger den tid du har på dig att ta dig igenom etappen. Om indikeringen når 00 innan du lyckats kämpa dig igenom har du dansat din sista dans.

Livsmätaren är en stapel indelad i sex olika sektioner. Under den första etappen är bara två av sektionerna fyllda. När din polisman träffas två gånger försvinner en av sektionerna, och när båda sektionerna försvunnit är han borta för gott. Om han befordras till ESWAT-trupperna tilldelas han dock ett par extra liv. Samtliga sektioner på livsmätaren blir då fyllda. Håll hela tiden ett öga på din livsmätare!

**OBS!**

Från och med den andra etappen ändras färgerna i livsmätaren. Kan du gissa vad de olika färgerna betyder?



L'indicateur TM affiche le temps qui vous reste pour finir l'étape. Si vous êtes en train de vous débattre avec la vague d'assasins et que l'indicateur TM atteint "00", vous avez joué votre dernière carte.

La jauge de vie est divisée en 6 sections. A l'étape 1, 2 sections seulement de la jauge de votre policier seront pleines. Deux coups reçus lui font perdre une section. Lorsque les sections sont épuisées, il ne fait plus partie du monde des vivants. Par contre, s'il passe chez ESWAT, il reçoit une vie supplémentaire. Toutes les 6 sections de sa jauge de vie seront approvisionnées. Gardez-les sous l'œil à tout moment.

**REMARQUE:**

La couleur de la jauge de vie change à partir de la deuxième étape. Pouvez-vous déterminer la signification de chaque couleur?

El indicador TM señala el tiempo que le queda para terminar la etapa. Si usted se encuentra peleando contra los asesinos y el indicador TM llega a "00", habrá bailado su último vals.

El indicador de vida se divide en 6 secciones. En la etapa 1, solamente se llenarán 2 secciones del indicador de vida del policía. Cada 2 impactos que reciba, desaparecerá una sección. Si desaparecen ambas secciones, nuestro héroe pasará a la historia. Sin embargo, en el momento de su promoción a ESWAT, recibirá vida extra. Se llenarán las 6 secciones del indicador. ¡No pierda de vista en ningún momento este indicador!

**NOTA:**

Los colores del indicador de vida cambiarán comenzando en la etapa 2. ¿Será capaz de determinar el significado de cada color?

L'indicatore TM visualizza il tempo entro cui dovete portare a termine il girone. Se state combattendo l'ondata di scatenati e l'indicatore T.M raggiunge "00", avete ballato il vostro ultimo walzer.

Il misuratore di vita è diviso in 6 sezioni. Nel girone 1, solo 2 sezioni del misuratore del vostro poliziotto verranno riempite. Ogni 2 colpi subiti, 1 sezione scomparirà. Se scompaiono entrambe le sezioni, sarà storia. Nel momento in cui viene promosso ESWAT, comunque, egli riceve una vita extra. Tutte e 6 le sezioni del suo misuratore verranno riempite. Tenetelo sempre d'occhio!

**NOTA:**

I colori nel misuratore di vita cambiano con il girone 2. Potete determinare il significato di ogni colore?

## Items

In Round 1, the only Weapon you'll have with which to fend off the hooligans is the regular type of Bullet. From Round 2, certain symbols will begin to pop up. Take them at every opportunity, as they'll give you new attack capabilities. To use an Item, press Buttons 1 and 2 simultaneously. You may have as many as 9 Items at any one time.

- ① This symbol represents a fresh supply of Bullets. They'll be available to you in each round, and are your most important resource.
- ② This symbol gives you use of the lethal Heat Charge. When fired, it moves back and forth across the combat area several times, inflicting heavy damage on everything in its path.

①



## Gegenstände

Bis Runde 2 ist die einzige Waffe, die Sie haben, eine normale Pistole. Ab Runde 2 beginnen verschiedene Gegenstände aufzutauchen. Nehmen Sie diese mit wenn immer möglich, denn damit bekommen Sie neue Möglichkeiten. Um einen Gegenstand einzusetzen, drücken Sie die Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Sie können jeweils bis zu 9 Gegenstände bei sich tragen.

- ① Dieses Symbol stellt einen neuen Vorrat von Kugeln dar. In jeder Runde bekommen Sie neue Kugeln, und diese stellen Ihre wichtigste Bewaffnung dar.
- ② Dieses Symbol gibt Ihnen einen Flammenwerfer. Beim Feuern bewegt sich die Flamen mehrmals über den Bildschirm und verbrennen alles, was in ihrem Weg ist.

## Vapen

Det enda vapen du har att försvara dig med i den första etappen är reguljära kuler. Från och med den andra etappen börjar olika symboler dyka upp på skärmen. Försök att ta dessa så ofta du kan, eftersom de kommer att förbättra ditt vapenförråd. Tryck samtidigt på knapparna 1 och 2 för att använda dessa vapen. Du kan ha upp till nio vapen samtidigt, dock ej av olika typ.

- ① Denna symbol innebär ett nytt förråd av kuler. Dessa finns tillgängliga i varje etapp och är din viktigaste tillgång.
- ② Denna symbol ger dig tillgång till en dödlig eldkastare. Den rör sig fram och tillbaka över slagfältet flera gånger och förintar allt i dess väg.

## Articles

A l'étape 1, la seule arme que vous possédez pour combattre les vandales est à balles normales. A partir de l'étape 2, certains symboles apparaissent. Prenez-les à chaque fois que l'occasion se présente, ils vous donneront plus de capacité d'attaque. Pour utiliser un article, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2. Vous pouvez avoir jusqu'à 9 articles à la fois.

- ① Ce symbole représente une nouvelle munition de balles. Elles vous sont disponibles à chaque étape et sont votre plus importante ressource.
- ② Ce symbole vous permet d'utiliser la charge de chaleur meurtrière. Lorsque vous tirez, elle revient en arrière et traverse le lieu du combat plusieurs fois, causant d'important dégâts à tout ce qui se trouve sur son passage.

②



## Ítemes

En la etapa 1, el único arma que usted tendrá para defenderse de los malvados es el tipo normal de bala. A partir de la etapa 2, aparecerán ciertos símbolos. Tómelos siempre que pueda, ya que le proporcionarán nuevas posibilidades de ataque. Para emplear un ítem, presione simultáneamente los botones 1 y 2. Usted podrá poseer hasta a ítemes a la vez.

- ① Este símbolo representa un nuevo suministro de balas. Las balas estarán disponibles en cada etapa, y son su recurso más importante.
- ② Este símbolo le permitirá el empleo de la carga térmica letal. Cuando la dispara, se moverá varias veces hacia adelante y atrás a través del área de combate, infligiendo severos daños en todo lo que encuentre en su paso.

## Elementi

Nel girone 1, l'unica arma che avete per parare i teppisti è un regolare tipo di proiettile. Dal girone 2, certi simboli cominceranno a balzare improvvisamente. Prendeteli ad ogni occasione, poiché vi daranno nuove capacità d'attacco. Per usare un elemento, premete i tasti 1 e 2 contemporaneamente. Potete avere fino a 9 elementi alla volta.

- ① Questo simbolo rappresenta un nuovo rifornimento di proiettili. Sono disponibili ad ogni girone e sono la vostra risorsa più importante.
- ② Questo simbolo vi permette di usare la carica incendiaria letale. Quando lo si spara, si muove avanti e indietro attraverso l'area di combattimento diverse volte, infliggendo pesanti danni ad ogni cosa incontri sul suo cammino.



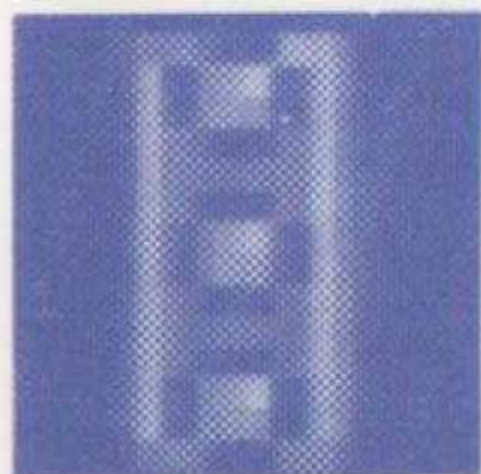
③ This symbol allows you to fire a wide-angle Spray shot in two directions.

④ This symbol lets you fire a wide Laser blast. Each time you fire, 3 wide lasers sweep the immediate vicinity, and when they hit, it hurts!

**NOTE:**

You'll be able to restock your supply of Bullets from the beginning of the game. The other Items, however, won't be available to you unless you make it to the second round! Remember, though, that you can keep only one type of Item at a time. You may stock as many as 9 shots, but you can't keep both a Heat Charge and a Spray Item. If you pick up a new Item symbol, you lose the Item you had before!

③



③ Dieses Symbol erlaubt es, einen Schrotschuß in zwei Richtungen abzufeuern.

④ Dieses Symbol erlaubt es Ihnen, einen Laserschuß abzufeuern. Jedesmal wenn Sie schießen, überstreichen 3 breite Laser die nahe Umgebung, und wo sie treffen, da wird es heiß!

**HINWEIS:**

Sie können Ihren Kugelvorrat am Ende der ersten Runde auffüllen. Die anderen Artikel aber stehen erst zur Verfügung, wenn Sie die erste Runde überstanden haben! Und denken Sie daran, daß Sie immer nur einen Artikel zur Zeit tragen können. Sie können bis zu 9 Schuß laden, aber Sie können nicht sowohl einen Flammenwerfer als auch eine Sprühwaffe haben. Wenn Sie ein neues Artikelsymbol aufsammeln, dann verlieren Sie den Artikel, den Sie vorher gehabt haben!

③ Denna symbol gör att du kan avfira en spridd eldskur i två olika riktningar.

④ Denna symbol ger dig tillgång till en bred laserstråle. Varje gång den avfyras skickas tre breda laserstrålar ut över omgivningen, och det känns rejält när de träffar!

**OBS!**

Du kan fylla på ditt förråd av kulor redan från spelets början. De övriga vapnen blir dock bara tillgängliga om du överlever den första etappen. Kom ihåg att du bara kan ha en typ av vapen åt gången. Du kan visserligen ha upp till nio exemplar av samma vapen, men du kan ej ha t.ex. en eldkastare och ett vapen med spridda eldskurar samtidigt. När du plockar upp en ny typ av vapen förlorar du den som du eventuellt redan har!

- ③ Ce symbole vous permet de lancer un jet pulvérisateur dans deux directions.
- ④ Ce symbole vous permet de lancer une grande rafale de rayons laser. A chaque fois que vous tirez, trois rayons lasers balayent les environs immédiats, et lorsqu'ils touchent, ils font mal!

**REMARQUE:**

Il vous est possible de restocker votre approvisionnement en balles à partir du début du jeu. Les autres articles, ne vous seront disponibles que lorsque vous passez à la deuxième étape. Noter, cependant, que vous ne pouvez garder qu'un seul type d'article à la fois. Vous pouvez stocker jusqu'à 9 coups, mais vous ne pouvez pas garder ne même temps la charge de chaleur et le vaporisateur. Si vous prenez un nouvel article, vous perdez le précédent!

④



- ③ Este símbolo le permitirá disparar ráfagas en abanico en dos sentidos.
- ④ Este símbolo le permitirá disparar rayos lásericos amplios. Cada vez que dispare, 3 rayos lásericos barrerán la vecindad inmediata, y ¡cuando acierte, harán realmente daño!

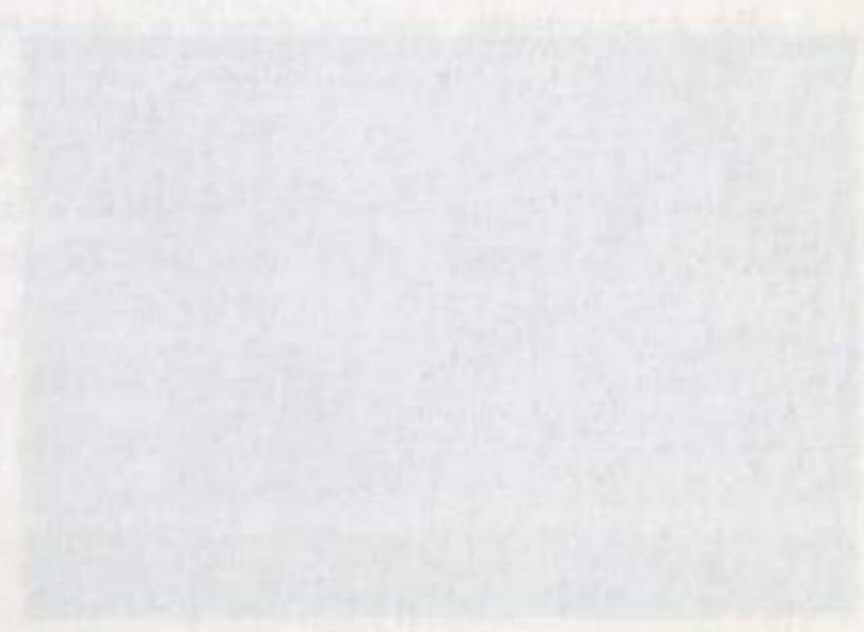
**NOTA:**

Usted podrá reabastecerse de balas desde el comienzo del juego. Sin embargo, los demás ítemes no estarán disponibles ¡a menos que no haya llegado a la segunda etapa! Además, recuerde que usted solamente podrá tener un tipo de ítem a la vez. Usted podrá reunir hasta 9 disparos, pero no podrá tener una carga térmica y un ítem de ráfaga. ¡Si toma un nuevo símbolo de ítem, perderá el que poseía antes!

- ③ Questo simbolo vi permette di sparare un colpo di spray a grandangolo in due direzioni.
- ④ Questo simbolo vi fa sparare un'ampia raffica laser. Ogni volta che sparate, 3 ampi raggi laser spazzano le immediate vicinanze e quando colpiscono, feriscono!

**NOTA:**

Sarete in grado di rifornire la vostra riserva di proiettili dall'inizio del gioco. Gli altri elementi, comunque, non saranno a vostra disposizione finché non arrivate al secondo girone! Ricordate tuttavia che potete prendere solo un tipo di elementi alla volta. Potete approvvigionarvi fino a 9 colpi, ma non potete prendere sia una carica incendiaria che l'elemento spray. Se raccogliete un nuovo simbolo degli elementi, perderete l'elemento che avevate prima!

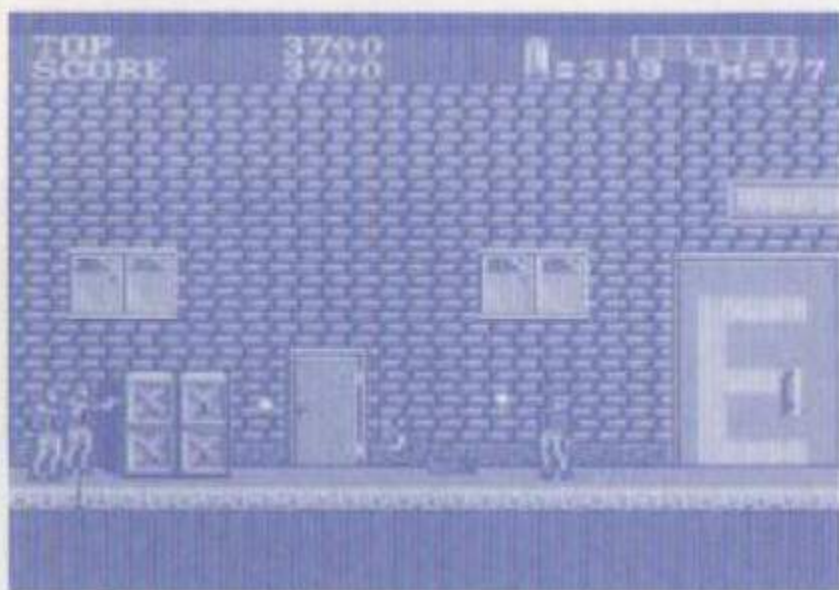


## Let's Do It!

### Round 1: Rescue Little Cindy!

The first wave of thugs floods the streets of this quiet town. Our hero must get to the other end of the block to rescue little Cindy, who is being held captive by an especially demented character. To advance, always move your trooper to the right, and watch out for attacks from the front as well as the back. One more little problem (as if there weren't enough already)—second-story snipers try to pick your man off as he plods forward.

Be sure to grab all of the Bullet Item symbols on the way, as your remaining supply can be carried over into the next round. The middle boss is a pudgy slob called the Rolling Man—put him down, and watch for the bursts of fire! His aim is deadly! Finally, to take care of Nasty Nick, little Cindy's captor, aim your fire at his head when he comes out of hiding. Stay out of the path of his electric boomerang, and get that sweet little girl out of danger!



## Gehen wir ran!

### Runde 1: Retten Sie die Kleine Cindy!

Die erste Welle von Bösewichtern überflutet die Straßen der ruhigen Stadt. Unser Held muß zum anderen Ende des Blocks kommen, um die kleine Cindy zu retten, die von einem ganz besonders üblen Strolch gefangengehalten wird. Um sich weiterzubewegen, müssen Sie den Kämpfer immer rechts halten und auf Angriffe von vorne ebenso wie von hinten achten. Und noch ein kleines Problem (als gäbe es noch nicht genug) — Heckenschützen oben auf den Dächern zielen auch auf Sie.

Nehmen Sie immer alle Kugelsymbole auf dem Weg mit, denn Ihr Vorrat kommt in die nächste Runde mit. Der mittlere Verbrecherboß ist ein fatter Kerl mit dem Spitznamen Rolling Man — legen Sie sich hin, und passen Sie auf den Kugelhagel auf. Seine Treffsicherheit ist berüchtigt! Außerdem müssen Sie mit Nasty Nick vorsichtig sein, dem Kidnapper von Cindy. Zielen Sie auf seinen Kopf, wenn er aus seinem Versteck herauskommt. Halten Sie sich von seinem elektrischen Bumerang fern, und sehen Sie zu, daß das kleine Mädchen in Sicherheit kommt!

## Kör igång!

### Etapp 1: Rädda lilla Cindy!

Den första vågen av skurkar har gett sig ut på gatorna i denna annars så lugna stad. Vår hjälte måste ta sig till nästa kvarter för att rädda lilla Cindy, som tillfångatagits av en särskilt osmaklig typ. Flytta alltid din polis åt höger för att gå framåt, och se upp för attacker såväl framifrån som bakifrån. Det finns ytterligare ett litet problem (som om det inte fanns tillräckligt många redan) i form av prickskyttar som forskansat sig på andra våningen.

Plocka upp så många kulor som möjligt längs vägen. De kulor du inte förbrukar kan tas med till nästa etapp. Chefen för skurkarna är en fetlagd drummel som kallas Rullmannen. Försök att fälla honom men se samtidigt upp för hans eldskurar. Han är förvånansvärt träffsäker! Ta slutligen hand om Elaka Nick, mannen som håller lilla Cindy fången. Sikta på huvudet när han kommer ut ur sitt gömställe. Se dock upp för hans elektriska bumerang! Ta sedan flickan med dig och för henne i säkerhet.

## Jouons maintenant!

### Etape 1: Délivrez la petite Cindy!

La première vague de malfaiteurs remplit les rues de cette paisible ville. Notre héros doit aller de l'autre côté du quartier pour sauver la petite Cindy, capturée par une espèce de fou. Pour avancer, déplacez toujours votre policier vers la droite et faites attention aux attaques aussi bien de face que de dos. Un autre petit problème (lorsqu'ils ne sont pas bien préparés), d'autres tireurs embusqués vont essayer de canarder votre homme lorsqu'il avance.

Veillez à prendre tous les symboles de balles qui passent sur votre chemin, pour ne pas être à cours de munitions à la deuxième étape. Le deuxième chef est un gros lard appelé Rolling Man - descendez-le et surveillez l'explosion de feu! Son coup est mortel! Finalement, pour se débarrasser de Nasty Nick, le ravisseur de la petite Cindy, visez sa tête lorsqu'il sort de son trou pour l'anéantir. Restez à l'écart de son boomerang électrique et sauvez la gentille petite fille du danger!

## ¡Forma de jugar!

### Etapa 1: ¡Rescate a la pequeña Cindy!

La primer ola de rufianes inundará las calles de esta tranquila ciudad. Nuestro héroe tendrá que llegar hasta el final del bloque para rescatar a la prisionera Cindy, que fue capturada por un personaje realmente loco. Para avanzar, mueva siempre a su policía hacia la derecha, y tenga cuidado con los ataques tanto de la parte frontal como de la posterior. Existe un pequeño problema más (¡como si ya no hubiera bastantes!) Los tiradores emboscados en el segundo piso tratarán de cazar a nuestro hombre a medida que intente avanzar.

Trate de tomar todos los símbolos de balas que pueda a medida que avance, ya que podrá llevar las balas restantes a la etapa siguiente. El jefe medio es un palurdo gordo llamado Rolling Man - derribelo y ¡tenga cuidado con su fuego! ¡Sus disparos son mortales! Finalmente, tendrá que habérselas con Nasty Nick, el captor de la pequeña Cindy. Apúntele a la cabeza cuando salga al descubierto. ¡Manténgase fuera de la trayectoria de su boomerang, y ¡salve del peligro a la hermosa jovencita!

## Si gioca!

### Girone 1: riscattare la piccola Cindy!

La prima ondata di assassini inonda le strade di questa tranquilla città. Il nostro eroe deve arrivare all'altra estremità del blocco per riscattare la piccola Cindy, tenuta come ostaggio da un personaggio particolarmente demente. Per avanzare, spostate sempre il vostro soldato a destra e fate attenzione agli attacchi da davanti come anche da dietro. Un altro piccolo problema (come se non ce ne fossero già abbastanza), franchi tiratori provano ad abbattere il vostro uomo come egli avanza.

Assicuratevi di afferrare tutti i simboli dell'elemento proiettile che incontrate sulla via, poiché rifornimento che avanza può essere trasportato al girone successivo. Il boss medio è un tipo grasso e tozzo chiamato Rolling Man - mettetelo a terra e fate attenzione alle esplosioni di fuoco! Il suo scopo è mortale! Poi, per prendervi cura di Nasty Nick, l'aggressore della piccola Cindy, mirate i vostri tiri alla sua testa quando esce dal nascondiglio. State fuori dal giro del suo boomerang elettrico e tirate fuori dal pericolo quella piccola dolce ragazza!

## Round 2: Enter the Enemy Zone!

Having gotten past the first band of unfriendlies, you have been promoted to ESWAT! Congratulations! You now have the added protection of a specially-designed combat suit! You have no time for celebrating, though—you'd better concentrate on survival! Race along the rooftops, blasting away and avoiding enemy fire! Some new hoodlums enter the fray at this point. Watch for the different attack techniques and types of fire.

Exercise caution as you move through the condemned building. Footing is a bit tricky, and one slip will send you plummeting to the street below! The bosses in this second round are the Fireman (with his crude but effective flamethrower) and the Rocket Man! He fires missiles and keeps coming at you! You've got to outlast him, though, if you expect to move any further!



## Runde 2: Die Feindeszona!

Wenn Sie sich durch die erste Bande der Unholde durchgekämpft haben, dann werden Sie ins ESWAT aufgenommen! Glückwunsch! Jetzt haben Sie den zusätzlichen Schutz eines speziellen Kampfanzugs! Aber Zeit zum Feiern haben Sie nicht — achten Sie lieber auf Ihr Überleben! Sie müssen über Dächer laufen, schießen und feindlichem Feuer ausweichen. Jetzt tauchen auch neue unangenehme Zeitgenossen auf. Passen Sie auf andere Angriffstechniken und andere Arten von Feuer auf.

Seien Sie vorsichtig, während Sie sich durch das Abbruchhaus vorarbeiten. Der Fußboden ist nicht immer sicher, und wenn Sie ausrutschen, dann fallen Sie auf die Straße! Die Verbrecherbosse in der zweiten Runde sind der Fireman (mit einem primitiven, aber wirksamen Flammenwerfer), und der Rocket Man! Dieser schießt Raketen ab, und er hat was gegen Sie! Sie müssen irgendwie mit ihm fertig werden, wenn Sie weiterkommen wollen!

## Etapp 2: In i fiendelägrret!

Efter att du lyckats ta dig förbi det första gänget skurkar tas du upp som medlem i ESWAT-truppen. Grattis! Du förses nu med extra skydd i form av en specialtillverkad stridsmundering. Du har dock inte tid att fira tilldragelsen, det finns viktigare saker att tänka på, som t.ex. att överleva! Rusa fram över taken och meja ner allt i din väg, samtidigt som du själv aktar dig för fiendeelden. Några nya typer av skurkar dyker upp i den här etappen. Studera noga deras anfallsteknik och de typer av vapen de avfyrrar.

Var väldigt försiktig när du tar dig igenom den utdömda byggnaden. Det är svårt att hålla balansen, och om du mister fotfästet faller du mot en säker död! Cheferna i denna etapp är Eldmannen (med sin något primitiva men väldigt effektiva eldkastare) och Raketmannen. Den sistnämnde rör sig mot dig samtidigt som han avfyrrar den ena raketen efter den andra. Du måste dock besegra honom för att kunna gå vidare!



## Etape 2: Entrez dans la zone ennemie!

Vous avez passé la première bande de malfaiteurs, alors vous êtes maintenant membre de ESWAT! Félicitations! Vous avez maintenant la protection d'un groupe de combat spécialement désigné! Vous n'avez pas le temps de fêter cela, concentrez-vous plutôt sur votre survie! Courez le long des toits, en détruisant et évitant les tirs ennemis! De nouveaux gangsters entrent, à ce moment, dans le raid. Faites très attention aux différentes techniques d'attaque et types de tirs.

Soyez très vigilant lorsque vous passez par l'immeuble en démolition. Chaque pas est difficile et un seul faux pas vous envoie vous écraser dans la rue du dessous! Les chefs dans cette deuxième étape sont Fireman (avec son lance - flamme primitif mais efficace) et le Rocket Man! Il lance des missiles et continue de foncer sur vous! Si vous voulez vous en sortir, il faudra en venir à bout!

## Etapa 2: ¡Adéntrese en la zona enemiga!

Después de haber combatido contra la primera banda de enemigos, ¡será promovido a ESWAT! ¡Enhorabuena! ¡Ahora contará con la protección de un traje especialmente diseñado para el combate! Sin embargo, no tendrá tiempo para celebrarlo – lo mejor que puede hacer es ¡concentrarse en su supervivencia! ¡Corra a través de los tejados derribando enemigos y evitando su fuego! En este punto aparecerán nuevos rufianes. Tenga cuidado con las nuevas técnicas de ataque y tipos de fuego.

Sea precavido cuando se mueva a través del maldito edificio. El piso es muy falso, y un paso en falso ¡le enviará en picado a la calle! Los jefes de los matones de la segunda etapa son ¡el Bombero (con su brutal y efectivo lanzallamas) y Artillero! ¡Este lanzará misiles a medida que se le aproxime! ¡Si desea continuar, tendrá de deshacerse de él!

## Girone 2: Entrate nella zona nemica!

Avendo superato la prima banda di nemici, siete stati promossi all'ESWAT! Congratulazioni! Ora avete una protezione supplementare che è l'abito disegnato appositamente per i combattimenti! Non avete tempo per i festeggiamenti, ma farete meglio a concentrarvi sulla sopravvivenza! Correte lungo i tetti, sparando ed evitando il fuoco nemico! A questo punto altri nuovi terroristi compaiono a saccheggiare. Fate attenzione alle diverse tecniche di attacco e tipi di spari.

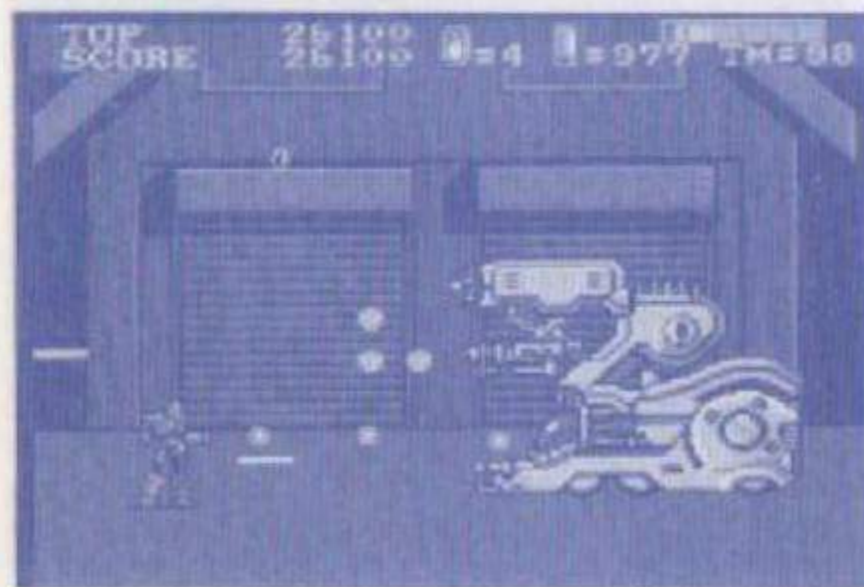
Siate cauti nell'avvicinarvi all'edificio condannato. Perdere l'equilibrio è un po' rischioso e uno scivolone vi manderà capofitti sulla strada sottostante! I boss di questo secondo girone sono Fireman (con il suo brutale ma effettivo lanciafiamme) e Rocket Man! Egli lancia missili e vi si avvicina! Dovete sopravvivergli se volete andare oltre!

### Round 3: Peril at Pier 36!

You've moved our hero deep into enemy territory, down at the docks. The newest group of troops is a band of ferocious fighting females! They are certainly more dangerous and persistent than any of the hooligans you've encountered so far!

Fragmentation grenades, martial arts displays and newfangled flying attack vehicles are your next obstacles!

The ESWAT Headquarters received an anonymous tip regarding the location of Balzar's chamber of horrors— it's supposedly in the warehouse at the dark end of the pier. To get there, you have to outduel the bosses— a computerized laser emitter (shoot at the "eyes", and any place where lasers come out), and finally, the Gladiator! He's a merciless, black-hearted giant who usually gets his way! Cut him down to size!



### Runde 3: Gefahr auf Pier 36!

Sie haben jetzt Ihren Helden schon tief in das Feindesgebiet eindringen lassen. Die neueste Gefahr kommt von einer Bande wild angreifender Frauen! Und die sind gefährlicher und zäher, als alle die Mieslinge, die sie bisher kennengelernt haben! Splittergranaten, Karateschläge und High-Tech-Fluggeräte sind die nächsten Probleme, mit denen Sie fertig werden müssen!

Das ESWAT-Hauptquartier hat einen anonymen Tip erhalten, wo sich die Horrorkammer von Balzar befindet — nämlich in dem Lagerhaus am dunklen Ende des Piers. Um dort hinzukommen, müssen Sie die wichtigsten Hindernisse ausschalten — eine computerisierte Laserkanone (schießen Sie in die "Augen" und in die Laser-Austrittsöffnungen) und schließlich den Gladiator! Dieser gnadenlose, böswillige Gigant bekommt immer was er will! Machen Sie ihn fertig!

### Etapp 3: Fara på pir 36!

Vår hjälte har trängt djupt in på fiendens territorium och är nu nere vid hamnen. Nästa samling skurkar han stöter på är ett gäng vilda kvinnor! Dessa är definitivt farligare och mera envetna än alla andra skurkar du stött på hittills. De hinder du nu stöter på inkluderar sprängbomber, orientaliska stridsmetoder och en ny typ av flygande attackfordon!

ESWAT-högkvarteret har fått ett anonymt tips om var Balzars skräck-kammare kan hittas. Den ska enligt uppgift finnas i lagerlokalen vid den mörka ändan av piren. För att ta dig dit måste du besegra de bossar som står i din väg—: en datorstyrd lasersändare (sikta på dess "öga" och på övriga ställen varifrån strålarna sänds ut) och Gladiatorn. Denne är en skoningslös, ondskefull jätte som sällan stöter på värdigt motstånd. Visa honom att även han kan besegras!

### Etape 3: Péril à la digue 36!

Vous avez avancé notre héros loin dans la zone ennemie et dans le bassin du port. Le nouveau groupe de gangsters est une bande de femelles féroces! Elles sont certainement plus dangereuses et plus persistantes que n'importe quel gangster rencontré jusqu'alors! Des grenades qui se fragmentent, des démonstrations d'arts martiaux et un nouveau genre de véhicules d'attaque volants sont vos prochains obstacles!

Le quartier général d'ESWAT a reçu un conseil anonyme concernant l'emplacement de la salle des horreurs de Balzar - Il paraît qu'elle se trouve dans le sombre entrepôt à la fin de la digue. Pour arriver là-bas, il faut battre en duel les chefs - un émetteur laser ordinateur (Tirez dans les "yeux" et dans tous les endroits d'où sortent les rayons laser) et finalement le Gladiateur! C'est un grand géant méchant et sans merci qui arrive toujours à ses fins! Tenez-Le en échec!

### Etapa 3: ¡Peligro en el malecón 36!

Usted ha logrado hacer que nuestro héroe se haya adentrado en territorio enemigo hasta los muelles. El grupo más nuevo de tropas ¡es una banda de feroces luchadoras! ¡Ellas son realmente más peligrosas y perseverantes que cualquiera de los rufianes con los que se haya enfrentado hasta el momento! ¡Granadas que se fragmentan, artes marciales, y vehículos voladores de ataque serán sus nuevos obstáculos!

Los cuarteles generales de ESWAT recibieron información anónima relativa a la ubicación de la cámara de horrores de Balzar — se supone que se encuentra en un almacén en el extremo oscuro del espigón. Para llegar allí, ¡tendrá que deshacerse de los jefes — un emisor láserico computarizado (dispárele a los "ojos", y a cualquier parte por donde salgan rayos lásericos) y finalmente al gladiador! É es un gigante despiadado ¡que normalmente se sale con las suyas! ¡Pártalo por la mitad!

### Girone 3: Pericolo al molo 36!

Avete fatto addentrare il nostro eroe nel territorio nemico, fino al porto. Il nuovissimo gruppo di assalitori è una banda di feroci ed aggressive donne! Sono sicuramente più pericolose ed insistenti dei terroristi incontrati finora! I vostri prossimi ostacoli saranno granate devastanti, arti marziali e veicoli attaccanti dall'aria, di nuovissima fabbricazione!

I quartieri generali ESWAT hanno ricevuto un anonimo messaggio riguardante la ubicazione della stanza degli orrori di Balzar — si suppone sia nei reconditi magazzini del molo. Per arrivarci, dovete eliminare i boss — un emettitore laser computerizzato (mirate agli "occhi" e in qualsiasi punto da cui i raggi laser escono) e alla fine il gladiatore! È uno spietato e maligno gigante che generalmente ottiene ciò che vuole! Mettetelo a terra per procedere!

#### Round 4: Unfriendly Confines!

You and your ESWAT trooper have blasted your way into the warehouse. Now the real fight begins! Balzar's loyal followers will stop at nothing to insure the safety of their mentor! Swordsmen, and Sensor Cannons that fire at you from above, are the latest additions to an already formidable arsenal.

In this round, to get into the secret chamber where the raving lunatic waits, you must disintegrate the flying skulls. They fire 3-way lasers at you whenever they're hit, so don't stand in one place too long! Last, but by no means least, come the Chameleon twins! They are at their most dangerous when they shed their armor! You must use every ounce of your agility and speed, as they move like lightning, never striking twice in the same place!

#### Runde 4: Unfreundliche Umgebung!

Sie und ihre ESWAT-Kämpfer haben sich in das Lagerhaus vorgeschossen. Jetzt beginnt der wirkliche Kampf! Die loyalen Anhänger von Balzar machen vor nichts halt, um ihren Anführer zu schützen! Schwertkämpfer und Sensorkanonen, die von oben schießen, sind die neuesten Überraschungen, die auf Sie warten.

In dieser Runde müssen Sie in die geheime Kammer vordringen, wo der verrückte Professor wartet. Dazu müssen Sie die fliegenden Schädel zerstören. Diese feuern 3fach-Laser, wenn sie getroffen werden. Bleiben Sie darum nicht zu lange an einer Stelle! Und schließlich treffen Sie auch die Camäleon-Zwillinge! Diese beiden sind am gefährlichsten, wenn sie ihre Rüstung ablegen. Jetzt brauchen Sie Ihre ganze Beweglichkeit und Schnelligkeit, denn diese beiden bewegen sich blitzartig schnell und schlagen niemals zweimal an der gleichen Stelle zu!

#### Etapp 4: I fiendens högkvarter!

Du och din ESWAT-polis har nu trängt in i lagerlokalen. Nu börjar den verkliga striden! Balzars lojala underhuggare är beredda att göra allt för att försvara sin läromästare! Svärdkämpar och sensorkanoner som skjuter på dig ovanifrån är de senaste tillskotten i fiendens redan formidabla vapenarsenal.

För att kunna ta dig in i kammaren där Balzar befinner sig måste du först skjuta ner de flygande dödsskallarna. Varje gång du träffar dessa skickar de iväg laserstrålar i tre olika riktningar. Stå därför inte stilla utan rör dig hela tiden! Sist men inte minst stöter du på Kameleont-tvillingarna. Dessa är som farligast när de kastar av sig sina rustningar! De rör sig blixsnabbt och slår aldrig till på samma ställe två gånger! Du måste utnyttja all din snabbhet och rörlighet för att undkomma deras attacker!

#### Etape 4: Des confins hostiles!

Vous et votre policier ESWAT avez trouvé le chemin de l'entrepôt. Maintenant le vrai combat commence! Les fidèles disciples de Balzar s'opposent à tout ce qui peut atteindre à la sécurité de leur maître! Des épéistes et des capteurs de canons qui tirent sur vous du haut, sont la dernière partie d'un gigantesque arsenal.

A cette étape, pour entrer dans la salle secrète où le fou furieux attend, il faut désintégrer les crânes volants. A chaque fois qu'ils sont attaqués, ils vous lancent des rayons laser à 3 directions; ne restez donc pas trop longtemps au même endroit! A la fin, vous devez affronter les caméléons jumeaux! Ils sont extrêmement dangereux surtout lorsqu'ils ont perdu leur armure! Vous devez utiliser toute votre habilité et votre vitesse, car ils se déplacent comme l'éclair et ne frappent jamais deux fois au même endroit.

#### Etapa 4: ¡Confines hostiles!

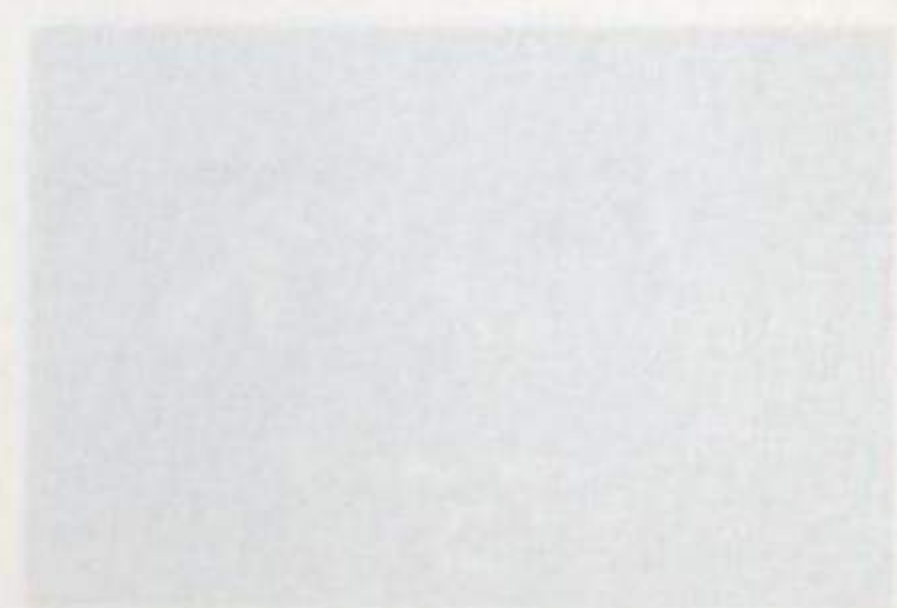
Usted y su miembro de ESWAT se han abierto camino hasta el almacén. ¡Ahora comenzará la verdadera lucha! ¡Los fieles seguidores de Balzar no se detendrán ante nada para proteger a su mentor! ¡Espadachines, y cañones sensores que le dispararán desde arriba, son las últimas adiciones a un arsenal ya formidable!

En esta etapa, para entrar en la cámara secreta donde espera el loco de atar, usted tendrá que desintegrar las calaveras voladoras. Estas le dispararán rayos lásericos tridireccionales cada vez que reciban un impacto, por lo que ¡no esté demasiado tiempo en un mismo sitio! Por último, ¡se enfrentará con los camaleones gemelos! ¡Son muy peligrosos cuando se despojan de su armadura! Usted deberá emplear toda su agilidad y velocidad, ya que ellos se mueven como el rayo, ¡y no golpean dos veces en el mismo sitio!

#### Girone 4: Confini nemici!

Voi e il vostro soldato ESWAT vi siete fatti strada ai magazzini. Ora inizia la vera lotta! I leali seguaci di Balzar non si fermeranno di fronte a nulla pur di assicurare la sicurezza del loro capo! Uomini spada e cannoni a sensore vi attaccano da sopra. Sono le ultimissime trovate di un già formidabile arsenale.

In questo girone, per arrivare alla stanza segreta dove il lunatico aspetta, dovete disintegrare i teschi volanti. Sparano raggi laser a 3 vie ogni volta essi vengono colpiti, quindi non soffermatevi troppo a lungo sullo stesso posto! Ultimi ma non da meno, arrivano i gemelli Chameleon! Essi sono al massimo della loro pericolosità quando lasciano cadere l'armatura! Dovete mettere in pratica tutta la vostra agilità e velocità, poiché si muovono come saette; mai colpire due volte sullo stesso posto!



## Round 5: ???

No one's ever succeeded in getting this far, so there are no records concerning the dangers that await you. Rely on what you've learned in getting to this point, but be ready for absolutely anything! Best of luck!

## Continue/Game Over

If your trooper's Life Gauge is empty, he's had it! You have the power, though, to continue playing if you want to. When our hero has fallen, the Continue/Game Over screen appears. To keep playing, select "YES" and the game will restart from the beginning or the middle of the last round you played (depending on where your trooper bought it). To end the game, select "NO."



## Rund 5: ???

Noch niemand ist bis hierher vorgedrungen. Darum können wir Ihnen keinen Rat über die Gefahren geben, die hier auf Sie warten. Verlassen Sie sich auf das, was Sie bis hierher gelernt haben, und seien Sie auf alles gefaßt! Viel Glück!

## Spielfortsetzung/Ende

Wenn die Lebensanzeige Ihres Kämpfers leer ist, dann ist er fertig. Wenn Ihr Kämpfer gefallen ist, dann erscheint der CONTINUE/GAME OVER Bildschirm. Um weiterzuspielen, wählen Sie "YES", und das Spiel beginnt von der Mitte der letzten Runde ab (je nachdem, wo Ihr Kämpfer ins Gras beißt). Zum Beenden des Spiels wählen Sie "NO".

## Etapp 5: ???

Ingen har ännu lyckats komma så här långt, så det finns inga uppgifter om vilka faror du har att förvänta. Utnyttja all den skicklighet du förvärvat hittills, men var beredd på att precis vad som helst kan hända! Lycka till!

## Fortsätt spela/Spelavslutning

När den sista sektionen på din polismans livsmätare har försvunnit är spelet slut. Du har dock möjligheten att fortsätta spela även i detta fall. När vår hjälte har fallit dyker det upp en bild som visar orden Continue/Game Over (fortsätta/sluta spelet). Välj läget YES om du vill fortsätta spela. Spelet återupptas nu från början eller mitten av den etapp du senast spelade (beroende på var din polis fick dödsstöten). Välj läget NO om du vill avsluta spelet.

### **Etape 5: ???**

Personne n'est encore parvenu jusqu'ici. C'est pourquoi on ne peut vous renseigner sur les dangers qui vous attendent. Comptez sur ce que vous avez appris jusque là et soyez prêt à tout! Bonne chance!

### **Suite/fin de la partie**

Si la jauge de vie de votre policier est vide, vous êtes fait! Vous avez, cependant, la force de continuer la partie si vous voulez. Lorsque notre héros tombe, l'écran de suite/fin de la partie apparaît. Pour continuer de jouer, choisissez "YES" et la partie reprend au début ou au milieu de la dernière étape jouée (suivant l'endroit où votre policier est tombé). Pour arrêter la partie, choisissez "NO".

### **Etapa 5: ???**

Nadie ha logrado llegar hasta este punto, por lo que no existen registros relativos a los peligros que le esperan. Básese en lo que ha aprendido para llegar hasta este punto, ¡pero esté preparado para todo! ¡Buena suerte!

### **Fin del juego/continuación**

Cuando se vacíe el indicador de vida del policía ¡todo se habrá acabado! Sin embargo, usted tiene la posibilidad de seguir jugando. Cuando nuestro héroe haya sucumbido, aparecerá la pantalla de fin del juego/continuación (GAME OVER/CONTINUE) Para continuar jugando, seleccione "YES" (sí) y el juego se reanudará desde el comienzo o la mitad de la última etapa en la que haya estado jugando (dependiendo del punto en el que haya perecido el policía) Para finalizar el juego, seleccione "NO".

### **Girone 5: ???**

Nessuno è mai riuscito a venire fuori così non ci sono testimonianze sui pericoli che vi aspettano. Fate pure affidamento su ciò che avete imparato finora, ma non aspettatevi assolutamente niente! Buona fortuna!

### **Continuazione/fine del gioco**

Se il misuratore di vita del vostro soldato è vuoto, è fatta! Tuttavia avete la forza per continuare, se volete. Quando il nostro eroe è arrivato agli estremi, appare lo schermo Continuazione/fine del gioco. Per continuare a giocare, selezionare "YES" e il gioco ricomincerà dall'inizio o da metà dell'ultimo girone giocato (a seconda di dove il vostro soldato era arrivato). Per finire il gioco, selezionare "NO".

## Helpful Hints

- Learn to time your fire. Some of the bad guys will fire at you or fling daggers from their knees, so ducking won't help. The best strategy is to get them before they let go!
- Recognize the Item symbols, and be certain to press Buttons 1 and 2 at precisely the same time! If your timing is anything less than perfect, you'll leave yourself vulnerable!
- Remember— without your special combat suit, you'll be unable to use any of the powerful Items you may have obtained along the way!
- Some of the bosses come in pairs, so conserve your ammunition and Items for 2 battles instead of just 1.
- Collect as many Bullets as you can on your way into Balzar's chamber. If you run out, there's nothing you can do but wait for the inevitable!

## Nützliche Hinweise

- Lernen Sie, Ihr Feuer richtig abzapassen. Manche der Verbrecher schießen oder werfen Messer aus niedriger Position, so daß Ducken nichts nützt. Angriff ist die beste Verteidigung!
- Lernen Sie die Artikelsymbole kennen, und drücken Sie immer Taste 1 und 2 genau gleichzeitig! Wenn Ihr Timing nicht genau richtig ist, sind Sie verwundbar!
- Denken Sie daran — ohne Ihren speziellen Kampfanzug können Sie keinen der nützlichen Artikel verwenden, die Sie auf dem Weg einsammeln können!
- Manche der Gangsterbosse kommen zu zweit. Sparen Sie darum Munition und Artikel für 2 Kämpfe und verbraten Sie nicht alles in einem Kampf.
- Sammeln Sie so viele Kugeln wie nur möglich auf dem Weg in Balzars Kammer. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, dann können Sie nur noch auf das Unvermeidliche warten!

## Nyttiga tips

- Det är väldigt viktigt att avfyra vapnen i rätt ögonblick. Ibland hjälper det inte att ducka eftersom vissa av skurkarna skjuter eller kastar knivar i knähöjd. Det är alltid bäst att slå till först!
- Lär dig känna igen vad de olika vapensymbolerna står för och avfira dem genom att trycka in knapparna 1 och 2 samtidigt. Din timing måste vara perfekt för att du inte själv ska bli sårbar!
- Kom ihåg att du inte kan använda de olika specialvapnen om du inte har din specialtillverkade stridsmundering på dig!
- Vissa av bossarna rör sig i par. Spara på ammunitionen och bered dig på två strider istället för en.
- Samla på dig så många kulor du kan på vägen till Balzars kammare. Om du plötsligt får slut på kulorna kan du bara stå där och vänta på att det oundvikliga ska ske!



## Conseils utiles

- Apprenez à quel moment tirer. Certains mauvais garçons tirent sur vous ou en position accroupie lancent des poignards, il ne vous sert à rien de vous baisser.  
  
La meilleure stratégie est de les avoir avant de les laisser partir.
- Reconnaissez les symboles des articles et n'oubliez pas d'appuyer sur la touche 1 et 2 en même temps! Si votre temps est mal calculé, vous serez vulnérable!
- N'oubliez pas que sans votre combinaison de combat spéciale, vous serez incapable d'utiliser aucun des puissants articles obtenus tout le long du chemin.
- Certains des chefs arrivent à deux, donc conservez vos munitions et articles pour deux batailles au lieu d'une!
- Ramassez autant de balles que vous pouvez sur votre chemin vers la salle de Balzar. Si vous en manquez, vous ne pouvez rien faire d'autre que d'attendre l'inévitable!

## Consejos útiles

- Aprenda cuándo disparar. Algunos malvados le dispararán o arrojarán puñales desde sus rodillas, por lo que el agacharse no servirá de nada. ¡La mejor estrategia es cazarlos antes de que tengan tiempo a reaccionar!
- Aprenda a reconocer los símbolos de los ítemes, ¡y cerciórese de presionar los botones 1 y 2 en el momento preciso! ¡Si no hace las cosas en el momento casi perfecto, será vulnerable!
- Recuerde que sin su traje especial de combate, ¡no podrá emplear ninguno de los poderosos ítemes que haya obtenido!
- Algunos de los jefes vienen en parejas, por lo que tendrá que conservar munición e ítemes para 2 batallas en vez de 1 sola.
- Aprovechese con cuantas balas pueda en su camino hacia la cámara de Balzar. ¡Si se queda sin balas, no le quedará más remedio que esperar lo inevitable!

## Consigli utili

- Imparate il tempismo dei vostri spari. Alcuni dei malefici ragazzacci vi spariranno o vi lanceranno pugnali che partono dalle loro ginocchia, quindi abbassarvi non vi aiuterà. La miglior strategia è quella di afferrarli prima che se ne vadano!
- Riconoscete i simboli degli elementi e assicuratevi di premere i tasti 1 e 2 allo stesso tempo! Se il vostro tempismo è leggermente imperfetto, sarete estremamente vulnerabile!
- Ricordate — senza il vostro speciale vestito per il combattimento, non sarete in grado di usare nessuno degli elementi potenti che potete ottenere lungo la via!
- Alcuni dei boss si presentano in coppia, quindi conservate le munizioni e gli elementi per 2 battaglie invece che solo 1.
- Raccogliete più proiettili che potete sul vostro cammino verso la stanza di Balzar. Se rimanete a corto di proiettili, non c'è nulla che possiate fare se non aspettare l'inevitabile!

- When your trooper is hit, he flashes for a short time. While he's flashing, he's immune to enemy fire. Be sure to do as much damage to the enemy as possible during this time! Take some chances!
- If your trooper runs out of Bullets and Items, his only weapon is his leg. He packs a mean kick, but coming in contact with any of the enemies saps his energy. Don't fail to replenish your supply of ammunition at every opportunity!

- Wenn Ihr Kämpfer getroffen wird, dann blinkt er eine kurze Zeit lang. Während er blinkt, ist er gegen Feindfeuer immun. Aber er kann in dieser Zeit genauso viel gegen den Feind ausrichten wie immer! Nutzen Sie diese Situation aus und gehen Sie ein Risiko ein!
- Wenn Ihr Kämpfer keine Munition mehr hat, dann sind seine Beine seine einzige Waffe. Er kann ganz schöne Tritte austeilen, aber verbraucht dabei auch Energie. Vergessen Sie darum nie, bei jeder Gelegenheit Munition nachzufüllen!

- Din polis blinkar under en kort stund efter att han blivit träffad. När blinkandet pågår kan han inte träffas av fiendeelden. Försök att tilldela fienden så mycket skada som möjligt under den stund detta inträffar! Chansa lite!
- När din polis fått slut på samtliga kulor och vapen är hans ben det enda kvarvarande vapnet. Han kan utdela en del rejäla sparkar, men varje gång han kommer i beröring med en fiende tappar han mycket kraft. Glöm inte att öka på ditt vapenförråd så fort du har chansen!

- Lorsque votre policier est blessé, il clignote pendant un bref instant. Lorsqu'il clignote, il est invincible aux tirs ennemis. Essayez de faire le plus de dégâts possible chez l'ennemi pendant ce moment là! Tentez votre chance!
- Si votre policier est à court de balles et d'articles, sa seule arme est sa jambe. Il a un vilain coup de pied, mais le contact avec l'ennemi lui sape son énergie. N'oubliez pas de vous approvisionner en munitions à chaque opportunité!

- Cuando su policía reciba un impacto, parpadeaá durante cierto tiempo. Mientras esté parpadeando, será inmune al fuego enemigo. ¡Aproveche este tiempo para inflingir al enemigo cuando daño pueda; ¡Aproveche la ocasión!
- Si nuestro héroe se queda sin balas e ítemes, su única arma serán sus piernas. Su patada es de potencia media, pero si entra en contacto con cualquiera de los enemigos, agotará su energía. ¡No falle en aprovisionarse de munición cuando se presente la oportunidad!

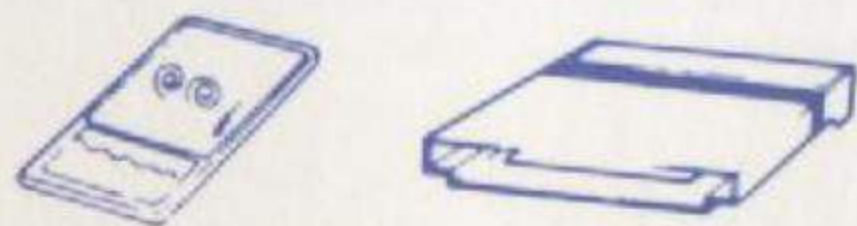
- Quando il vostro soldato viene colpito, lampeggia per un po'. Mentre lampeggia egli è immune al fuoco nemico. Assicuratevi di recare più danno possibile al nemico in questo periodo! Approfittatene!
- Se il vostro soldato è a corto di proiettili e elementi, la sua unica arma è la sua gamba. Incassa colpi bassi, ma a contatto con qualsiasi dei suoi nemici tira fuori tutta la sua energia. Non scordate di rifornire la vostra riserva di munizioni ad ogni opportunità!

## HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

### For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
  - ② Do not bend!
  - ③ Do not subject to any violent impact!
  - ④ Do not expose to direct sunlight!
  - ⑤ Do not damage or disfigure!
  - ⑥ Do not place near any high temperature source!
  - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - Be sure to take an occasional recess during extended play.



## BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



## HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

### Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
  - ② Får ej vikas!
  - ③ Får ej utsättas för stötar!
  - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
  - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
  - ⑥ Får inte utsättas för värme!
  - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
  - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
  - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
  - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil.
- ⑤ Ne pas abîmer.
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



## MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

### Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

## PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

### SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

### SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

### SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

### SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

RECORDS

Name				Name
Date				Date
Score				Score

Name				Name
Date				Date
Score				Score

Name				Name
Date				Date
Score				Score

Name				Name
Date				Date
Score				Score

RECORDS

Name				Name
Date				Date
Score				Score

Name				Name
Date				Date
Score				Score

Name				Name
Date				Date
Score				Score

Name				Name
Date				Date
Score				Score

