



**INSTRUCTION
MANUAL**

ATOMIC RUNNER

SEGA

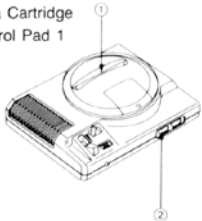
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran-titre apparaît.
4. Si l'écran-titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Föberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjeen mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 paikalleen.
2. Varmista, että virta on katkaistu (kytkin on asennossa OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti loveensa.
3. Siirrä virtakytkin asentoon ON. Otsikkoruutu ilmestyy hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty, siirrä virtakytkin asentoon OFF. Varmista että järjestelmäsi on kytketty oikein, ja että kasetti on kunnollisesti lovessaan. Siirrä virtakytkin sen jälkeen uudelleen asentoon ON.

Tärkeää: Varmista aina, että virta on kytketty pois päältä (OFF), ennenkuin asetat kasetin paikalleen tai poistat sen.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

THE TALE OF THE ATOMIC RUNNER

Clearly Chelnov could remember the first day of the invasion of Earth. Without warning, thousands of enormous alien ships began falling from the sky, destroying everything in their path. The creatures that emerged from those ships captured humans by the millions. The most powerful defense forces on Earth were soon put into action, but were helpless to stop the monsters.

Chelnov, his father and his younger sister sought cover in their secret laboratory, but were soon discovered. Chelnov didn't see the attack when it came; he only heard the explosions.



DIE SAGE VOM ATOMIC RUNNER

Chelnov konnte sich noch ganz deutlich an der ersten Tag der Invasion der Erde erinnern. Ohne Warnung fielen plötzlich Tausende riesengroßer fremder Raumschiffe aus dem Himmel und begannen alles zu zerstören, was in ihrem Weg lag. Die Kreaturen, die diesen Schiffen entstiegen, nahmen Tausende von Menschen gefangen. Die leistungsstärksten Verteidigungstruppen der Erde wurden sofort mobil gemacht, konnten aber gegen die Monstren nichts ausrichten.

Chelnov, sein Vater und seine kleine Schwester nahmen in ihrem Geheimlabor Zuflucht, wurden aber schon bald entdeckt. Chelnov sah den Angriff nicht mehr kommen; er hörte nur die Explosionen.

LA LÉGENDE DE ATOMIC RUNNER

Chelnov se souvient parfaitement du premier jour de l'invasion de la Terre. D'énormes vaisseaux aliens sont descendus sur terre et ont tout détruit sur leur passage. Les créatures de ces vaisseaux ont capturé des millions d'être humains. Même les meilleures forces de défense terrestre n'ont rien pu faire pour arrêter les monstres.

Chelnov, son père et sa jeune soeur se réfugièrent dans leur laboratoire secret mais ils furent découverts. Chelnov ne vit pas l'attaque venir; il entendit seulement des explosions.

CUENTO DEL CORREDOR ATÓMICO

Clearly Chelnov aún recordaba el primer día de la invasión de la Tierra. Sin aviso previo, miles de enormes naves alienígenas comenzaron a llegar del cielo destruyendo todo lo que encontraban a su paso. Las criaturas que salieron de esas naves, capturaban a los seres humanos por millones. Las defensas más poderosas de la Tierra fueron puestas en acción rápidamente, pero fueron inútiles para detener a los monstruos.

Chelnov, su padre y su hermana menor buscaron refugio en su laboratorio secreto, pero fueron rápidamente descubiertos. Chelnov no vio llegar el ataque; lo único que escuchó fueron explosiones.

LA STORIA DI ATOMIC RUNNER

Clearly Chelnov si ricorda bene del primo giorno in cui la terra fu invasa. Senza avvertimento, migliaia di enormi navicelle aliene cominciarono a scendere dal cielo, distruggendo qualsiasi cosa trovasse nel loro cammino. Le creature che ne uscirono catturarono milioni di esseri umani. Le più potenti forze di difesa terrestri furono subito messe in azione, ma fu tutto vano.

Chelnov, suo padre e la sorellina cercarono rifugio nel loro laboratorio segreto, ma furono presto scoperti. Chelnov non si rese conto dell'attacco, sentì solo l'esplosione.

SAGAN OM ATOMLÖPAREN

Clearly Chelnov kommer ihåg den första dagen då jorden invaderades. Tusentals jättelika, främmande rymdskepp började falla ner från himlen utan förvarning, och började förstöra allt som kom i deras väg. Varelserna, som kom ut ur dessa skepp, tog miljontals människor till fånga. Jordens starkaste försvarsstyrka sattes snart in, men hade inte en chans att stoppa monstren.

Chelnov sökte tillsammans med sin far och yngre syster skydd i deras hemliga laboratorium, men de blev snart upptäckta. Chelnov såg inte attacken när den kom, utan hörde bara explosionerna.

HET VERHAAL VAN DE ATOMIC RUNNER

Chelnov kon zich nog heel goed de eerste dag van de invasie op Aarde herinneren. Zonder waarschuwing, vielen duizenden reusachtige buitenaardse ruimteschepen uit de lucht. Zij vernietigden alles wat zij onderweg tegenkwamen. De schepsels die uit de ruimteschepen te voorschijn kwamen namen miljoenen mensen gevangen. De meest krachtige verdedigingsmachten werden ingezet, maar zij waren machteloos bij het stoppen van de monsters.

Chelnov zocht samen met zijn vader en zijn jongere zus bescherming in hun geheime laboratorium, maar zij werden snel ontdekt. De aanval kwam voor Chelnov onverwacht; hij hoorde alleen de explosies.

ATOMIJUOKSIJAN TARINA

Chelnov muistaa selvästi Maan valloituksen ensimmäisen päivän. Ilman ennakkovaroitusta tuhansia suunnattoman suuria muukalaisaluksia alkoi pudota taivaalta hävittäen kaiken tieltään. Noista aluksista ilmaantuneet olennot vangitsivat ihmisiä miljoonittain. Maan voimakkaimmat puolustusvoimat alkoivat pian toimia, mutta ne eivät pystyneet pysäyttämään hirviötä.

Chelnov, hänen isänsä ja nuorempi sisarensa etsivät suojaa salaisesta laboratoriostaan, mutta heidät löydettiin pian. Chelnov ei nähnyt varsinaista hyökkäystä; hän ainoastaan kuuli räjähdykset.

When he arrived at what remained of the lab, his sister, Chelmi, was nowhere to be found, and his father lay mortally wounded among the wreckage. With his last dying breath, Chelnov's father struggled to explain the secrets of his latest research project, the Atomic Suit.

Within an ancient Egyptian pyramid, he had discovered scrolls depicting the suit's design and technology. Evidently the aliens had been on Earth before, and had built similar suits to give the Pharaohs superhuman powers. No one knew why the aliens left, but their purpose for returning was clear enough: they were claiming Earth as their own.

As he pulled the Atomic Suit from its hiding place, Chelnov knew exactly what he had to do . . .

Als er zu den Resten seines Labors kam, war seine Schwester, Chelmi, nirgendwo zu finden, und sein Vater lag tödlich verletzt inmitten der Ruinen. Mit seinen letzten Atemzügen versuchte Chelnovs Vater noch, ihm die Geheimnisse des letzten Projektes, des Atomanzugs, zu erklären.

In einer alten ägyptischen Pyramide hatte er Schriftrollen entdeckt, die das Design und die Technik dieses Anzugs erklärten. Offensichtlich waren vor sehr langer Zeit schon einmal Weltraumwesen auf der Erde gewesen und hatten ähnliche Anzüge gebaut, um den Pharaonen übermenschliche Kräfte zu verleihen. Niemand wußte, warum die Fremden die Erde verließen, aber es war klar, warum sie zurückkamen: Um die Erde für sich selber zu fordern.

Als er den Atomanzug aus seinem Versteck zog, wußte Chelnov genau, was er zu tun hatte . . .

Quand il arriva dans ce qu'il restait du laboratoire, sa soeur Chelmi avait disparu et son père gisait mortellement blessé parmi les débris. Dans un dernier souffle, le père de Chelnov révéla le secret de son ultime projet, l'uniforme atomique.

Il a découvert un parchemin contenant le plan et la technologie de l'uniforme dans une pyramide égyptienne. Apparemment, les aliens étaient déjà venus sur la Terre et avaient conçus ces uniformes qui donnèrent un pouvoir surhumain aux pharaons. Personne ne sait pourquoi les aliens quittèrent la Terre mais la raison de leur retour est claire: ils revendiquent la Terre.

Une fois en possession de l'uniforme atomique, Chelnov sut ce qu'il lui restait à faire . . .

Cuando llegó a lo que quedaba del laboratorio, su hermana Chelmi no estaba por ninguna parte, y su padre yacía mortalmente herido entre los escombros. En su último suspiro el padre de Chelnov se esforzó en explicarle a su hijo su último proyecto de investigación, el traje atómico.

Dentro de una antigua pirámide egipcia, él había descubierto papiros que mostraban el diseño del traje y la tecnología. Evidentemente, los alienígenos habían estado en la Tierra antes, y habían construido trajes similares para darle a los faraones poderes sobrehumanos. Nadie sabía el motivo de la partida de los alienígenos, pero su propósito al retornar era muy claro; estaban reclamando la Tierra para sí.

Cuando él sacó el traje atómico del escondrijo, Chelnov supo exactamente lo que tenía que hacer . . .

Quando arrivò a quello che restava del laboratorio, non fu possibile trovare in nessun luogo sua sorella, Chelmi. Il padre giaceva ferito a morte tra i detriti. In fin di vita, il padre di Chelnov, spiegò con le ultime forze rimanenti i segreti della sua ultima ricerca, la tuta atomica.

Il padre, trovò tra le antiche piramidi egiziane, dei rotoli che illustravano il disegno e la tecnologia della tuta. Evidentemente, gli alieni avevano già visitato la terra e avevano costruito tute simili per dotare il faraone di poteri sovraumani. Nessuno conosce il motivo per cui gli alieni lasciarono la terra, ma il motivo del loro ritorno era chiaro: riprendere ciò che sostenevano loro.

Tirando fuori la tuta dal suo nascondiglio, Chelnov sapeva esattamente cosa fare...

När han återvände till vad som återstod av labbet, så kunde han inte hitta sin syster, Chelmi, någonstans. Hans far låg dödligt sårad bland spillrorna. Med några sista flämtande andningar kämpade Chelnovs pappa med att försöka förklara hemligheten bakom hans senaste forskningsprojekt, den s.k. atomdräkten.

Inuti en forntida egyptisk pyramid hade han funnit skriftrullar som beskrev dräktens form och tekniska egenskaper. De främmande varelserna hade bevisligen varit på jorden tidigare, och byggt liknande dräkter i syfte att ge faraonerna övermänskliga krafter. Ingen vet varför varelserna försvann, men det var uppenbart varför de hade kommit tillbaka. De hävdade att jorden var deras.

Samtidigt som Chelnov tog fram atomdräkten från dess gömställe, så visste han precis vad han hade att göra...

Toen hij bij de overblijfselen van het lab aankwam, kon hij zijn zusje Chelmi nergens meer vinden en zijn vader lag dodelijk gewond tussen het puin. Met zijn laatste adem deed de vader van Chelnov alle moeite om de geheimen van zijn laatste onderzoek project uit te leggen, het Atoom Pak.

In een oude Egyptische piramide, had hij perkamentrollen met afbeeldingen van het ontwerp en de techniek van het pak ontdekt. Klaarblijkelijk waren de buitenaardse wezens al eerder op Aarde geweest en hadden zijn een zelfde soort pakken gebouwd om Farao's bovenmenselijke krachten te geven. Niemand wist waarom de buitenaardse wezens waren vertrokken, maar hun doel om terug te keren was duidelijk genoeg: zij claimden de Aarde als hun eigendom.

Terwijl hij zijn Atoom Pak uit zijn schuilplaats te voorschijn haalde, wist Chelnov precies wat hij zou moeten doen...

Kun hän saapui paikalle, missä laboratorio oli kerran ollut, sisarta, Chelmiä ei löytynyt mistään ja hänen isänsä makasi kuolettavasti haavoittuneena hävityksen keskellä. Viimeisinä hetkinään ennen kuolemaansa Chelnovin isä kamppaili kertoakseen salaisuudet viimeisimmästä tutkimustyöstään, Atomipuvusta.

Muinaisen egyptiläisen pyramidin sisältä hän oli löytänyt käärijä, jotka kuvasivat puvun mallin ja teknologian. Ilmeisesti muukalaiset olivat olleet Maassa aikaisemmin ja rakentaneet samanlaisia pukuja antaakseen faaraoille yli-inhimilliset voimat. Kukaan ei tiedä, miksi muukalaiset lähtivät pois, mutta niiden palaamisen syy oli tarpeeksi selvä: ne vaativat Maata itselleen.

Kun Chelnov veti Atomipuvun esiin piilopaikasta, hän tiesi tarkalleen, mitä hänen oli tehtävä...

TAKE CONTROL!

The buttons on the Mega Drive control pad will be referred to as follows:

① Directional Button (D-Button)

- Press to make selections from menu screens.
- Press up to direct Chelnov's fire in that direction.
- Press down to make Chelnov kneel.
- Press right to make Chelnov speed up. Press left to make him stop.
- Press left or right in conjunction with the Jump button for a Somersault Jump. When used with Rapid Fire, this is a very effective move for covering a large area.



SPIELSTEUERUNG

Die Tasten am Mega Drive Steuerpult werden folgendermaßen bezeichnet:

① Richtungstaste (D-Taste)

- Mit dieser Taste wird der Cursor zu verschiedenen Stellen auf dem Bildschirm geführt, um Optionen anzuwählen.
- Nach oben drücken, um Chelnov in diese Richtung schießen zu lassen.
- Nach unten drücken, damit sich Chelnov duckt.
- Nach rechts drücken, damit Chelnov schneller läuft. Nach links drücken, um Chelnov anzuhalten.
- Zusammen mit der Sprungtaste nach links oder rechts drücken, um Chelnov einen Überschlag machen zu lassen. Zusammen mit der Schnellfeuerfunktion kann das eine sehr effektive Taktik sein, um eine große Fläche abzudecken.

AUX COMMANDES!

Les touches du bloc de commande Mega Drive sont mentionnées de la manière suivante:

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez pour effectuer des choix sur les écrans de menu.
- Appuyez vers le haut pour diriger le tir de Chelnov dans cette direction.
- Appuyez vers le bas pour que Chelnov s'agenouille.
- Appuyez vers la droite pour que Chelnov accélère. Appuyez vers la gauche pour qu'il s'arrête.
- Appuyez vers la gauche ou la droite tout en appuyant sur la touche de saut pour effectuer une culbute. En combinaison avec la touche de tir rapide, vous obtenez une plus grande portée.

¡TOME LOS CONTROLES!

Los botones del tablero de control del Mega Drive tienen las siguientes funciones:

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para efectuar las selecciones en las pantallas de menú.
- Presiónelo para dirigir los disparos de Chelnov en esa dirección.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Chelnov se arrodille.
- Presiónelo hacia la derecha para hacer que Chelnov acelere. Presiónelo hacia la izquierda para hacerlo detenerse.
- Presiónelo hacia la derecha o izquierda conjuntamente con el botón de salto para lograr un salto enorme. Cuando es utilizado conjuntamente con el disparo rápido se logra una efectiva estrategia para cubrir una gran área.

PRESA DEI COMANDI!

I tasti della pulsantiera di controllo Mega Drive vengono riportati come segue:

① Tasto di direzione (Tasto D)

- Premerlo per eseguire le selezioni dagli schermi di menù.
- Premerlo in alto per fare sparare Chelnov in quella direzione.
- Premerlo in basso per fare inginocchiare Chelnov.
- Premerlo a destra per fare andare Chelnov più velocemente. Premerlo a sinistra per fermarlo.
- Premerlo a sinistra o a destra insieme al tasto di salto per eseguire un salto mortale. Se il tasto viene usato insieme a quello di fuoco a raffica, diventa una mossa molto efficace per coprire ampi tratti.



STYR SPELET!

Det följande hänvisar till reglagen på styrplattan:

① Riktulan (Styrkulan D)

- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll (i pilarnas riktningar) för att välja bland de olika valmöjligheterna på valmenyerna.
- Vicka styrkulan D uppåt för att rikta Chelnovs eld uppåt.
- Vicka styrkulan D nedåt för att få Chelnov att gå ner på knä.
- Vicka styrkulan D åt höger för att få Chelnov att öka farten, och åt vänster för att få honom att stanna.
- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger, samtidigt som hoppknappen trycks in, för att få Chelnov att slå en kullerbytta. Tillsammans med snabbeld är detta ett mycket effektivt sätt att skydda ett större område.

DE BESTURING!

Naar de toetsen op de Mega Drive controller zal als volgt verwezen worden:

① Richting Toets (R-toets)

- Druk hierop om keuzes te maken op de menu schermen.
- Druk hierop om het schot van Chelnov in een bepaalde richting te sturen.
- Druk omlaag om Chelnov te laten knielen.
- Druk naar rechts om Chelnov sneller te laten gaan. Druk naar links om hem te laten stoppen.
- Druk in samenwerking met de Sprong Toets naar links of naar rechts, om een Salto-mortale uit te voeren. Als je dit samen met Snel Schieten gebruikt is het erg effectief als je een groot gebied wilt bestrijken.

OTA OHJAT KÄSIISI!

Mega Drive-säättölaipan näppäimet ovat seuraavat:

① Suuntanäppäin (D-näppäin)

- Tätä näppäintä painamalla voit tehdä valintoja listaruuduilta.
- Jos painat tätä ylöspäin, ohjautuu Chelnovin tulitus siihen suuntaan.
- Alas painamalla Chelnov polvistuu.
- Oikealle painamalla Chelnov kiristää vauhtia. Vasemmalle painamalla hän pysähtyy.
- Chelnov tekee kuperkeikan, jos painat tätä vasemmalle tai oikealle yhdessä Hyppynäppäimen (Jump) kanssa. Jos käytät tätä yhdessä Nopean tulituksen (Rapid Fire) kanssa, se on hyvin tehokas liike suuren alueen kattamiseen.

② Start Button

- Press to start the game or bring up the Options screen.
- Press to pause the game. Press again to resume play.
- Press to Continue a game (see pages 56).

③, ④, ⑤ Buttons A, B and C

- The functions of these buttons during game play can be set in the Options screen (see page 16).

GETTING STARTED

The Title screen follows the Sega and Data East logos. It is then followed by a short demonstration from the game. Press the Start Button at the title screen, or from the demo, press the Start Button until the Title screen reappears.

② Starttaste

- Drücken, um das Spiel zu starten oder um den Optionen-Bildschirm aufzurufen.
- Drücken, um im Spiel zu pausieren. Erneut drücken, um weiterzuspielen.
- Drücken, um ein Spiel fortzusetzen (siehe Seite 56).

③, ④, ⑤ Taste A, B und C

- Die Funktionen dieser Tasten können im Optionen-Bildschirm umbelegt werden (siehe Seite 16).

ES GEHT LOS

Nach den Logos von Sega und Data East folgt Titelbild. Drücken Sie die Starttaste im Titelbildschirm, oder drücken Sie während der Spielvorführung zunächst die Starttaste, um zum Titelbildschirm zurückzuschalten.

② Touche Start

- Appuyez pour commencer une partie ou faire apparaître l'écran des options.
- Appuyez pour faire une pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie.
- Appuyez pour continuer une partie (voir page 56).

③, ④, ⑤ Touches A, B et C

- Vous pouvez choisir les fonctions de ces touches sur l'écran des options pendant le jeu (voir page 16).

PRÉPARATIFS

Après les logos Sega et Data East, l'écran de titre apparaît, puis une courte démonstration de jeu. Appuyez sur la touche Start sur l'écran de titre, ou bien, pendant la démonstration, appuyez sur la touche Start jusqu'à ce que l'écran de titre réapparaisse.

② Botón de inicio

- Presiónelo para iniciar el juego o para llamar la pantalla de opciones.
- Presiónelo para hacer una pausa en el juego. Presiónelo nuevamente para reiniciar el juego.
- Presiónelo para continuar un juego (ver página 56).

③, ④, ⑤ Botones A, B y C

- Las funciones de estos botones durante el juego pueden ser programadas en la pantalla de opciones (ver página 16).

INICIO DEL JUEGO

La pantalla de título aparecerá a continuación de los logotipos de Sega y de Data East. A continuación aparecerá una breve demostración del juego. Presione el botón de inicio en la pantalla de título o durante la demostración, hasta que reaparezca la pantalla de título.

② Tasto Start

- Premerlo per iniziare il gioco o fare apparire lo schermo delle opzioni.
- Premerlo per fare una pausa nel gioco. Premerlo di nuovo per riprendere a giocare.
- Premerlo per continuare a giocare (vedere pagina 57).

③, ④, ⑤ Tasti A, B e C

- Le funzioni di questi tasti durante il gioco possono essere regolati sullo schermo delle opzioni (vedere pagina 17).

PREPARATIVI

Lo schermo del titolo segue i loghi Sega e Data East. Segue quindi una breve dimostrazione del gioco. Premere il tasto Start allo schermo del titolo o durante la dimostrazione fino a quando riappare lo schermo del titolo.

② Startknappen START

- Tryck på START för att börja spelet, eller för att komma till valmenyn OPTIONS.
- Tryck på START för att ta en paus i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta.
- Tryck på START för att fortsätta efter att spelet tagit slut (läs vidare på sid. 57).

③, ④, ⑤ Knapparna A, B, och C

- De olika funktioner som knapparna A, B och C ska ha kan väljas på valmenyn OPTIONS (läs vidare på sid. 17).

ATT BÖRJA SPELET

Efter SEGAs och DATA EASTS varumärken visas rubrikscenen. Därefter följer en kort demonstrationsscen ur spelet. Tryck på startknappen START när rubrikscenen visas. Tryck lämpligt antal gånger på START, för att återkomma till rubrikscenen, när demonstrationsscen visas.

② Start Toets

- Druk hierop als je met het spel wilt beginnen, of om het Optie scherm te krijgen.
- Druk hierop om het spel te pauzeren. Druk nog een keer om het spel te hervatten.
- Druk hierop als je wilt doorgaan (continue) met een spel (zie pagina 57).

③, ④, ⑤ Toets A, B en C

- De functie die deze toetsen tijdens het spel hebben, kan je instellen in het Optie scherm (zie pagina 17).

HET SPEL STARTEN

Na de Sega en Data East logo's verschijnt het Titelscherm. Daarna volgt een korte demonstratie van het spel. Druk op de Start Toets als je op het Titelscherm bent, of druk op de Start Toets als je met de demonstratie bezig bent, totdat het Titelscherm weer verschijnt.

② Aloitusnäppäin

- Tätä painamalla alkaa peli tai Vaihtoehtoruutu tulee näkyviin.
- Peli keskeytyy myös tätä painamalla. Peli alkaa uudelleen tätä vielä kerran painamalla.
- Jatkopeli lähtee myös käyntiin tätä painamalla (katso sivua 57).

③, ④, ⑤ A-, B- ja C-näppäimet

- Näiden näppäinten toiminnot pelin aikana voidaan määrätä Vaihtoehtoruudulla (katso sivua 17).

ALOITTAMINEN

Otsikkoruutu seuraa Sega- ja Data East-tunnusten jälkeen. Sen jälkeen seuraa lyhyt pelin esittely. Paina Aloitusnäppäintä Otsikkoruudulla tai paina esittelyn aikana Aloitusnäppäintä, kunnes Otsikkoruutu ilmestyy uudelleen.

Before you begin play, you may want to customize the control pad settings. Press the D-Button down to select "Options," and press the Start Button.

OPTIONS

The Options screen appears. Press the D-Button up or down to select the option you wish to change. Press left or right to cycle through the different choices.

Level: This sets the level of difficulty of the game. Choose Normal, Easy or Hard.

Player: This sets the number of lives you have before the game ends. Choose either 3 or 5 lives.



Bevor Sie beginnen, sollten Sie die Steuertastenbelegung nach Wunsch einstellen. Drücken Sie die Richtungstaste nach unten, um "OPTIONS" zu wählen, und drücken Sie dann die Starttaste.

OPTIONEN (OPTIONS)

Der Optionen-Bildschirm erscheint. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die gewünschte Option anzuwählen. Drücken Sie die Taste nach rechts oder links, um durch die verschiedenen Möglichkeiten zu schalten.

Schwierigkeit (LEVEL): Hier wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels eingestellt. Wählen Sie zwischen normal (NORMAL), leicht (EASY) und schwierig (HARD).

Spielfiguren (PLAYER): Wählen Sie, mit wie vielen Leben Sie das Spiel beginnen — entweder 3 oder 5.

Avant de commencer à jouer, vous pouvez personnaliser les réglages du bloc de commande. Appuyez sur la touche D vers le bas pour sélectionner "Options", puis sur la touche Start.

OPTIONS

L'écran des options apparaît. Appuyez sur la touche D vers le haut ou le bas pour sélectionner l'option à modifier. Appuyez vers la gauche ou la droite pour circuler parmi les différents choix.

Level (Niveau): Vous pouvez régler le niveau de difficulté du jeu. Choisissez entre "Normal" (normal), "Easy" (facile) ou "Hard" (difficile).

Player (Joueur): Vous pouvez choisir de jouer avec 3 ou 5 vies.

Antes de comenzar a jugar, usted puede desear programar los botones del tablero de control. Presione el botón D hacia abajo para seleccionar "Options" (opciones) y luego presione el botón de inicio.

OPCIONES

Cuando aparezca la pantalla de opciones, presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar la opción que usted desea cambiar. Presiónelo hacia izquierda o derecha para circular a través de las diferentes opciones.

Level (nivel): Esto programa el nivel de dificultad del juego. Escoja entre Normal, Easy (fácil) y Hard (difícil).

Player (jugador): Esto establece el número de vidas que usted tiene antes de que termine el juego. Escoja 3 o 5 vidas.

Prima di iniziare a giocare, è possibile regolare la pulsantiera di controllo come preferito. Premete il tasto D in basso per selezionare "Options" e quindi premete il tasto Start.

OPZIONI

Appare lo schermo delle opzioni. Premete il tasto D in alto o in basso per selezionare l'opzione che desiderate cambiare. Premete a sinistra o a destra per passare ciclicamente attraverso le diverse scelte.

Level: Questa opzione regola il livello di difficoltà del gioco. Scegliete tra Normal, Easy o Hard.

Player: Questa opzione regola il numero di vite prima della fine del gioco. Scegliete tra 3 e 5.

Du vill kanske anpassa de olika funktionerna hos knapparna på styrplattan efter eget behag, innan du sätter igång att spela. Vicka styrkulan D nedåt för att välja valmenyn OPTIONS, och tryck på START.

Valmenyn OPTIONS

Nu visas valmenyn OPTIONS. Vicka styrkulan D uppåt eller nedåt för att välja den förutsättning du vill ändra på. Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att välja bland de olika valmöjligheterna.

Svårighetsgrad LEVEL: här kan du välja spelets svårighetsgrad. Välj mellan normalsvårt NORMAL, lätt EASY eller svårt spel HARD.

Aktörer PLAYER: här kan du välja det antal liv du får på dig innan spelet tar slut. Välj mellan 3 eller 5 liv.

Het is mogelijk dat jij de instellingen van jouw controller wilt aanpassen voordat je met het spel begint. Druk de R-toets naar beneden en kies "Options" en druk daarna op de Start Toets.

OPTIES

Het Optie scherm verschijnt. Druk de R-toets omhoog of omlaag om de optie, die jij wilt veranderen, te kiezen. Druk op links of rechts op de R-toets om door de verschillende keuzes te lopen.

Level (Spellevel): Hiermee stel je de moeilijkheidsgraad van het spel in. Kies voor Normal (normaal), Easy (makkelijk) of Hard (moeilijk).

Player (Speler): Hiermee stel je het aantal levens in dat je hebt voordat het spel eindigt. Kies voor 3 of voor 5 levens.

Ennen kuin aloitat pelin, saatat haluta tutustua lähemmin säätölaipan eri säätöihin. Valitse "Options" (Vaihtoehdot) painamalla D-näppäin alas ja paina Aloituspainiketta.

VAIHTOEHDOT (OPTIONS)

Vaihtoehtoruutu (OPTIONS) tulee näkyviin. Valitse D-näppäintä ylös tai alas painamalla se vaihtoehto, jonka haluat muuttaa. Paina vasemmalle tai oikealle kiertääksesi eri vaihtoehtojen läpi.

Level (taso): Tällä säädetään pelin vaikeustaso. Valitse normaali (Normal), helppo (Easy) tai vaikea (Hard).

Player (pelaaja): Tällä säädetään elämien lukumäärä, mikä Sinulla on ennen kuin peli loppuu. Valitse joko 3 tai 5 elämää.

Continue: This sets the number of times you will be allowed to continue a game at a given stage after you have lost all your lives. The maximum number of continues is 15.

Rapid Shoot: When this feature is turned on, Chelnov will continue firing as long as you hold the Fire button down.

Rapid Jump: When this feature is on, Chelnov will jump repeatedly as long as the Jump button is held down.

Trigger: Here you can customize the control pad. Press the D-Button left or right to make your selection. You'll have 3 types to choose from.

Fortsetzung (CONTINUE): Hier wird gewählt, wie oft man das Spiel bei einer Spielstufe fortsetzen darf. Maximal sind 15 Fortsetzungen erlaubt.

Schnellfeuer (RAPID SHOOT): Wenn dieses Merkmal aktiviert ist, schießt Chelnov kontinuierlich, solange die Schießtaste gedrückt gehalten wird.

Schneller Sprung (RAPID JUMP): Wenn dieses Merkmal eingeschaltet ist, springt Chelnov wiederholt, solange die Sprungtaste gedrückt gehalten wird.

Auslöser (TRIGGER): Hier kann die Tastenbelegung am Steuerpult gewählt werden. Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, um die Einstellungen anzuwählen. Sie können zwischen drei Typen von Tastenbelegungen wählen.

Continue (Continuation): Vous pouvez choisir le nombre de fois que vous pouvez continuer à jouer une étape après avoir perdu toutes vos vies. Le nombre maximum est 15.

Rapid Shoot (Tir rapide): Quand cette option est en service, Chelnov continue de tirer tant que vous maintenez la touche de tir enfoncée.

Rapid Jump (Saut rapide): Quand cette option est en service, Chelnov saute de façon répétée tant que vous maintenez la touche de saut enfoncée.

Trigger (Fonction des touches): Vous pouvez personnaliser le bloc de commande. Appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour effectuer votre choix parmi 3 types de combinaison.

Continue (continuación): Esto establece el número de veces que usted podrá continuar el juego desde determinada etapa después de haber perdido todas las vidas. El número máximo de continuaciones es 15.

Rapid Shoot (tiro rápido): Cuando se activa esta función, Chelnov continuará disparando mientras usted mantenga presionado el botón de disparo.

Rapid Jump (salto rápido): Cuando se activa esta función, Chelnov saltará repetidamente mientras usted mantenga presionado el botón de salto.

Trigger (disparador): Aquí usted programa el tablero de control. Presione el botón D hacia izquierda o derecha para efectuar la selección. Existen 3 tipos de opciones.

Continue: Questa opzione regola il numero di volte che vi è consentito di continuare un gioco a un certo livello dopo che avete perso tutte le vite a disposizione. Potete continuare un gioco per un massimo di 15 volte.

Fuoco a raffica: Quando questa funzione è attivata, Chel'nov continua a sparare fino a quando tenete premuto il tasto di fuoco.

Salto rapido: Quando questa funzione è attivata, Chel'nov salta ripetutamente fino a quando tenete premuto il tasto di salto.

Grilletto: È qui che potete variare a vostro piacimento la pulsantiera di controllo. Premete il tasto D a sinistra o a destra per eseguire la vostra selezione. Potete scegliere tra 3 diversi tipi.

Fortsättningar CONTINUE: här kan du välja det antal gånger du ska få chansen att fortsätta spelet från en viss scen efter att du har förlorat alla dina liv. Upp till 15 fortsättningar kan väljas.

Snabbeld RAPID SHOOT: efter val av snabbeld ON kommer Chel'nov att fortsätta skjuta så länge skjutknappen hålls nedtryckt.

Snabbhopp RAPID JUMP: efter val av snabbhopp ON kommer Chel'nov att fortsätta hoppa så länge hoppknappen hålls nedtryckt.

Avtryckare TRIGGER: här kan du anpassa funktionerna hos knapparna på styrplattan efter eget behag. Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att välja dess utformning. Det finns tre typer av utformningar att välja mellan.

Continue (Doorgaan): Hiermee stel je in hoeveel keer je in een bepaalde ronde mag doorgaan nadat je alle levens verloren hebt. Het maximaal aantal keren dat je door mag gaan is 15.

Rapid Shoot (Snel Schieten): Als je deze mogelijkheid aanzet, zal Chel'nov continu blijven schieten als jij de Vuur toets ingedrukt houdt.

Rapid Jump (Snel Springen): Als je deze mogelijkheid aanzet, zal Chel'nov continu springen zolang jij de Sprong toets ingedrukt houdt.

Trigger (Trekker): Hier kan je de controller instellen naar eigen wens. Druk de R-toets naar links of naar rechts om jouw keuze te maken. Je hebt drie types waaruit je kunt kiezen.

Continue (jatkopeli): Tällä säädetään lukumäärä, kuinka monta kertaa saat jatkaa peliä tietyssä vaiheessa sen jälkeen kun olet menettänyt kaikki elämät. Maksimi jatkoerien määrä on 15.

Rapid Shoot (nopea ammunta): Kun tämä ominaisuus käännetään päälle, Chel'nov jatkaa ampumistaan niin kauan kuin pidät Tulitusnäppäintä (Fire) alaspainettuna.

Rapid Jump (nopea hyppy): Tämän ominaisuuden ollessa päällä Chel'nov jatkaa hyppimistään niin kauan kuin Hyppynäppäintä (Jump) painetaan.

Trigger (laukaisin): Tässä voit tutustua säätölaippaan. Tee valintasi painamalla D-näppäintä vasemmalle tai oikealle. Voit valita 3 eri tyyppiä.

Type 1 allows you to control shooting and jumping with buttons A, B and C. The D-Button together with Button A, B or C is used to change the direction Chelnov is going.

Typ 1 erlaubt es, das Springen und Schießen mit den Tasten A, B oder C zu steuern. Die Richtungstaste zusammen mit Taste A, B oder C wird zur Bewegungssteuerung von Chelnov verwendet.

La combinaison de **type 1** permet de contrôler les tirs et les sauts avec les touches A, B et C. Actionnez la touche D en même temps que la touche A, B ou C pour changer la direction de Chelnov.

Tipo 1 le permite controlar el disparo y el salto con los botones A, B y C. El botón D presionado al mismo tiempo que el botón A, B o C, es utilizado para cambiar la dirección hacia la cual se dirige Chelnov.

Type	D-Button	Button A
Type 1-1	Direction +	Jump
Type 1-2	Direction +	Shoot
Type 1-3	Direction +	Direction

Typ	Richtungstaste	Taste A
Typ 1-1	Richtung +	Springen
Typ 1-2	Richtung +	Schießen
Typ 1-3	Richtung +	Richtung

Type	Touche D	Touche A
Type 1-1	Direction +	Saut
Type 1-2	Direction +	Tir
Type 1-3	Direction +	Direction

Tipo	Botón D	Botón A
Tipo 1-1	Direc. +	Salto
Tipo 1-2	Direc. +	Disparo
Tipo 1-3	Direc. +	Dirección

Type	Button B	Button C
Type 1-1	Shoot	Direction
Type 1-2	Jump	Direction
Type 1-3	Shoot	Jump

Typ	Taste B	Taste C
Typ 1-1	Schießen	Richtung
Typ 1-2	Springen	Richtung
Typ 1-3	Schießen	Springen

Type	Touche B	Touche C
Type 1-1	Tir	Direction
Type 1-2	Saut	Direction
Type 1-3	Tir	Saut

Tipo	Botón B	Botón C
Tipo 1-1	Disparo	Dirección
Tipo 1-2	Salto	Dirección
Tipo 1-3	Disparo	Salto

Il **tipo 1** vi permette di controllare i tiri e i salti con i tasti A, B o C. Il tasto D insieme con il tasto A, B o C viene usato per cambiare la direzione in cui si muove Chelnov.

Typ 1 ger dig möjlighet att styra eldgivningen och hoppen med knapparna A, B och C. Tillsammans med knapparna A, B och C används styrkulan D till att få Chelnov att ändra riktning.

Type 1 geeft jou de mogelijkheid om te schieten en springen met toets A, B en C. De R-toets samen met Toets A, B of C wordt gebruikt om de richting waarin Chelnov gaat te veranderen.

Tyypissä 1 voit säädellä ampumista ja hyppimistä A-, B- ja C-näppäimillä. D-näppäintä yhdessä A-, B- tai C-näppäimen kanssa käytettynä voidaan muuttaa Chelnovin kulkusuunta.

Tipo	Tasto D	Tasto A
Tipo 1-1	Direzione +	Salto
Tipo 1-2	Direzione +	Tiro
Tipo 1-3	Direzione +	Direzione

Typ	Styrkulan D	Knappen A
Typ 1-1	Riktning +	hopp
Typ 1-2	Riktning +	eldgivning
Typ 1-3	Riktning +	Riktning

Type	R-toets	Toets A
Type 1-1	Richting +	Sprong
Type 1-2	Richting +	Schot
Type 1-3	Richting +	Richting

Tyyppi	D-näppäin	A-näppäin
Tyyppi 1-1	Suunta +	Hyppy
Tyyppi 1-2	Suunta +	Ampuminen
Tyyppi 1-3	Suunta +	Suunta

Tipo	Tasto B	Tasto C
Tipo 1-1	Tiro	Direzione
Tipo 1-2	Salto	Direzione
Tipo 1-3	Tiro	Salto

Typ	Knappen B	Knappen C
Typ 1-1	eldgivning	Riktning
Typ 1-2	hopp	Riktning
Typ 1-3	eldgivning	hopp

Type	Toets B	Toets C
Type 1-1	Schot	Richting
Type 1-2	Sprong	Richting
Type 1-3	Schot	Sprong

Tyyppi	B-näppäin	C-näppäin
Tyyppi 1-1	Ampuminen	Suunta
Tyyppi 1-2	Hyppy	Suunta
Tyyppi 1-3	Ampuminen	Hyppy

Type 2 allows you to control shooting, jumping and change of direction with Button A, B and C. Use the D-Button to control Chelnov's speed. Press right to make him speed up, and left to make him stop.

Typ 2 erlaubt es, Schießen, Springen und Richtungsänderung mit den Tasten A, B oder C zu steuern. Die Richtungstaste dient zur Geschwindigkeitssteuerung. Nach rechts drücken, um Chelnov zu beschleunigen, und nach links drücken, um ihn zu verlangsamen.

La combinaison de **type 2** permet de contrôler les tirs, les sauts et les changements de direction avec les touches A, B et C. Utilisez la touche D pour contrôler la vitesse de Chelnov. Appuyez vers la droite pour qu'il accélère et vers la gauche pour qu'il s'arrête.

Tipo 2 le permite controlar el disparo, el salto y el cambio de dirección con los botones A, B y C. Utilice el botón D para controlar la velocidad de Chelnov. Presiónelo hacia la derecha para acelerar y hacia la izquierda para detenerlo.

Type	D-Button	Button A
Type 2-1	Speed	Shoot
Type 2-2	Speed	Shoot
Type 2-3	Speed	Jump

Typ	Richtungstaste	Taste A
Typ 2-1	Geschwindigkeit	Schießen
Typ 2-2	Geschwindigkeit	Schießen
Typ 2-3	Geschwindigkeit	Springen

Type	Touche D	Touche A
Type 2-1	Vitesse	Tir
Type 2-2	Vitesse	Tir
Type 2-3	Vitesse	Saut

Tipo	Botón D	Botón A
Tipo 2-1	Velocidad	Disparo
Tipo 2-2	Velocidad	Disparo
Tipo 2-3	Velocidad	Salto

Type	Button B	Button C
Type 2-1	Jump	Direction
Type 2-2	Direction	Jump
Type 2-3	Shoot	Direction

Typ	Taste B	Taste C
Typ 2-1	Springen	Richtung
Typ 2-2	Richtung	Springen
Typ 2-3	Schießen	Richtung

Type	Touche B	Touche C
Type 2-1	Saut	Direction
Type 2-2	Direction	Saut
Type 2-3	Tir	Direction

Tipo	Botón B	Botón C
Tipo 2-1	Salto	Dirección
Tipo 2-2	Dirección	Salto
Tipo 2-3	Disparo	Dirección

Il **tipo 2** vi permette di controllare i tiri, i salti e il cambio di direzione con i tasti A, B e C. Usare il tasto D per controllare la velocità di Chelnov. Premere a destra per aumentare la velocità e a sinistra per fermarlo.

Typ 2 ger dig möjlighet att styra eldgivningen och hoppen, samt att få Chelnov att ändra riktning med hjälp av knapparna A, B och C. Använd styrkulan D till att styra Chelnovs hastighet. Vicka styrkulan D åt höger för att få Chelnov att förflytta sig fortare, och åt vänster för att få honom att stanna.

Type 2 geeft jou de mogelijkheid om te schieten, springen en de richting te veranderen met Toets A, B en C. Gebruik de R-toets om de snelheid van Chelnov te bepalen. Druk de R-toets naar rechts om hem sneller te laten gaan en naar links om hem te laten stoppen.

Tyypissä 2 voit säädellä ampumista, hyppimistä ja suunnan vaihtoa A-, B- ja C-näppäimillä. Säätele Chelnovin nopeutta D-näppäimellä. Chelnov kiristää vauhtiaan näppäintä oikealle painettaessa ja pysähtyy sitä vasemmalle painettaessa.

Tipo	Tasto D	Tasto A
Tipo 2-1	Velocità	Tiro
Tipo 2-2	Velocità	Tiro
Tipo 2-3	Velocità	Salto

Typ	Styrkulan D	Knappen A
Typ 2-1	Hastighet	Eldgivning
Typ 2-2	Hastighet	Eldgivning
Typ 2-3	Hastighet	Hopp

Type	R-toets	Toets A
Type 2-1	Snelheid	Schot
Type 2-2	Snelheid	Schot
Type 2-3	Snelheid	Sprong

Tyyppi	D-näppäin	A-näppäin
Tyyppi 2-1	Nopeus	Ampuminen
Tyyppi 2-2	Nopeus	Ampuminen
Tyyppi 2-3	Nopeus	Hyppy

Tipo	Tasto B	Tasto C
Tipo 2-1	Salto	Direzione
Tipo 2-2	Direzione	Salto
Tipo 2-3	Tiro	Direzione

Typ	Knappen B	Knappen C
Typ 2-1	Hopp	Riktning
Typ 2-2	Riktning	Hopp
Typ 2-3	Eldgivning	Riktning

Type	Toets B	Toets C
Type 2-1	Sprong	Richting
Type 2-2	Richting	Sprong
Type 2-3	Schot	Richting

Tyyppi	B-näppäin	C-näppäin
Tyyppi 2-1	Hyppy	Suunta
Tyyppi 2-2	Suunta	Hyppy
Tyyppi 2-3	Ampuminen	Suunta

Type 3 is a combination of Types 1 and 2. Direction and shooting are combined, and the D-Button is used to control Chelnov's speed.

Type	D-Button	Button A
Type 3-1	Speed	Shoot Left
Type 3-2	Speed	Shoot Left
Type 3-3	Speed	Jump

Type	Button B	Button C
Type 3-1	Jump	Shoot Right
Type 3-2	Shoot Right	Jump
Type 3-3	Shoot Left	Shoot Right

Sound Test: Listen to any of the sound effects and music used in the game. Press the D-Button left or right to cycle through the selections, and press Button A to listen to your choice.

Typ 3 ist eine Kombination von Typ 1 und Typ 2. Richtung und Schießen sind kombiniert, und mit der Richtungstaste wird Chelnovs Geschwindigkeit gesteuert.

Typ	Richtungstaste	Taste A
Typ 3-1	Geschwindigkeit	L-Schießen
Typ 3-2	Geschwindigkeit	L-Schießen
Typ 3-3	Geschwindigkeit	Springen

Typ	Taste B	Taste C
Typ 3-1	Springen	R-Schießen
Typ 3-2	R-Schießen	Springen
Typ 3-3	L-Schießen	R-Schießen

Sound Test: Hören Sie sich die verschiedenen Soundeffekte und Musikstücke an, die in diesem Spiel verwendet werden. Drücken Sie die Richtungstaste nach rechts oder links, um durch die verschiedenen Möglichkeiten zu schalten, und drücken Sie dann Taste A, um Ihre Wahl zu hören.

La combinaison de **type 3** est un mélange des types 1 et 2. La direction et les tirs sont mélangés et la touche D sert à contrôler la vitesse de Chelnov.

Type	Touche D	Touche A
Type 3-1	Vitesse	Tir à gauche
Type 3-2	Vitesse	Tir à gauche
Type 3-3	Vitesse	Saut

Type	Touche B	Touche C
Type 3-1	Saut	Tir à droite
Type 3-2	Tir à droite	Saut
Type 3-3	Tir à gauche	Tir à droite

Sound test (Effets sonores): Écoutez les effets de son et la musique du jeu. Appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour effectuer un choix, puis appuyez sur la touche A pour l'écouter.

Tipo 3: es una combinación de los tipos 1 y 2. La dirección y el disparo están combinados y el botón D es utilizado para controlar la velocidad de Chelnov.

Tipo	Botón D	Botón A
Tipo 3-1	Velocidad	Disparo a izquierda
Tipo 3-2	Velocidad	Disparo a izquierda
Tipo 3-3	Velocidad	Salto

Tipo	Botón B	Botón C
Tipo 3-1	Salto	Disparo a derecha
Tipo 3-2	Disparo a derecha	Salto
Tipo 3-3	Disparo a izquierda	Disparo a derecha

Sound Test (prueba de sonido): Sirve para escuchar los efectos de sonido y la música utilizada en el juego. Presione el botón D hacia izquierda o derecha para circular a través de las selecciones y presione el botón A para escuchar su selección.

Il tipo 3 è una combinazione dei tipi 1 e 2. La direzione e tiri sono combinati e il tasto D serve a controllare la velocità di Chelnov.

Tipo	Tasto D	Tasto A
Tipo 3-1	Velocità	Tiro a sinistra
Tipo 3-2	Velocità	Tiro a sinistra
Tipo 3-3	Velocità	Salto

Tipo	Tasto B	Tasto C
Tipo 3-1	Salto	Tiro a destra
Tipo 3-2	Tiro a destra	Salto
Tipo 3-3	Tiro a sinistra	Tiro a destra

Prova di suono: Ascoltate gli effetti sonori e la musica usati nel gioco. Premete il tasto D a sinistra o a destra per passare ciclicamente attraverso le selezioni e premete il tasto A per ascoltare la vostra selezione.

Typ 3 är en kombination av typerna 1 och 2. Riktning och eldgivning styrs med samma knappar, och styrkulan D används till att styra Chelnovs hastighet.

Typ	Styrkulan D	Knappen A
Typ 3-1	Hastighet	Eldgivning/ vänster
Typ 3-2	Hastighet	Eldgivning/ vänster
Typ 3-3	Hastighet	Hopp

Typ	Knappen B	Knappen C
Typ 3-1	Hopp	Eldgivning/ höger
Typ 3-2	Eldgivning/ höger	Hopp
Typ 3-3	Eldgivning/ vänster	Eldgivning/ höger

Provllyssning SOUND TEST: lyssna till ljudeffekterna och musiken som förekommer i spelet. Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att välja bland alternativen, och tryck på knappen A för att lyssna till ditt val.

Type 3 is en combinatie van Type 1 en 2. Richting en schieten zijn gecombineerd en de R-toets wordt gebruikt om de snelheid van Chelnov te bepalen.

Type	R-toets	Toets A
Type 3-1	Snelheid	Schot Links
Type 3-2	Snelheid	Schot Links
Type 3-3	Snelheid	Sprong

Type	Toets B	Toets C
Type 3-1	Sprong	Schot Rechts
Type 3-2	Schot Rechts	Sprong
Type 3-3	Schot Links	Schot Rechts

Sound Test (Geluids Test): Luister naar een geluidseffect of muziekje dat in het spel gebruikt wordt. Druk de R-toets naar links of naar rechts om door de keuzes te lopen en druk daarna op Toets A om naar jouw keuze te luisteren.

Tyyppi 3 on Tyyppien 1 ja 2 yhdistelmä. Suunta ja ampuminen ovat yhdessä ja Chelnovin nopeutta säädetään D-näppäimellä.

Tyyppi	D-näppäin	A-näppäin
Tyyppi 3-1	Nopeus	Ampuminen vasemmalle
Tyyppi 3-2	Nopeus	Ampuminen vasemmalle
Tyyppi 3-3	Nopeus	Hypy

Tyyppi	B-näppäin	C-näppäin
Tyyppi 3-1	Hypy	Ampuminen oikealle
Tyyppi 3-2	Ampuminen oikealle	Hypy
Tyyppi 3-3	Ampuminen vasemmalle	Ampuminen oikealle

Sound Test (äänitestit): Kuuntele mitä tahansa pelin äänitehostetta tai musiikkia. Kierrät kappaleiden läpi painamalla D-näppäintä vasemmalle tai oikealle. Valitse mieleisesi kappale painamalla A-näppäintä.

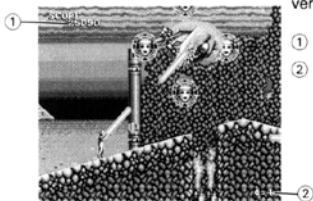
Press the Start Button to return to the Title screen, and press Start again to begin the game.

First you'll see the story of the Atomic Runner. If you wish to skip past these story screens, press Start and get ready to play!

SCREEN SIGNALS

Score points for every enemy you defeat and every item you pick up. Defeat enemies by shooting them or jumping on them. If you are touched by an enemy or by enemy fire, you lose one life.

- ① Score
- ② Lives Remaining



Drücken Sie die Starttaste, um zum Titelbildschirm zurückzuschalten, und drücken Sie die Starttaste erneut, um das Spiel zu starten.

Zuerst sehen Sie die Spielgeschichte von Atomic Runner. Wenn Sie diese Story-Bildschirmbilder überspringen wollen, drücken Sie die Starttaste, und das Spiel fängt sofort an!

BILDSCHIRMANZEIGEN

Sie sammeln Punkte für besiegte Feinde und für aufgehobene Gegenstände. Feinde werden besiegt, indem Sie sie abschießen oder auf sie springen. Wenn Sie von einem Feind berührt oder von Feindschüssen getroffen werden, verlieren Sie ein Leben.

- ① Punktestand
- ② Restliche Leben

Appuyez sur la touche Start pour revenir sur l'écran de titre et appuyez de nouveau sur la touche Start pour commencer une partie.

Tout d'abord, les écrans racontant l'histoire de Atomic Runner apparaissent. Si vous souhaitez passer ces écrans, appuyez de nouveau sur la touche Start et soyez prêt à jouer!

SIGNAUX SUR L'ÉCRAN

Marquez des points chaque fois que vous battez un ennemi et que vous ramassez un accessoire. Tirez ou sautez sur les ennemis pour les vaincre. Si vous êtes touché par un ennemi ou un tir, vous perdez une vie.

- ① Score
- ② Vies restantes

Presione el botón de inicio para regresar a la pantalla de título y presiónelo nuevamente para iniciar el juego.

Primero usted verá la historia del Corredor Atómico. Si usted desea saltar las pantallas de historia, presione inicio y ¡apróntese para jugar!

SEÑALES EN PANTALLA

El puntaje indicará cada enemigo que usted derrote y cada artículo que recoja. Derrote a sus enemigos disparándoles o saltando sobre ellos. Si usted es tocado por un enemigo o por sus disparos, perderá una vida.

- ① Puntuación
- ② Vidas restantes

Premete il tasto Start per ritornare allo schermo del titolo e premetelo di nuovo per iniziare a giocare.

Iniza con la storia di Atomic Runner. Se volete saltare i tre schermi della storia, premete Start e siate pronti a giocare!

SEGNALI SULLO SCHERMO

Il punteggio sale per ogni nemico che distruggete e ogni elemento che raccogliete. Annientate i nemici sparando o saltandoci sopra. Se venite toccato da un nemico, o dal fuoco nemico, perdetevi una vita.

- ① Punteggio
- ② Vite rimanenti

Tryck en gång på startknappen START för att återkomma till rubrikscenen, och en gång till för att börja spelet.

Nu visas först historien om atomlöparen. Tryck på START när du vill lämna historiescenerna, och gör dig klar för spell!

DET SOM VISAS PÅ SKÄRMEN

Poäng ges för varje fiende du besegrar och varje föremål du plockar upp. Besegra fiender genom att skjuta dem eller hoppa på dem. Du förlorar ett liv ifall du stöter ihop med en fiende eller träffas av fiendeeld.

- ① Poäng SCORE
- ② Antal liv kvar C

Druk op de Start Toets om weer terug te keren naar het Titelscherm en druk daarna nog een keer op Start om met het spel te beginnen.

Eerst krijg je het verhaal van de Atomic Runner te zien. Als je deze verhaal schermen wilt overslaan, moet je op de Start Toets drukken en je klaar maken om te spelen!

WAT STAAT ER OP HET SCHERM

Scoor punten voor iedere vijand die je verslaat en voor elk voorwerp dat je opraapt. Versla vijanden door ze neer te schieten of door op ze te springen. Als je door een vijand of door het schot van een vijand wordt geraakt, verlies je een leven.

- ① Score
- ② Aantal overgebleven levens

Palaat Otsikkoruudulle painamalla Aloitusnäppäintä. Peli alkaa Aloitusnäppäintä uudelleen painamalla.

Ensin näet Atomijuoksijan tarinan, jos haluat hypätä näiden tarinaruutujen ohi, paina Aloitusnäppäintä ja valmistaudu pelaamaan!

RUUDUN MERKINNÄT

Pisteet jokaisesta voittamastasi vihollisesta ja löytämästäsi esineestä. Voita viholliset ampumalla niitä tai hyppäämällä niiden päälle. Jos vihollinen tai vihollisen tuli koskettaa Sinua, menetät yhden elämän.

- ① Pistemäärä
- ② Jäljellä olevien elämien lukumäärä

ITEMS

At the beginning of each life, Chelnov is weak in physical strength and destructive ability. Along the way, you can collect power items and weapons that will increase his firing speed, power and coverage. Power items are carried by certain aliens and concealed within burning torches. Destroy the alien or torch to reveal the item, and pick the item up by touching it.

- ① **Jump:** Can increase jumping ability up to two times.
- ② **Yellow UP:** Increases shooting range and firing speed.

①



GEGENSTÄNDE

Am Anfang jedes Lebens hat Chelnov nur wenig physische Stärke und Schußkraft. Aber während des Spiels hat er die Gelegenheit, verschiedene Gegenstände aufzusammeln, die seine Schußkraft, Stärke und Reichweite steigern. Diese Kraftgegenstände werden von verschiedenen Weltraumgeschöpfen getragen, und sie sind in brennenden Fackeln versteckt. Zerstören Sie das Weltraumgeschöpf oder die Fackel, um den Gegenstand freizulegen, und heben Sie ihn auf, indem Sie ihn berühren.

- ① **Sprung:** Steigert Ihre Sprungkraft bis zum Doppelten.
- ② **Gelber Kraftartikel:** Steigert die Schußreichweite und die Feuergeschwindigkeit.

ACCESSOIRES

Au début de chaque vie, Chelnov a une condition physique et une capacité de destruction relativement faibles. Au cours du jeu, vous pouvez ramasser des accessoires d'énergie et des armes qui augmentent sa vitesse de tir, sa force et la plage de tir. Les accessoires d'énergie sont transportés par certains aliens et cachés dans des torches brûlantes. Détruisez l'alien ou la torche pour faire apparaître l'accessoire et touchez-le pour le prendre.

- ① **Saut:** Augmente la capacité de saut jusqu'à deux fois.
- ② **UP jaune:** Augmente la plage de tir et la vitesse de tir.

ARTÍCULOS

Al comienzo de cada vida, a Chelnov le falta fuerza física y capacidad destructiva. Durante el viaje usted puede recoger artículos de poder y armas que aumentarán su frecuencia de disparo, potencia y cobertura. Los artículos de poder están en manos de ciertos alienígenos y encerrados dentro de antorchas encendidas. Destruya al alienígena o la antorcha para descubrir al artículo, y luego recójalo tocándolo.

- ① **Salto:** Puede aumentar la capacidad para saltar al doble.
- ② **UP Amarillo:** Aumenta el alcance de disparo y la velocidad de tiro.

ELEMENTI

All'inizio di ciascuna vita, Chelnov non ha abbastanza forza psichica e abilità distruttive. Lungo il cammino, può raccogliere elementi di potenza e armi che aumentano la velocità, potenza e copertura dei tiri. Gli elementi di potenza vengono trasportati da alcuni alieni oppure si trovano racchiusi dentro torce. Distruggete l'alieno o la torcia per fare apparire l'elemento e raccoglietelo toccandolo.

- ① **Salto:** Aumenta la potenza del salto di due o tre volte.
- ② **UP giallo:** Aumenta il raggio di copertura fuoco e la velocità di tiro.

②



FÖREMÅL

Chakans fysiska styrka och destruktiva förmåga är svag i början av varje liv. Samla kraftföremål och vapen längs vägen för att öka hastigheten, styrkan och räckvidden på hans eldgivning. Kraftföremålen bärs av vissa av de främmande varelserna, och de är inneslutna i brinnande facklor. Förstör varelsen eller facklan för att få föremålet att visa sig, och rör sedan vid föremålet för att plocka upp det.

- ① **Hopp J:** kan öka hoppförmågan, och ge ända upp till dubbel hoppförmåga.
- ② **Mera gult UP:** ökar räckvidden och hastigheten på eldgivningen.

VOORWERPEN

Aan het begin van ieder leven, is Chelnov lichamelijk nog erg zwak en ook zijn vermogen om schade aan te richten is dan nog niet zo groot. Onderweg kan je kracht voorwerpen en wapens verzamelen, die zijn vuur-snelheid, kracht en dekking vergroten. Kracht voorwerpen worden door bepaalde buitenaardse wezens gedragen en zitten verborgen in brandende fakkels. Vernietig het buitenaardse wezen of de fakkel om het voorwerp te voorschijn te laten komen en raap het voorwerp op door het aan te raken.

- ① **Sprong:** Kan het vermogen om te springen met maximaal twee keer vergroten.
- ② **Gele UP:** Vergroot het schiet bereik en de schiet snelheid.

ESINEET

Jokaisen elämän alussa Chelnov on heikko sekä fyysiseltä voimaltaan että taistelukyvyltään. Matkan aikana voit kerätä voimaesineitä ja aseita, jotka lisäävät hänen tulitusnopeuttaan, voimaansa ja ulottuvuuttansa. Jotkut muukalaiset kantavat makanaan voimaesineitä tai ne ovat piilossa palavien soihtujen sisällä. Tuhoa muukalainen tai soihtu ja paljasta esine. Saat esineen itsellesi sitä koskettamalla.

- ① **Jump (hyppy):** Lisää hyppimiskykyä jopa kaksinkertaiseksi.
- ② **Keltainen UP:** Lisää ampumisetäisyyttä ja tulitusnopeutta.

Red Up: Increases firing range and power.

Blue UP: Increases rapid-fire ability.

Note: You can increase your power up to three times.

Flashing Up: Increases your energies to maximum.

- ③ **Y-Coin:** Gives you an extra, 1,200 points.
- ④ **S-Coin:** Gives you a 1,200-point bonus!

Roter Kraftartikel: Steigert die Schußreichweite und Kraft.

Blauer Kraftartikel: Steigert die Schnellfeuerkraft.

Hinweis: Sie können Ihre Kraft bis maximal zum Dreifachen steigern.

Blinkender Kraftartikel: Steigert Ihre Energie bis zum Maximalstand.

- ③ **Yen-Münze:** Gibt 1200 Punkte.
- ④ **Dollar-Münze:** Gibt Ihnen einen Bonus im Wert von 1200 Punkten!

UP rouge: Augmente la plage de tir et la force.

Up bleu: Augmente la capacité de tir rapide.

Remarque: Augmente votre force jusqu'à trois fois.

UP clignotant: Augmente votre énergie au maximum.

- ③ **Pièce Y:** Apporte 1200 points supplémentaires.
- ④ **Pièce \$:** Apporte 1200 points de bonus.

UP Rojo: Aumenta el alcance y la potencia de los disparos.

UP Azul: Aumenta la capacidad de tiro rápido.

Nota: Usted puede incrementar su poder hasta el triple como máximo.

UP Destelleante: Aumenta sus energías al máximo.

- ③ **Moneda Y:** Le otorga 1.200 puntos extra.
- ④ **Moneda \$:** Le otorga 1.200 puntos de ¡gratificación!

③



UP rosso: Aumenta il raggio di copertura fuoco e la potenza.

UP blu: Aumenta l'abilità di fuoco rapido.

Nota: Potete aumentare la vostra potenza fino a tre volte.

UP lampeggiante: Aumenta le vostre energie al massimo.

③ **Moneta — Y:** Acquisite 1.200 punti extra.

④ **Moneta — S:** Acquisite 1.200 punti extra!

Mera rött UP: ökar räckvidden och styrkan på eldgivningen.

Mera blått UP: ökar snabbelds-förmågan.

OBS! styrkan kan ökas med upp till tre gånger den normala styrkan.

Mera blixtar UP: ger dig maximal handlingskraft.

③ **Y-mynt:** ger dig 1 200 extrapoäng.

④ **S-mynt:** ger dig 1 200 bonuspoäng!

Rode UP: Vergroot het schiet bereik en de kracht.

Blauwe UP: Vergroot het snel-schiet vermogen.

NB!: Je kunt jouw kracht met maximaal drie keer vergroten.

Knipperende UP: Jouw energie wordt weer maximaal.

③ **Y-Munt:** Geeft jou 1 200 extra punten.

④ **S-Munt:** Geeft jou een bonus van 1 200 punten!

Punainen UP: Lisää tulitusetäisyyttä ja voimaa.

Sininen UP: Lisää tulitusnopeutta.

Huom: Voit lisätä voimasi jopa kolminkertaiseksi.

Viilkkuva UP: Lisää energiasi maksimiin.

③ **Y-kolikko:** Antaa Sinulle 1 200 ylimääräistä pistettä.

④ **S-kolikko:** Antaa Sinulle 1 200 pisteen bonuksen!

④



WEAPONS

- ① **Laser (Standard Weapon):** The Laser has rapid-fire ability, and excellent range, and is fairly powerful.
- ② **Boomerang:** This acts like a standard boomerang, and is easy to use. It also has rapid-fire ability. Its range is slightly limited.
- ③ **Light Ring:** This weapon sends out destructive rings of light. You can increase the size and number of rings fired by picking up power items.

①



WAFFEN

- ① **Laser (Standardwaffe):** Der Laser hat eine Schnellfeuerfunktion, eine große Reichweite und eine recht beachtliche Leistung.
- ② **Bumerang:** Fungiert wie ein normaler Bumerang und ist leicht zu werfen. Außerdem gibt es eine Schnellfeuerfunktion. Die Reichweite ist aber begrenzt.
- ③ **Lichtring:** Diese Waffe sendet zerstörende Lichtringe aus. Sie können die Größe und Zahl der Ringe steigern, indem Sie Kraftartikel sammeln.

ARMES

- ① **Laser (Arme standard):** Le laser a une capacité de tir rapide, une excellente portée et il est assez puissant.
- ② **Boomerang:** C'est un boomerang ordinaire facile à utiliser. Il a également une capacité de tir rapide mais une portée un peu limitée.
- ③ **Anneau de lumière:** Cette arme envoie des anneaux de lumière destructifs. Vous pouvez augmenter la taille et le nombre d'anneaux en ramassant des accessoires d'énergie.

②



ARMAS

- ① **Láser (arma estándar):** El láser posee capacidad para disparo rápido y un excelente alcance siendo bastante poderoso.
- ② **Bumerang:** Actúa como un bumerang normal y es fácil de usar. Posee también capacidad para disparo rápido. Su alcance es levemente limitado.
- ③ **Anillo de luz:** Esta arma dispara anillos de luz destructores. Usted puede aumentar el tamaño y la velocidad de disparo de los anillos recogiendo artículos de energía.

ARMI

- ① **Laser (arma standard):** Il laser possiede capacità di fuoco a raffica, un raggio di copertura eccellente ed è piuttosto potente.
- ② **Boomerang:** Funziona come un normale boomerang ed è facile da usare. Possiede anche abilità di fuoco a raffica. Il suo raggio di copertura è piuttosto ridotto.
- ③ **Anello di luce:** Quest'arma emette un anello di luce distruttivo. Potete aumentare le dimensioni e il numero di anelli che emette raccogliendo gli elementi di potenza.

③



VAPEN

- ① **Laserpistol (standardvapnet):** laserpistolen kan du skjuta snabbeld med. Den har bra räckvidd, och är ett ganska kraftfullt vapen.
- ② **Bumerang:** används på samma sätt som en vanlig bumerang, och är lätt att hantera. Bumerangen kan också användas till att skjuta snabbeld med, men dess räckvidd är något begränsad.
- ③ **Ljusring:** detta vapen slungar iväg ljusringar som kan förgöra fiender. Genom att plocka upp kraftföremål kan du få storleken och antalet på de ringar som slungas iväg att öka.

WAPENS

- ① **Laser (Standaard Wapen):** De Laser heeft het snel-schiet vermogen, een uitstekend bereik en hij is tamelijk krachtig.
- ② **Boemerang:** Deze werkt net zoals een gewone boemerang en het is makkelijk te gebruiken. Het heeft ook het snel-schiet vermogen. Zijn bereik is een beetje beperkt.
- ③ **Licht Ring:** Dit wapen zendt verwoestende licht ringen uit. Je kunt de grote en het aantal ringen dat je vuurt vergroten door kracht voorwerpen op te rapen.

ASEET

- ① **Laserpistooli (Normaali ase):** Laserpistoolin tulitusnopeus on hyvä ja ampumisetäisyys erinomainen. Kohtalaisen voimakas ase.
- ② **Buumerangi:** Tämä toimii kuin normaali buumerangi ja se on helppokäyttöinen. Se on myös nopea. Vaikutusetäisyys on jokseenkin rajoitettu.
- ③ **Valorengas:** Tämä ase lähettää tuhoisia valorenkaita. Voit lisätä renkaiden kokoa ja lukumäärää keräämällä voimaesineitä.

- ④ **Spiked Ball:** This is the strongest and fastest of all weapons, and has a great destructive power. However, it also has the shortest range.
- ⑤ **Morning Star:** When fired, 4 or 5 iron spheres spin forth. Its rapid-fire ability and wide destructive range make it a formidable weapon. You must be sufficiently powered-up to use this weapon effectively.
- ⑥ **Homing Missile:** This automatically locks onto enemies and destroys them. The missiles have good range and can be fired rapidly, but their destructive capability is weak.
- ④ **Stachelkugel:** Die stärkste und schnellste aller Waffen, mit einer gewaltigen Zerstörungskraft. Leider hat sie aber die geringste Reichweite.
- ⑤ **Morgenstern:** Wenn diese Waffe abgefeuert wird, werden 4 oder 5 eiserne Kugel abgegeben. Die Schnellfeuerfähigkeit und große Reichweite machen dieses Gerät zu einer furchterregenden Waffe. Sie müssen aber ausreichend Kraft haben, um sie effektiv einzusetzen.
- ⑥ **Zielsuchrakete:** Sie konzentriert sich auf Ziele und zerstört diese. Die Rakete hat eine sehr große Reichweite und kann schnell abgefeuert werden, aber ihre Zerstörungskraft ist begrenzt.
- ④ **Boulet à pointes:** C'est l'arme la plus puissante et la plus rapide et elle a une grande capacité de destruction cependant elle a la portée la plus courte.
- ⑤ **Etoile du matin:** Elle tire 4 ou 5 sphères de métal tournoyantes. C'est une arme formidable grâce à sa capacité de tir rapide et à une large plage de destruction. Vous devez avoir suffisamment d'accessoires d'énergie pour utiliser cette arme efficacement.
- ⑥ **Missile guidé:** Ce missile localise automatiquement les ennemis et les détruit. Les missiles ont une bonne portée et une capacité de tir rapide mais ils ont une capacité de destruction faible.
- ④ **Bola con púas:** Ésta es la más fuerte y rápida arma de todas poseyendo un enorme poder destructivo. Sin embargo, también tiene el alcance más corto.
- ⑤ **Lucero del alba:** Cuando se lo dispara, salen girando 4 o 5 esferas de hierro. Tiene velocidad de disparo y un alcance amplio y destructivo que la transforma en un arma formidable. Usted debe tener suficiente potencia para utilizar esta arma efectivamente.
- ⑥ **Misiles teledirigidos:** Éstos buscan al enemigo automáticamente y los destruye. Los misiles poseen un buen alcance y pueden ser disparados rápidamente, pero su capacidad destructiva es reducida.

④



⑤



- ④ **Palla chiodata:** Questa è l'arma più potente e veloce di tutte e dotata di un grande potere distruttivo. Tuttavia è anche quella dal raggio di copertura più ridotto.
- ⑤ **Astro del mattino:** Quando viene lanciata, escono girando 4 o 5 sfere di ferro. La sua abilità di fuoco a raffica e raggio di copertura ampio ne fanno un'arma formidabile. Dovete essere sufficientemente potenti per usare in modo effettivo quest'arma.
- ⑥ **Missile guidato:** Questo missile si blocca automaticamente sul nemico e lo distrugge. I missili posseggono un buon raggio di copertura e possono essere lanciati a raffica, ma la loro capacità di distruzione è debole.
- ④ **Spikboll:** detta är det starkaste och snabbaste av alla vapnen. Spikbollen har en enorm förstörelsestyrka, men den har också kortast räckvidd.
- ⑤ **Morgonstjärna:** fyra till fem roterande järnklot sprutar ut, när detta vapen avfyras. Möjligheten att skjuta snabbt, tillsammans med den utmärkta räckvidden, gör detta till ett fruktansvärt förstörelsevapen. Se till att du har tillräckligt med styrka innan du använder detta vapen, för att det ska vara effektivt.
- ⑥ **Målsökande missil:** denna missil sätter sig automatiskt fast på sin fiende och förstör den. Missilerna har bra räckvidd och kan avfyras snabbt, men deras förstörelsekapacitet är svag.
- ④ **Bal met Punten:** Dit is de sterkste en snelste van alle wapens en heeft grote verwoestende kracht. Maar, het heeft ook het kleinste bereik.
- ⑤ **Morgen Ster:** Als je deze afvuurt, zullen 4 of 5 ijzeren hemellichamen voortsnelen. Zijn snel-schiet vermogen en wijde verwoestende bereik maken het een formidabel wapen. Je moet voldoende kracht hebben om dit wapen-effectief te gebruiken.
- ⑥ **Zelfzoekende Raket:** Deze maakt zich automatisch vast aan vijanden en vernietigt ze. De raketten hebben een goed bereik en kunnen snel gevuld worden, maar hun verwoestende vermogen is zwak.
- ④ **Nastapallo:** Tämä on kaikista aseista voimakkain ja nopein ja sen vaikutus on erittäin tuhoisa. Sen vaikutusetäisyys on kuitenkin kaikista lyhyin.
- ⑤ **Aamutähti:** Kun laukaiset tämän, 4 tai 5 rautapalloa lähtee liikkeelle. Aseen tulitusnopeus ja suuri tuhoalue tekevät siitä pelottavan aseän. Sinun täytyy olla riittävän voimakas, jos aiot käyttää tätä asetta tehokkaasti.
- ⑥ **Kohdeohjus:** Tämä lukkiutuu automaattisesti vihollisiin ja tuhoaa ne. Ohjusten vaikutusetäisyys on suuri ja ne voidaan ampua nopeasti, mutta niiden tuhokykky on heikko.

⑥



STAGES

Seven stages lie between Chelnov's prison break and a complete victory over the aliens. Between each stage you'll see a map of your progress. Press the Start Button to continue on to the next stage.

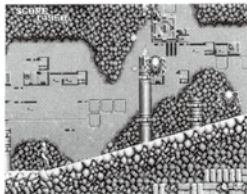
① Stage 1: Atomic Laboratory

Your suit is fully charged as you burst out of confinement. Your adventure has just begun.

② Stage 2: Mutant Plant Zone

Your skills improve as you blaze a path through this alien-infested cavern.

①



SPIELSTUFEN

Zwischen dem Moment, wo sich Chelnov den Atomanzug anzieht, und dem Sieg über die Invasoren liegen mehrere harte Spielstufen. Zwischen den Spielstufen erscheint jeweils eine Landkarte, auf der Ihre Erfolge verzeichnet sind. Drücken Sie die Starttaste, um zur nächsten Spielstufe zu gelangen.

① Spielstufe 1: Das Atomlabor

Ihr Atomanzug ist voll geladen, als Sie ins Freie dringen. Ihr Abenteuer hat jetzt begonnen.

② Spielstufe 2: Zone der Mutantpflanzen

Ihre Geschicklichkeit nimmt zu, während Sie sich einen Weg durch diese mit Mutanten verseuchte Höhle bahnen.

ETAPES

Sept étapes attendent Chelnov entre sa sortie de prison et la victoire totale. Une carte indiquant vos progrès apparaît entre chaque étape. Appuyez sur la touche Start pour aller à l'étape suivante.

① Etape 1: Le laboratoire atomique

Votre uniforme est complètement chargé quand vous sortez de prison. L'aventure vient seulement de commencer.

② Etape 2: Zone de mutation

Vous allez tester votre habileté en traversant cette caverne infestée d'aliens.

ETAPAS

Existen siete etapas entre la fuga de la prisión por parte de Chelnov y la completa victoria sobre los alienígenos. Entre etapas usted verá un mapa indicándole su progreso. Presione el botón de inicio para continuar con la próxima etapa.

① Etapa 1: Laboratorio atómico

El traje está totalmente cargado y usted destruye su confinamiento. Es sólo el comienzo de la aventura.

② Etapa 2: Zona de plantas mutantes

Sus habilidades mejoran a medida que usted quema un camino a través de esta caverna infestada de alienígenos.

LIVELLI

Ci sono sette livelli tra quando Chelnov scappa dalla prigione e la completa vittoria sugli alieni. Tra ogni livello vedrete una mappa del vostro percorso. Premete il tasto Start per continuare al livello successivo.

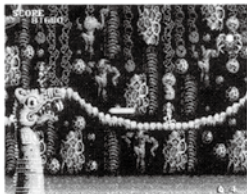
① Livello 1: Laboratorio atomico

La vostra tuta è completamente carica quando vi lanciate fuori dalla prigione. La vostra avventura è appena all'inizio.

② Livello 2: Area delle piante mutanti

La vostra abilità migliora mentre sparate senza sosta in questa caverna infestata di alieni.

②



SCENER

Mellan Chelnovs rymning från fängelset och en fullständig seger över de främmande varelserna finns sju scener. Mellan varje scen syns en karta, som visar vilka framsteg du gjort. Tryck på START för att fortsätta till nästa scen.

① Scen 1: atomlaboratoriet

Din atomdräkt är fulladdad när du rusar ut ur din fångenskap. Äventyret har just börjat.

② Scen 2: mutantzonen

Du kommer att förbättra din stridsduglighet när du bryter fram genom denna grotta fylld av främmande varelser.

GEBIEDEN

Zeven gebieden liggen voor Chelnov tussen het uitbreken uit de gevangenis en een complete overwinning op de buitenaardse wezens. Na ieder gebied zie je een kaart met daarop jouw vorderingen. Druk op de Start Toets om door te gaan naar het volgende gebied.

① Gebied 1: Atoom Laboratorium

Jouw pak is volkomen geladen als je uitbreekt uit de plek waar je gevangen gehouden wordt. Jouw avontuur begint nu.

② Gebied 2: Mutant Plant Zone

Jouw vaardigheden worden beter als je een weg baant door deze grot vol buitenaardse wezens.

VAIHEET

Chelnovin vankila-ajan ja muukalaisten täydellisen kukistamisen välillä on seitsemän vaihetta. Vaiheiden välillä näet kartan edistyksestäsi. Pääset seuraavaan vaiheeseen, kun painat Aloitusnäppäintä.

① Vaihe 1: Atomilaboratorio

Pukusi on täyteen ladattu päästessäsi vankeudesta. Seikkailusi on vasta alkamassa.

② Vaihe 2: Mutanttikasvivyöhyke

Taitosi sen kun lisääntyvät kulkiessasi tämän muukalaisia täynnä olevan luolan läpi.

③ **Stage 3: Mayan Jungle**

Raid one of the aliens' main bases. Bash through their defenses on your way to confront the Drop Ship.

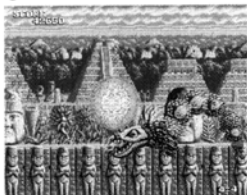
④ **Stage 4: Egyptian Desert**

Don't take too much time to enjoy the view — the heat is definitely on here! Sand traps await the unwary.

⑤ **Stage 5: Treasure Room**

It would be nice to use the billions of dollars worth of golden artifacts in this room to invest in a good-sized nuke. Instead you'll have to use the weapons you have to blast past the barrage of beasts.

③



③ **Spielstufe 3: Maya-Dschungel**

Stürmen Sie eine der Hauptbasen des Feindes. Brechen Sie durch die Verteidigungsanlagen auf Ihrem Weg zum Landungsschiff.

④ **Spielstufe 4: Ägyptische Wüste**

Nehmen Sie sich nicht zuviel Zeit zum Sightseeing — es geht hier bald wirklich heiß zu! Sandfallen verschlucken die, die nicht aufpassen.

⑤ **Spielstufe 5: Schatzsaal**

Es wäre schön, wenn man sich für die Milliarden an Schätzen, die hier angehäuft sind, eine vollformatige Atombombe kaufen könnte. Stattdessen müssen Sie die Waffen einsetzen, die Sie bei sich tragen, um mit den Horden von Angreifern fertigzuwerden.

③ **Etape 3: La jungle Maya**

Prenez une des bases principales des aliens. Traversez leurs lignes de défense pour affronter le vaisseau alien.

④ **Etape 4: Désert égyptien**

Ne perdez pas de temps à admirer le paysage, vous êtes dans un endroit dangereux! Faites attention aux pièges de sable.

⑤ **Etape 5: La pièce au trésor**

Ce serait bien de pouvoir utiliser ces objets en or d'une valeur de plusieurs milliards de dollars pour acheter une bombe nucléaire puissante. Cependant, vous devez utiliser les armes que vous possédez pour forcer le barrage des monstres.

④



③ **Etapa 3: Jungla maya**

Asalte una de las bases principales de los alienígenos. Destroce sus defensas en su camino para enfrentar a Drop Ship.

④ **Etapa 4: Desierto egipcio**

No pierda mucho tiempo en contemplar el paisaje — ¡aquí la estufa está siempre encendida! Trampas de arena acechan al desprecauido.

⑤ **Etapa 5: Sala del tesoro**

Sería estupendo utilizar los billones de dólares en artefactos de oro guardados en esta sala para invertirlos en una bomba atómica de gran tamaño. En vez de ello usted tendrá que utilizar sus armas para abrirse paso entre las hordas de bestias.

③ **Livello 3: Giungla dei Maya**

Assaltate una delle basi principali degli alieni. Sfondate le loro difese andando verso il combattimento con la navicella a sganciamento.

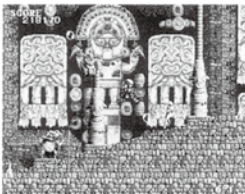
④ **Livello 4: Deserto egiziano**

Non perdetevi troppo tempo a guardarvi intorno — la situazione qui è definitivamente incandescente! Trappole di sabbia aspettano i poco attenti.

⑤ **Livello 5: La stanza del tesoro**

Sarebbe bello spendere i milioni di dollari per cui è valutato questo tesoro in un'arma nucleare. Invece, dovete usare le armi che possedete per farvi strada attraverso gli sbarramenti di bestie.

⑤



③ **Scen 3: hagtornsdjungeln**

Anfall en av fiendernas huvudbaser. kämpa dig igenom deras försvarslinje på din väg mot mötet med det nedkommande rymdskeppet.

④ **Scen 4: den egyptiska öknen**

Ta inte för lång tid på dig att beundra utsikten, eftersom det går verkligen hett till här! Sandfällor väntar den som inte är på sin vakt.

⑤ **Scen 5: skattkammaren**

Om man ändå kunde använda alla dessa konstskatter, värda flera miljarder, till att köpa en jättelik atombomb. Du är istället tvungen att använda de vapen du har till hands för att ta dig förbi denna barriär av odjur.

③ **Gebied 3: Mayan Jungle**

Val de hoofdbasis van de buitenaardse wezens binnen. Sla door hun verdediging heen op weg naar een confrontatie met het Drop Schip.

④ **Gebied 4: Egyptische Woestijn**

Neem niet te veel tijd om te genieten van het mooie uitzicht — er wordt hier namelijk veel van jou geëist! Zand-hinderlagen wachten op diegene die onoplettend is.

⑤ **Gebied 5: Schatkamer**

Het zou erg leuk zijn om de gouden kunstvoorwerpen in deze kamer, die miljarden waard zijn, te investeren in een grote bom. In plaats daarvan moet je jouw eigen wapens gebruiken om langs de versperring van beesten te komen.

③ **Vaihe 3: Mayalainen viidakko**

Hyökkää yhteen muukalaisten päätukikohtaan. Syöksy niiden puolustuslinjojen läpi matkallasi Pudotuslaivan luo.

④ **Vaihe 4: Egyptiläinen autioma**

Älä käytä liian paljon aikaa maisemien katseluun — täällä vasta Sinulla on kuumat paikat! Hiekka-ansat vaativat varomatonta kulkijaa.

⑤ **Vaihe 5: Aarrehuone**

Olisi hauska käyttää nämä miljardien dollareiden arvoiset taideteokset, jotka täältä löydät, hyväntuokaisen ydinpommin hankkimiseen. Sinun täytyy sen sijaan käyttää niitä aseita, joita Sinulla on, päästäksesi hirviöiden barrikaadin läpi.

⑥ **Stage 6: Siberian Snowland**

Gothic spires loom over an eastern-bloc wasteland. Footing is especially treacherous here, and it's a long way to the ground!

⑥ **Spielstufe 6: Sibirische Schneelandschaft**

Gotische Türme über einer eiskalten Öde. Es ist schwierig, sicheren Fuß zu fassen, und der Weg nach unten ist weit!

⑥ **Etape 6: Les plaines enneigées de la Sibérie**

Des flèches gothiques surplombent ce paysage désolé. Attention où vous mettez les pieds, vous risquez de tomber de haut!

⑥ **Etapa 6: Tierra helada siberiana**

Los capiteles góticos se ciernen en el desierto del bloque este. El suelo es especialmente traicionero en este lugar y ¡hay mucha distancia hasta la tierra firme!

⑦ **Stage 7: New York**

You've found the alien stronghold! Soon you'll meet the one in charge of this brutal assault on Planet Earth. Be ready for the ultimate battle!

⑦ **Spielstufe 7: New York**

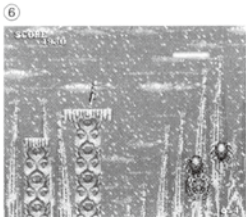
Sie haben das Hauptquartier der Invasoren gefunden! Und bald werden Sie den finden, der für den Überfall auf die Erde verantwortlich ist. Seien Sie auf die endgültige Auseinandersetzung gefaßt!

⑦ **Etape 7: New York**

Vous avez trouvé la forteresse des aliens! Vous allez bientôt affronter le responsable de l'invasion de la Terre. Soyez prêt pour votre ultime combat!

⑦ **Etapa 7: Nueva York**

¡Usted ha encontrado la base central alienígena! ¡En breves instantes usted se encontrará con el que está a cargo de este brutal asalto al planeta Tierra!. ¡Apróntese para la batalla final!



⑥ **Livello 6: Landa nevosa siberiana**

Spirali gotiche si stagliano sopra una terra desolata del blocco orientale. Camminare è particolarmente pericoloso in questo livello ed è un bel pezzo di strada!

⑦ **Livello 7: New York**

Avete scovato la roccaforte degli alieni! Incontrerete presto il responsabile del brutale attacco al pianeta terra. Siate pronti per l'ultimo confronto a fuoco!

⑥ **Scen 6: sibiriska vintern**

Groteska, utskjutande spiror dyker upp överallt i denna östliga ödemark. Var särskilt försiktig med var du sätter din fot här. Det är långt till marken!

⑦ **Scen 7: New York**

Du har funnit de främmande varelsernas starkaste fäste! Snart får du träffa den som för befälet över detta brutala angrepp mot moder jord. Bered dig för den slutliga striden!

⑥ **Gebied 6: Siberisch Sneeuwlandschap**

Gotische punten doemen op boven een verwoest stuk land in het oost-blok. Het op de juiste manier plaatsen van je voeten is hier heel erg belangrijk en het is een flink eind naar de grond!

⑦ **Gebied 7: New York**

Je hebt het bolwerk van de buitenaardse wezens gevonden! Spoedig zal je de persoon ontmoeten die de leiding heeft over deze brute aanslag op de Planeet Aarde. Maak je klaar voor het laatste gevecht!

⑥ **Vaihe 6: Siperian lumimaa**

Goottilaiset tornit häämöttävät itäblokin erämaan horisontissa. Liikkuminen on täällä erittäin petollista. Ja maahan on pitkä matka!

⑦ **Vaihe 7: New York**

Olet löytänyt muukalaisten päämajan! Pian kohtaat sen, joka on vastuussa tästä raa'asta hyökkäyksestä Maahan. Ole valmis viimeiseen ratkaisevaan taisteluun!

INTRUDER ALERT!

The alien invasion has learned of your attempt to regain control of Earth, and will stop at nothing to defeat you. You'll contend with wave after wave of bizarre creatures, most of which are fully armed with super-advanced weaponry.

- ① **Rim-Bee:** This armored insect can do more than just buzz in your ear. It can also fire photon bombs! It'll take good aim to swat this bug.
- ② **Masked Shell:** Even though he's out to skewer you, he's no match for your energy weapons.

①



INVASIONSLARM!

Die fremden Invasoren haben erfahren, daß Sie ihre Pläne durchkreuzen wollen, und sie schrecken vor nichts zurück, um Sie auszuschalten. Sie müssen sich gegen Wellen von bizarren Angreifern wehren, von denen die meisten mit supermodernen Waffen ausgerüstet sind.

- ① **Rim-Biene:** Dieses gepanzerte Insekt kann mehr, als Ihnen nur um die Ohren summen. Es kann auch Photonenbomben abschießen! Sie müssen schon gut zielen, um mit dieser fliegenden Plage fertig zu werden.
- ② **Maskenrüstung:** Ist Ihnen böse gesinnt, kann aber nicht viel gegen Ihre Energiewaffen ausrichten.

ALERTE À L'INTRUS!

Les aliens ont eu vent de votre tentative de reprendre le contrôle de la Terre et ils vont tout faire pour vous en empêcher. Vous allez affronter des vagues de créatures bizarres qui sont pour la plupart équipées d'armes ultra-perfectionnées.

- ① **Apicus:** Cet insecte blindé peut faire plus que bourdonner autour de votre oreille. Il peut également lancer des bombes photons! Vous devrez viser juste pour détruire cette vermine.
- ② **Carapaçon:** Il cherche à vous embrocher, cependant il n'est pas de taille contre vos armes à énergie.

¡ALARMA, INTRUSOS!

La invasión alienígena se ha enterado que usted intenta reganar el control de la Tierra, y no se detendrán ante nada para derrotarlo. Usted luchará contra olas y olas de criaturas extrañas, la mayoría de las cuales está completamente armada con armas super avanzadas.

- ① **Abajorro:** Este insecto con armadura puede hacer algo más ¡que zumarle al oído!. ¡Puede también disparar bombas de fotones! Será necesaria una buena puntería para matar a este insecto.
- ② **Concha enmascarada:** Aunque intente destruirlo, no está a la altura de sus armas de energía.

ALLARME INVASORI!

Gli invasori alieni hanno saputo della vostra intenzione di riprendere il controllo della terra e non si fermeranno davanti a niente pur di bloccarvi. Vi batterete con orde di bizzarre creature la maggior parte delle quali in possesso di armi super-avanzate.

- ① **Ape fotonica:** Questo insetto corazzato è in grado fare qualcosa di più che ronzarvi nell'orecchio. Può lanciare anche bombe fotoniche! C'è bisogno di una buona mira per schiacciare questo microbo.
- ② **Armatura movente:** Anche se sta per infiltrarvi, non è all'altezza delle vostre armi di potenza.

②



INKRÄKTARNA ANFALLER!

De invaderande, främmande varelserna har hört talas om ditt försök att återta kontrollen över jorden, och de kommer inte att sky några som helst medel när de tänker besegra dig. Du kommer att få slåss mot våg efter våg av bisarra varelser, och de flesta av dem är fullt utrustade med mycket avancerade vapen.

- ① **Skalgeting:** denna beväpnade insekt kan göra värre skada än att bara surra i ditt öra. Den kan också skjuta fotonbomber! Du måste sikta ordentligt, om du ska lyckas smälla till insekten.
- ② **Maskerad snäcka:** även om denna figur är ute efter att försöka spetsa dig, så är den ingen svår match för dina energivapen.

INDRINGERS ALARM!

De invasie van de buitenaardse wezens heeft van jouw poging, om de controle op Aarde weer in handen te krijgen, geleerd en zal zich door niets laten stoppen om jou te verslaan. Jij zult moeten strijden tegen golven van bizarre schepsels, waarvan de meeste zijn bewapend met super geavanceerde wapens.

- ① **Rim-Bee:** Dit gepantserde insekt kan meer doen dan alleen in jouw oren zoemen. Hij kan ook foton bommen schieten! Je moet goed richten om dit insekt neer te meppen.
- ② **Masked Shell:** Hij is geen partij voor jouw energie wapens, ook al is hij erop uit om jou neer te steken.

HÄLYTYS: TUNKEILJOITA!

Muukalaisten joukko on saanut vihiä yrityksestäsi saada Maa takaisin eikä niitä pysäytä mikään ennen kuin Sinut on nujerrettu. Kohtaat joukon joukon jälkeen mitä kauheampia olioita, joista suurin osa on täydellisesti aseistettu superkehittyneillä aseilla.

- ① **Rim-mehiläinen:** Tämä aseistettu hyönteinen voi tehdä enemmän kuin vain surista korvaasi. Si voi myös ampua fotonipommeja! Tarvitsee tähdätä tarkkaan voidakseen läimäyttää tätä hyönteistä.
- ② **Naamioitu simpukka:** Vaikka se tahtoo panna Sinut vartaaseen, se ei mahda mitään energia-aseillesi.

- ③ **Flame Derrick:** These small booby-traps sit on the ground and fry you when you come near. Some will even roll after you.
- ④ **Aracknaskull:** These are found in every level. They carry valuable power-ups and special Weapons that will help you through your adventure. Be sure not to touch them, and be especially wary of Aracknaskulls in later levels.
- ⑤ **Seizer:** Don't mistake this thing's waving as friendly — you'll regret it if it gives you a hand.

③



- ③ **Feuerfalle:** Diese kleinen Fallen sitzen auf dem Boden und braten Sie, wenn Sie in die Nähe kommen. Manche rollen Ihnen sogar nach.
- ④ **Aracknaschädel:** Diese gibt es in allen Spielstufen. Sie tragen besonders wertvolle Kraftartikel und Spezialwaffen, die Ihnen bei Ihrem Abenteuer helfen. Sie dürfen sie aber niemals berühren — und seien Sie besonders mit den Aracknaschädeln in den höheren Spielstufen vorsichtig.
- ⑤ **Greifer:** Lassen Sie sich nicht von der ausgestreckten Hand täuschen — Sie würden ein Händeschütteln arg bereuen.

- ③ **Pyrotappe:** Ces petits pièges sont posés sur le sol et vous rôtissent quand vous approchez. Certains peuvent même rouler après vous.
- ④ **Crâne-araignée:** Vous les trouverez dans chaque niveau. Ils transportent des accessoires d'énergie et des armes spéciales qui peuvent s'avérer une aide précieuse. Veillez à ne pas les toucher et méfiez-vous en particulier des crânes-araignée des derniers niveaux.
- ⑤ **Griffe:** Ne croyez pas que cette chose vous fait des signes amicaux, vous le regretteriez.

④



- ③ **Derric llameante:** Estas pequeñas caza-tontos se asientan en la tierra y lo freirán cuando usted se acerque. Algunas de ellas rodarán persiguiéndolo.
- ④ **Araña calavera:** Estas se encuentran en todos los niveles. Pueden portar valiosos artículos energéticos y armas especiales que lo ayudarán durante toda la aventura. Tome precauciones para no tocarlas, y cuídese de las mismas en niveles avanzados.
- ⑤ **Atrapador:** No confunda el movimiento de esta cosa con un saludo amistoso — usted lamentará que esto le estreche la mano.

- ③ **Fiammetta:** Queste piccole trappole stanno sedute per terra e vi cucinano per bene quando vi avvicinate. Alcune vi seguono rotolando.
- ④ **Tescro:** Sono in ogni livello. Trasportano utili elementi di potenza e armi speciali che vi aiutano a continuare l'avventura. State attenti a non toccarli e fate attenzione soprattutto ai tescro nei livelli più alti.
- ⑤ **La mano:** Non confondete questa cosa ondeggiante per un amico — vi pentirete amaramente se gli stringete la mano.
- ③ **Flamberingsugn:** dessa små fällor sitter fast på marken, och steker dig levande om du kommer i närheten. En del av ugnarna kommer till och med att rulla efter dig.
- ④ **Dödskallespindel:** vilken svårighetsgrad du än väljer, så kommer du att finna dödskallespindlar. De bär på värdefulla kraftföremål och specialvapen, vilka kommer att vara till stor hjälp för dig under dina vidare äventyr. Var noga med att inte röra vid spindlarna, och se särskilt upp med dödskallespindlar som dyker upp i de senare scenerna.
- ⑤ **Griphand:** vad du än gör, ta inte denna vinkande hand för en vän. Du kommer att ångra den dagen du lät den ge dig ett handtag.
- ③ **Flame Derrick:** Deze kleine booby-traps zitten op de grond en zullen jouw braden als je te dichtbij komt. Sommige zullen zelfs over je heen rollen.
- ④ **Aracknaskull:** Deze kom je in elk spellevel tegen. Zij dragen waardevolle UP's, die jouw kracht zullen doen toenemen. Ook dragen zij speciale wapens die jou door dit avontuur heen zullen helpen. Let er op dat je ze niet aanraakt en wees vooral op je hoede bij Aracknaskulls die je in latere spellevels tegenkomt.
- ⑤ **Seizer:** Vergis je niet in dit ding dat vriendelijk naar je zwaait — Je krijgt er spijt van als het jou een hand geeft.
- ③ **Liekkituuni:** Nämä pienet ovelat ansat on piilotettu maahan ja ne alkavat tiristä kun tulet lähelle. Jotkut saattavat jona kieriä perääsi.
- ④ **Hämähäkipääkallo:** Näitä löytyy joka tasolta. Ne pitävät sisässään arvokkaita voimaesineitä ja erityisaseita, jotka auttavat Sinua läpi seikkailun. Älä varmasti koske niihin, ja varo erityisesti Hämähäkipääkalloja pelin myöhemmillä tasoilla.
- ⑤ **Tarttuja:** Älä missään tapauksessa luule tätä huiskuttavaksi ystävääksesi — kadut vielä, jos annat sille kätesi.



⑥ **Ridley:** This intelligent humanoid is constantly scanning for humans. Once alerted, it'll rush and fire at you. Watch your back!

⑦ **Jetvark:** This critter hovers near the ceiling. If you see it, destroy it. If you don't, it will dive and fire at you.

⑧ **Armored Dilo:** You'll find this creature creeping close to the ground. Kneel to shoot it.

⑨ **Betie:** This fully-mechanized bird was constructed to swoop down and destroy you. Be prepared for its circling attack.



⑥ **Ridley:** Dieser intelligente Humanoid sucht ständig nach Menschen. Wenn Sie seine Aufmerksamkeit erregen, läuft er auf Sie zu und schießt. Achten Sie darauf, was hinter Ihnen ist!

⑦ **Jetvark:** Dieser Störenfried lauert in der Nähe der Decke. Wenn Sie ihn sehen, schießen Sie ihn ab. Wenn nicht, wird er herabtauchen und auf Sie schießen.

⑧ **Panzerdilo:** Dieses Geschöpf kriecht in Bodennähe. Kauern, um ihn abzuschießen.

⑨ **Eulie:** Dieser vollmechanische Vogel ist konstruiert, um von oben herabzustürzen und Sie zu zerstören. Seien Sie auf seinen Kreisangriff vorbereitet.

⑥ **Scannoïd:** Cet humanoïde intelligent est toujours à la recherche d'êtres humains. Une fois alerté de votre présence, il se précipite vers vous et vous tire dessus. Surveillez vos arrières!

⑦ **Dracoptère:** Cette créature est suspendue au plafond. Si vous la voyez, détruisez-la sinon elle plongera vers vous et vous tirera dessus.

⑧ **Armédilo:** Cette créature rampe près du sol. Agenouillez-vous pour tirer dessus.

⑨ **Mécanoiseau:** Cet oiseau mécanique a été conçu pour foncer sur vous et vous détruire. Soyez prêt à l'attaque quand il tourne autour de vous.



⑥ **Ridley:** Este inteligente humanoide está constantemente buscando seres humanos. Una vez alertado, correrá y le disparará. ¡Cuidese la espalda!

⑦ **Jetvark:** Esta criatura vuela cerca del techo. Si usted la ve, destrúyala. Si no la ve, volará en picado y le disparará.

⑧ **Armadillo blindado:** Usted encontrará esta criatura arrastrándose por la tierra. Arrodílese para dispararle.

⑨ **Betie:** Este pájaro totalmente mecanizado fue construido para volar en picado y destruirlo. Esté listo para enfrentar sus ataques circulares.

⑥ **Ridley:** Questo intelligente umanoide è in costante ricerca di esseri umani. Una volta che vi ha avvistati corre e spara. Guardatevi alle spalle!

⑦ **Animalajet:** Questa creatura volteggia vicino al soffitto. Se la scorgete, distruggetela. In caso contrario, vi spara.

⑧ **Armato Dillo:** Vedrete questa creatura strisciare al suolo. Inginocchiatevi per colpirla.

⑨ **Guforobot:** Questo uccello completamente meccanizzato è stato costruito per piombarvi addosso e distruggervi. Siate pronti per i suoi attacchi in tondo.



⑥ **Ridley:** denna intelligenta humanoid söker hela tiden upp människor. När den en gång funnit dig, så kommer den att jaga dig och skjuta mot dig. Håll uppsikt bakåt!

⑦ **Jetbagge:** denna varelse kretsar omkring i takhöjd. Förinta den så fort du får syn på den. Annars kommer den att dyka ner och börja skjuta mot dig.

⑧ **Bepansrat kryp:** du kommer att se denna varelse krypa omkring på marken. Gå ner på knä när du ska skjuta krypet.

⑨ **Näbben:** denna helmekaniska fågel har konstruerats för att stört dyka mot dig och förgöra dig. Var förberedd när den kommer nercirklande för att anfalla dig.

⑥ **Ridley:** Deze intelligente mensachtige is constant op zoek naar mensen. Als hij jou opspoor, rent hij naar jou toe en begint meteen te vuren. Kijk goed achter je!

⑦ **Jetvark:** Dit schepsel hangt bij het plafond. Vernietig hem als je hem ziet. Als je dat niet doet zal hij duiken en jou onder vuur nemen.

⑧ **Armored Dilo:** Dit schepsel kruipt dicht bij de grond. Kniel om hem neer te schieten.

⑨ **Betie:** Deze totaal mechanische vogel werd gemaakt om zich naar beneden te storten en jou dan te vernietigen. Zorg dat je voorbereid bent op zijn cirkelende aanval.



⑥ **Ridley:** Tämä älykäs humanoidi etsii jatkuvasti ihmisiä. Kun se on hälytetty, se ryntää oitis tulittamaan Sinua. Katso taaksesi!

⑦ **Jetvark:** Tämä elukka leijuu lähellä kaltoa. Jos näet sen, tuhoa se. Jos et sitä tee, se sukeltaa ja tulittaa Sinua.

⑧ **Panssaroitu Dilo:** Löydät tämän olennon ryömimästä läheltä maanpintaa. Polvistu ja ammu se.

⑨ **Betie:** Tämä täysin mekanisoitu lintu on suunniteltu söksymään alas ja tuhoamaan Sinut. Ole valmiina sen kiertävään hyökkäykseen.

⑩ **Sho-Fe:** These insectoid aliens are very dangerous and often travel in groups. As they approach they'll launch their shields at you. If you're on level ground, try to kneel and shoot to defeat them.

⑪ **Hover Shield:** This is a standard alien security device that can either help or hinder you. They're deadly to touch, but jumping on a Hover Shield won't harm you.

⑫ **Trilobyte:** These creatures travel in groups. They won't fire on you, but you'll need to blast past their barricades.



⑩ **Sho-Fee:** Diese insektoiden Fremden sind sehr gefährlich und treten meistens in Gruppen auf. Wenn sie sich nähern, werfen sie ihre Schilde in Ihre Richtung. Wenn Sie auf ebenem Boden sind, sollten Sie sich ducken und schießen, um sich zu verteidigen.

⑪ **Schwebeschild:** Eine normale fremde Schutzeinrichtung, die entweder hindern oder helfen kann. Sie sind bei Berührung tödlich, aber man kann gefahrlos daraufspringen.

⑫ **Trilobyte:** Diese Kreaturen treten in Gruppen auf. Sie schießen nicht, aber Sie müssen sich einen Weg durch ihre Barrikaden bahnen.

⑩ **Blaps:** Ces aliens insectoïde sont très dangereux et se déplacent généralement en groupe. Tandis qu'ils s'approchent, ils lancent leurs boucliers sur vous. Si vous êtes près du sol, essayez de vous agenouiller et de leur tirer dessus.

⑪ **Bouclier:** C'est un dispositif de sécurité alien qui peut soit vous aider, soit vous ralentir. Ils sont mortels si vous les touchez mais vous pouvez sauter par-dessus sans crainte.

⑫ **Trilobyte:** Ces créatures se déplacent en groupe. Elles ne vous tirent pas dessus mais elles forment une barricade que vous devez franchir.



⑩ **Sho-Fe:** Estos insectoides alienígenos son muy peligrosos y a menudo viajan en grupo. A medida que se aproximen comenzarán a lanzar sus escudos. Si usted está en un lugar plano, intente arrodillarse y dispararles para derrotarlos.

⑪ **Escudo rondador:** Éste es un mecanismo de seguridad de los alienígenos que podrá ayudarlo u obstaculizarle. El contacto con los mismos es mortal, pero el saltar sobre ellos no le causará ningún daño.

⑫ **Trilobite:** Estas criaturas viajan en grupos. No le dispararán, pero usted tendrá que destruirlos para pasar sus barricadas.

- ⑩ **Sho-Fe:** Questi alieni insettoidi sono molto pericolosi e spesso si muovono in gruppo. Quando si avvicinano vi lanciano addosso i loro scudi. Se vi trovate su terreno, cercate di inginocchiarvi e sparategli addosso per sconfiggerli.
- ⑩ **Sho-Fe:** dessa insektsliknande varelser är mycket farliga, och de förflyttar sig ofta i grupper. De avtyrar sina sköldar samtidigt som de kommer mot dig. Gå ner på knä om du befinner dig på jämn mark, och skjut för att försöka besegra dem.
- ⑩ **Sho-Fe:** Deze insekachtige wezens zijn erg gevaarlijk en reizen meestal in groepen. Als zij naderen vuren zij hun schilden op jou af. Als je op de grond staat, moet je proberen om te knielen en je moet ze neerschieten om ze te verslaan.
- ⑩ **Sho-Fe:** Nämä hyönteisen näköiset muukalaiset ovat hyvin vaaralliset ja ne liikkuvat usein ryhmissä. Lähestyessään ne sinkauttavat kilpensä Sinua kohti. Jos olet tasaisella maalla, yritä polvistua ja tuhota ne ampumalla.
- ⑪ **Scudi sospesi:** Questo è un dispositivo di sicurezza alieno standard che può aiutarvi o danneggiarvi. Sono mortali se li si tocca, ma se ci saltate sopra non correte pericolo.
- ⑪ **Svävande sköldar:** detta är ett av de främmande varelsernas vanliga säkerhetsanordningar, och de kan antingen vara till hjälp eller hindra dig. De är dödliga vid beröring, men oskadliga om man hoppar på dem.
- ⑪ **Hover Shield:** Dit is een standaard beveiliging instrument van de buitenaardse wezens, dat jou kan helpen of hinderen. Ze zijn dodelijk als je ze aanraakt, maar als je op een Hover Shield springt kan dat geen enkel kwaad.
- ⑪ **Leijuva kilpi:** Tämä on tavanomainen muukalaisten turvalaite, joka voi joko auttaa tai häiritä Sinua. Niiden koskettaminen on vaarallista, mutta Leijuvan kilven päälle hyppääminen ei Sinua vahingoita.
- ⑫ **Trilobyte:** Queste creature si muovono in gruppo. Non vi sparano contro ma dovete annientarli per distruggere le loro barricate.
- ⑫ **Trilobit:** dessa varelser rör sig i grupp. De kommer inte att skjuta mot dig, men du är tvungen att ta dig igenom deras barrikader.
- ⑫ **Trilobyte:** Deze schepsels reizen in groepen. Zij zullen niet op jou schieten, maar je moet proberen langs hun barricades te komen.
- ⑫ **Trilobyte:** Nämä oliot liikkuvat ryhmissä. Ne eivät tulita Sinua, mutta Sinun tarvitsee syöksyä ohi niiden barrikaadien.



⑬ **War-dan:** This alien will cling to the rafters and throw rocks at you. If you fail to spot him, he'll drop and chase after you.

⑭ **Picoz:** Like small homing missiles, these weapons seek to demolish you. Their sporadic movements make them extremely unpredictable.

⑮ **Levatron:** This device hovers on screen waiting for you to pass underneath. Once it detects your movements, it will drop to the ground and come after you.

⑯ **Khanveyor:** This machine will automatically extend a deadly barrier to block your path. Blast it to clear your way.



⑬ **War-dan:** Dieser Fremdling hängt im Gebälk und wirft mit Steinen. Wenn Sie ihn nicht entdecken, springt er herab und verfolgt Sie.

⑭ **Picoz:** Wie kleine Zielschraketen folgen Ihnen diese Waffen. Durch ihre sporadischen Bewegungen sind sie äußerst unberechenbar.

⑮ **Levatron:** Dieses Gerät schwebt im Bildschirm und wartet, daß Sie darunter hindurch gehen. Wenn es ihre Bewegungen erkennt, fällt es auf den Boden und folgt Ihnen.

⑯ **Khanband:** Diese Maschine baut automatisch eine tödliche Barriere auf, um Ihren Weg zu versperren. Sie müssen sich Ihre Bahn freischießen.

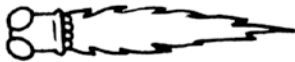
⑬ **Abhorrus:** Cet alien s'accroche aux chevrons et vous lance des pierres. Si vous ne le voyez pas, il saute et vous poursuit.

⑭ **Picoz:** Tout comme des petits missiles guidés, ces armes cherchent à vous démolir. Leurs mouvements sporadiques les rendent très imprévisibles.

⑮ **Levatron:** Ce dispositif plane sur l'écran et attend que vous passiez en dessous. Une fois qu'il vous a détecté, il tombe sur le sol et vous poursuit.

⑯ **Chenillard:** Cette machine déploie automatiquement une barrière pour bloquer votre chemin. Faites-la exploser pour libérer le passage.

⑭



⑬ **War-dan:** Este alienígeno se colgará de las vigas y le lanzará rocas. Si usted no consigue descubrirlo, él se dejará caer y le perseguirá.

⑭ **Picoz:** Al igual que los pequeños misiles teledirigidos, estas armas le buscarán para demolerle. Sus movimientos esporádicos las hacen extremadamente imprevisibles.

⑮ **Levatron:** Este mecanismo se cierne en la pantalla esperando que usted pase por debajo. Una vez que detecta sus movimientos, se dejará caer en tierra y le perseguirá.

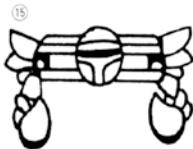
⑯ **Khanveyor:** Esta máquina extenderá automáticamente una barrera mortal para bloquearle el camino. Destrúyala para abrirse paso.

⑬ **Massociste:** Questo alieno aderisce ai travi e vi lancia contro massi. Se non lo individuate, scende e vi segue.

⑭ **Picoz:** Queste armi che sembrano piccoli missili guidati, vi cercano per distruggervi. I loro movimenti sporadici li rendono estremamente imprevedibili.

⑮ **Elevatron:** Questo dispositivo volteggia sullo schermo aspettando che ci passiate sotto. Una volta che individua i vostri movimenti, scende e si avvicina.

⑯ **Gru-mobil:** Questa macchina estende automaticamente una barriera mortale che blocca il vostro percorso. Fatela saltare se volete continuare.

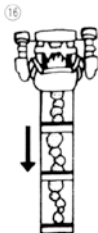


⑬ **Krigis:** denna främling kommer att hålla sig i takhöjd och kasta stenar mot dig. Om du inte lyckas träffa honom, så kommer han att kasta sig ner och springa efter dig.

⑭ **Pikotter:** likt små målsökande missiler försöker dessa vapen att förinta dig. Deras sporadiska rörelsemönster gör dem mycket oförutsägbara.

⑮ **Levatron:** denna manick svävar omkring och väntar på att du ska passera under den. Efter att den har upptäckt dina rörelser, så kommer den att landa och börja jaga dig.

⑯ **Spärrmaskin:** denna maskin kommer automatiskt att breda ut en dödlig barriär för att blockera din väg. Ta dig förbi genom att spränga den.



⑬ **War-Dan:** Dit buitenaardse wezen zal zich vastklemmen aan het dak en keien naar jou toegoaien. Als je er niet in slaagt om hem te vinden, zal hij naar beneden komen en achter jou aangaan.

⑭ **Picoz:** Net als kleine zelfzoekende raketten, zullen deze wapens jou zoeken en vernietigen. Door hun sporadische bewegingen zijn zij erg onvoorspelbaar.

⑮ **Levatron:** Dit instrument zweeft op het scherm en wacht tot jij er onderdoor gaat. Als het jouw bewegingen bespeurt zal het naar beneden komen en achter jou aangaan.

⑯ **Khanveyor:** Deze machine zal automatisch een dodelijke barrière plaatsen om jouw weg te blokkeren. Blaas deze machine op om weer vrijbaan te maken.

⑬ **War-dan:** Tämä muukalainen tarrautuu kattoparsiin ja heittelee kiviä Sinua kohti. Jos et satu huomaamaan sitä, se tulee alas ja alkaa ajaa Sinua takaa.

⑭ **Picoz:** Nämä ovat kuin pieniä kohdeohjuksia, jotka yrittävät tuhota Sinut. Niiden satunnaiset liikkeet tekevät niistä erittäin arvaamattomia.

⑮ **Levatron:** Tämä laite leijuu ruudulla odottaen, että kuljet sen ali. Heti kun se havaitsee liikkeesi, se pudottautuu maahan ja lähtee perääsi.

⑯ **Khanveyor:** Tämä kone levittää automaattisesti tappavan esteen kulkuasi estämään. Räjäytä se, jotta pääset eteenpäin.

17 **D-Generator:** This is powered by an electromagnetic force field. The electricity won't harm you, but keep clear of its lethal drill head.

18 **Ra-bot:** This innocent-looking contraption is far from harmless. Watch for its incredibly quick assaults.

19 **Killer Blade:** Not only will this fire at you from the sky; it will also drop a Ridley on your head!

20 **Heavy-Vator:** The main hub of this powerful device is indestructible. If you destroy its spinning boom, the hub will fall to the ground.



17 **D-Generator:** Wird von einem elektromagnetischen Kraftfeld angetrieben. Diese Elektrizität schadet Ihnen nicht; aber passen Sie auf den tödlichen Bohrkopf auf.

18 **Rabot:** Dieses harmlos aussehende Geschöpf hat es in sich. Seien Sie auf äußerst schnelle Angriffe vorbereitet.

19 **Killerklinge:** Nicht genug, daß sie von oben auf Sie schießt — außerdem wirft sie einen Ridley auf Ihren Kopf!

20 **Schwerifuge:** Der Mittelteil dieses gefährlichen Apparates ist unzerstörbar. Wenn Sie aber den rotierenden Ausleger zerstören, fällt der Mittelteil auf den Boden.

17 **Générateur-D:** Il est alimenté par un champ électromagnétique. Une décharge électrique ne vous fera pas de mal mais évitez la tête perceuse mortelle.

18 **La-bot:** Ce lapin-robot à l'air inoffensif est très dangereux. Faites attention à ses attaques rapides.

19 **Aérolame:** Non seulement, il vous tire dessus depuis le ciel mais il fait également tomber un scannoid sur votre tête!

20 **Lamoptère:** Le noyau de ce dispositif puissant est indestructible. Si vous détruisez son bouclier tournoyant, le noyau tombe au sol.



17 **Generador D:** Este está energizado por un campo de fuerza electromagnética. La electricidad no le causará daños, pero manténgase alejado de su letal cabeza perforadora.

18 **Ra-bot:** Este ingenio que parece inocente está lejos de ser inofensivo. Cuidese de sus asaltos increíblemente rápidos.

19 **Hoja asesina:** No solamente le disparará desde el cielo, sino que también ¡dejará caer un Ridley sobre su cabeza!

20 **Vator-Pesado:** El cubo principal de este poderoso mecanismo es indestructible. Si usted destruye la porción giratoria, el cubo caerá a tierra.

17 **Generatore D:** Questo dispositivo è alimentato da un campo di forza elettromagnetica. L'elettricità non vi ferisce, ma ricordatevi sempre che possiede una testa a trapano letale.

18 **Conigliobot:** Questa contraffazione dall'aspetto innocente è molto lontana dall'essere inoffensiva. State attenti ai suoi assalti incredibilmente veloci.

19 **Elilama:** Non solo vi assale dal cielo, ma vi fa cadere Radly sulla testa!

20 **Brrascia:** Il fulcro centrale di questo potente dispositivo è indistruttibile. Se annientate il suo braccio rotante, il fulcro cade al suolo.



17 **Borrgenerator:** denna maskin drivs med hjälp av ett elektromagnetiskt kraftfält. Elektriciteten kommer inte att skada dig, men håll dig borta från det dödliga borrhuvudet.

18 **Kaninrobot:** denna lilla tingest ser kanske oskyldig ut, men är långt ifrån harmlös. Se upp med kaninrobotens blixtsnabba attacker.

19 **Svärdmördaren:** den kommer inte bara att skjuta mot dig uppifrån himlen, utan kommer också att släppa ner en Ridley i huvudet på dig!

20 **Tungviktare:** mittnavet på denna kraftfulla maskin är oförstörbart. Skjut sönder maskinens spinnande armar för att få navet att falla till marken.

17 **D-Generator:** Deze is omgeven door een elektromagnetisch kracht veld. De elektriciteit doet jou geen kwaad, maar blijf uit de buurt van zijn dodelijke trilkop.

18 **Ra-Bot:** Dit onschuldig uitziende geval is verre van onschadelijk. Kijk uit voor zijn ongelofelijk snelle aanvallen.

19 **Killer Blade:** Niet alleen vuurt hij op jou vanuit de lucht; hij zal ook een Ridley op jouw hoofd gooien!

20 **Heavy-Vator:** Het voornaamste middelste gedeelte van dit krachtige instrument is onverwoestbaar. Als je zijn draaiende gedeelte vernietigd, zal het middelste gedeelte op de grond vallen.



17 **D-generaattori:** Tämä saa voimansa elektromagneettisesta kentästä. Sähkö ei Sinua vahingoita, mutta pysy kaukana sen tappavasta porapäältä.

18 **Ra-bot:** Tämä viattoman näköinen olento on kaikkea muuta kuin vaaraton. Varo sen uskomattoman nopeita hyökkäyksiä.

19 **Tappava terä:** Tämä ei ainoastaan tulita Sinua taivaalta, se pudottaa myös Ridleyä päällesi!

20 **Painava Vator:** Tämän voimakkaan kokeen päämutteri on tuhoutumaton. Jos tuhoat sen pyörivän varren, mutteri putoaa maahan.

MID-STAGE BOSSES

- ① **Heavy-Talon:** This creature and its flying drones will attempt to obstruct your passage through this strange land. Its body protected by indestructible Hover Shields.
- ② **Granite Serpent:** This creature will rise from the murky water and try to overtake you.
- ③ **Air Drone:** This fire-breather's erratic flight patterns are very dangerous. Keep moving!



BOSSE DER MITTLEREN RUNDEN

- ① **Schwere Klaue:** Diese Kreatur und ihre fliegenden Dronen versuchen, Ihnen den Durchgang durch das fremde Land zu versperren. Ihr Körper ist durch unzerstörbare Schwebeschilder geschützt.
- ② **Granitschlange:** Dieses Ungeheuer steigt plötzlich aus dem schlammigen Wasser auf und versucht, Ihnen den Garaus zu machen.
- ③ **Luftdrohne:** Die unberechenbare Flugbahn dieses Feuerspuckers ist äußerst gefährlich. Bleiben Sie in Bewegung!

BOSS DES MILIEUX D'ÉTAPE

- ① **Alatron:** Cette créature et ses avions téléguidés vont essayer de bloquer votre chemin dans cette région étrange. Son corps est protégé par des boucliers indestructibles.
- ② **Serpent Granit:** Cette créature sort de l'eau obscure et essaie de vous attraper.
- ③ **Aéroflamme:** Ce cracheur de feu volant est très dangereux. Ne cessez pas de bouger.



JFES DE ETAPAS INTERMEDIAS

- ① **Talon Pesado:** esta criatura y sus zánganos voladores intentarán obstruirle al paso por esta tierra extraña. Su cuerpo está protegido por escudos rondadores indestructibles.
- ② **Serpiente de granito:** Esta criatura se elevará del agua pantanosa e intentará atraparlo.
- ③ **Zángano aéreo:** El vuelo errático de este lanzafuegos es muy peligroso. ¡Manténgase en movimiento!

BOSS DEI LIVELLI INTERMEDI

- ① **Artiglio di ferro:** Questa creatura e i suoi pecchioni volanti cercheranno di bloccarvi la strada di questa strana terra. Il suo corpo è protetto dagli scudi sospesi.
- ② **Serpente di granito:** Questa creatura appare da acque nere e cerca di sorprendervi.
- ③ **Pecchione volante:** Questo essere dal fiato di fiamme ed errante per il cielo è molto pericoloso. Continuate a muovervi!



CHEFER MITT I SCENERNA

- ① **Rove den tyngre:** denna varelse kommer tillsammans med sina drönare att försöka förhindra din framfart genom detta underliga land. Öförstörbara, svävande sköldar skyddar hans kropp.
- ② **Granitormen:** detta odjur kommer att sticka upp ur det mörka vattnet och försöka att övermanna dig.
- ③ **Luftrobot:** det oberäkneliga flygmönstret hos denna eldspirutare måste man se upp med. Fortsätt framåt!

BAZEN MIDDEN IN HET GEBIED

- ① **Heavy-Talon:** Dit schepsel en zijn vliegende hommels zullen proberen om jouw weg door het vreemde land te belemmeren. Zijn lichaam is beschermd door onverwoestbare hangende schilden.
- ② **Granite Serpent:** Dit schepsel zal uit het duistere water te voorschijn komen en hij zal proberen om jou te overvallen.
- ③ **Air Drone:** De ongeregelde vliegpatronen van deze vuurspuwer zijn erg gevaarlijk. Blijf bewegen!

KESKIVAIHEEN PÄÄLLIKÖT

- ① **Painava Talon:** Tämä olio lentävine kuhnureineen yrittää estää kulkuasi tämän oudon maan halki. Sen vartaloa suojaavat tuhoutumattomat Leijuvat kilvet.
- ② **Graniittikäärme:** Tämä olento nousee hämärästä vedestä ja yrittää saada Sinut kiinni.
- ③ **Ilmakuhnuri:** Tämän tulenleiskuttajan virheelliset lentokuviot ovat hyvin vaaralliset. Pysy liikkeessä!

FINAL STAGE BOSSES

① Stage 1

The **Wall Dragon** lunges from its hiding place and tries to blast you with flame.

② Stage 2

Heavy as solid lead, the **Brass Idol** will try to crush you with his arms or jump on top of you.

③ Stage 3

The alien **Drop Ship** fires in multiple directions and is armed with homing missiles. Beware of aliens leaping from the craft.



BOSSE DER ENDRUNDEN BOSS DE FIN D'ÉTAPE

① Stufe 1

Der **Mauerdrache** schießt aus seinem Versteck und spuckt Flammen.

② Stufe 2

Die **Bronzefigur** mit ihrem massiven Gewicht versucht, Sie zu zerquetschen, indem sie Sie in die Arme nimmt oder auf Sie heraufspringt.

③ Stufe 3

Das fremde **Landungsschiff** feuert in mehrere Richtungen gleichzeitig und ist mit Zielschraketen bewaffnet. Achten Sie auf Fremdlinge, die aus dem Schiff springen.



① Etape 1

Le **Pyrodragon** sort de sa cachette et essaie de vous enflammer.

② Etape 2

Lourd comme du plomb, l'**Idole massive** essaie de vous écraser dans ses bras ou de sauter sur vous.

③ Etape 3

Le **vaisseau alien** tire dans toutes les directions et il est équipé de missiles guidés. Faites attention aux aliens qui bondissent du vaisseau.

JEFES DE LAS ETAPAS FINALES

① Etapa 1

El **Dragón de pared**, se abalanza desde su escondrijo y intenta quemarlo con una llamarada.

② Etapa 2

Tan pesado como plomo sólido, el **Ídolo de Bronce** intentará aplastarlo con su abrazo o saltarle encima.

③ Etapa 3

La **Nave Madre** dispara en múltiples direcciones y está armada con misiles teledirigidos. Cuidese de los alienígenos que salen de la nave.

BOSS DEI LIVELLI FINALI

① Livello 1

Il **dragone** balza fuori dal suo nascondiglio e cerca di spazzarvi via con le fiamme.

② Livello 2

Di piombo pesante e solido, l'**idolo ottonato** cerca di afferrarvi tra le sue braccia o di saltarvi in testa.

③ Livello 3

La **navicella a sganciamento** spara in tutte le direzioni ed è equipaggiata con missili guidati. Fate attenzione agli alieni che scendono.

CHEFER I SLUTET AV SCENERNA

① Scen 1

Väggraken störtar ut ur sitt gömställe, och försöker sedan bränna ihjäl dig.

② Scen 2

Mässingsguden, tung som bly, kommer att försöka krossa dig med sina armar eller hoppa på ditt huvud.

③ Scen 3

Det främmande **rymdskeppet** skjuter i alla riktningar, och är beväpnat med målsökande missiler. Se upp för de främmande varelsen som hoppar ut ur skeppet.

BAZEN AAN HET EIND VAN EEN GEBIED

① Gebied 1

De **Wall Dragon** doet een uitval vanuit zijn schuilplaats en probeert jou met een vlam te vernietigen.

② Gebied 2

Zwaar als puur lood, zal het **Brass Idol** proberen om jou met zijn armen te verpletten of hij zal proberen bovenop jou te springen.

③ Gebied 3

Het buitenaardse **Drop Ship** vuurt in alle richtingen en is bewapend met zelfzoekende raketten. Pas op voor buitenaardse wezens die uit het vaartuig springen.

LOPPUVAIHEEN PÄÄLLIKÖT

① Vaihe 1

Seinälohikäärme ilmestyy piilopaikastaan ja yrittää tuhota Sinut liekillä.

② Vaihe 2

Messinki-idoli on painava kuin kiinteä lyijy. Se yrittää musertaa Sinut käsivarsillaan tai hypätä päällesi.

③ Vaihe 3

Muukalaisten Pudotuslaiva tulittaa useaan suuntaan ja se on varustettu kohdeohjuksilla. Varo aluksesta ulos hypääviä muukalaisia.

③



④ Stage 4

The **Mojo Idol** is similar to, but much more powerful than the Brass Idol.

⑤ Stage 5

The **Terrordactyl's** feathers won't hurt you, but the rocks it blows off of the cavern walls will!

⑥ Stage 6

Sparks and metal fly as you take on the **MAD-roid** (Mechanized Alien Destructo android).

⑦ Stage 7

Prepare for a wild ride through the streets of New York, toward a final battle high atop the Statue of Liberty!



④ Stufe 4

Der **Mojo-Götze** ähnelt der Bronzefigur, ist aber noch kräftiger.

⑤ Stufe 5

Die Federn des **Terrordactyl** tun Ihnen nicht weh, aber die Steine, die er von den Höhlenmauern bläst, durchaus!

⑥ Stufe 6

Funken und Metallspäne fliegen, wenn Sie es mit dem **MZA** (mechanischen Zerstörungs-Androiden) aufnehmen.

⑦ Stufe 7

Bereiten Sie sich auf eine wilde Fahrt durch die Straßen New Yorks vor, dem Entscheidungskampf hoch oben auf der Freiheitsstatue entgegen!

④ Etape 4

L'**Idole Mojo** ressemble à l'Idole massive en plus puissant.

⑤ Etape 5

Les plumes du **Terreurdactyl** ne vous feront pas de mal cependant il fait exploser les parois des cavernes sur vous.

⑥ Scène 6

Des étincelles et des particules de métal volent quand vous affrontez le **CASS-roid** (Casseur androïde mécanisé).

⑦ Etape 7

Soyez prêt pour cette course folle dans les rues de New-York, vers la bataille finale au sommet de la Statue de la Liberté!

⑤



④ Etapa 4

El **Ídolo Mojo** es similar al Ídolo de Bronce pero mucho más poderoso.

⑤ Etapa 5

Las plumas del **Terrodáctilo** no le herirán, pero las rocas que vuela de las paredes de la caverna ¡sí!

⑥ Etapa 6

Chispas y metal vuelan cuando usted se enfrenta al **MAD-roid** (Androide destructor alienígena mecanizado).

⑦ Etapa 7

Prepárese para una carrera enloquecedora a través de las calles de Nueva York, hacia la batalla final en la parte superior de la ¡estatua de la Libertad!

④ **Livello 4**

L'**idolo mojo** è simile, ma molto più potente dell'**idolo** ottonato.

⑤ **Livello 5**

Le piume dell'**acquilterroris** non vi danneggiano, ma i massi che volano dai muri delle caverne sì!

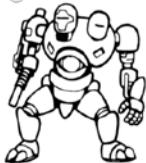
⑥ **Livello 6**

Scintille e voli meccanici quando vi confrontate con l'**androide PAZ** (androide distruttore alieno meccanizzato).

⑦ **Livello 7**

Preparatevi per una incursione senza mezzi termini nelle strade di New York verso la battaglia finale che vi porterà in alto ... in testa alla statua della libertà!

⑥



④ **Scen 4**

Mojoguden liknar mässingsguden, men är betydligt starkare.

⑤ **Scen 5**

Terrordaktylens vingar kommer inte att skada dig, men det kommer däremot de stenar som vingarna slungar iväg från grottväggen!

⑥ **Scen 6**

Var beredd på blixtar och flygande metallföremål när du möter **MAD-roiden** (mekaniserad Aliensis Destructo-android).

⑦ **Scen 7**

Bered dig på en våldsamt färd genom New Yorks gator mot den slutliga striden högt ovanför frihetsgudinnan!

④ **Gebied 4**

Het **Mojo Idol** is ongeveer hetzelfde als het Brass Idol, maar heeft veel meer kracht dan het Brass Idol.

⑤ **Gebied 5**

De veren van de **Terrordactyl** zullen jou geen pijn doen, maar de rotsen die hij van de muren bij de grot afblaast zullen jou wel pijn doen!

⑥ **Gebied 6**

Vonken en metaal vliegen in de rondte als jij het opneemt tegen de **MAD-roid** (Mechanisch Buitenaards Verwoestend Wezen)

⑦ **Gebied 7**

Bereid je voor op een wilde rit door de straten van New York, naar een laatste gevecht hoog bovenin het Vrijheidsbeeld!

④ **Vaihe 4**

Mojo-idoli on samanlainen kuin Messinki-idoli, mutta paljon voimakkaampi.

⑤ **Vaihe 5**

Terrordactylin sulat eivät vahingoita Sinua, mutta kivet jotka se räjäyttää luolan seinistä kyllä vahingoittavat!

⑥ **Vaihe 6**

Kipinät ja metalli lentävät kun kohtaat **MAD-roidin** (Mechanized Alien Destructo android, mekanisoitu tuhooramukaanlaisandroidi).

⑦ **Vaihe 7**

Valmistaudu villiin ajoon pitkin New Yorkin katuja, kohti lopullista taistelua Vapauden patsaan huipussa!

GAME OVER/CONTINUE

The game ends when you lose all of your Lives. If you selected to have continues on the Options screen and you have continues remaining, the word "Continue" replaces "Game Over" after a few seconds. Or, press the Start Button to bring up "Continue." If you wish to continue the game, you'll have 10 seconds to press the Start Button and continue at the spot you left off. You can have a maximum of 15 continues.

SPIELENDEN/ FORTSETZUNG

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben. Wenn Sie im Optionen-Bildschirm Fortsetzungen gewählt haben und noch einige davon übrig haben, wird die Spielende-Meldung (GAME OVER) nach einigen Sekunden durch die Fortsetzungs-Meldung (CONTINUE) ersetzt. Wenn Sie fortsetzen wollen, haben Sie jetzt 10 Sekunden Zeit, um die Starttaste zu drücken und an der Stelle fortzusetzen, wo Sie aufgehört haben. Maximal sind 15 Fortsetzungen erlaubt.

FIN DE LA PARTIE/SUITE

La partie est terminée quand vous avez perdu toutes vos vies. Si vous avez sélectionné des unités de continuation sur l'écran des options et qu'il vous en reste, le mot "Continue" remplace le mot "Game Over" au bout de quelques secondes. Sinon, appuyez sur la touche Start pour faire apparaître le mot "Continue". Si vous souhaitez continuer la partie, il vous reste 10 secondes pour appuyer sur la touche Start et continuer à partir de l'endroit où vous avez perdu. Vous pouvez voir un maximum de 15 unités de continuation.

FIN DE JUEGO/ CONTINUACIÓN

El juego termina cuando usted pierda todas sus vidas. Si usted seleccionó continuaciones en la pantalla de opciones y todavía le restan algunas, la palabra "Continue" reemplazará a "Game Over" después de algunos segundos; o presione el botón de inicio para llamar a "Continue". Si usted desea continuar el juego, tendrá 10 segundos para presionar el botón de inicio y continuar el juego en el lugar donde lo dejó. El máximo número de continuaciones es 15.

FINE GIOCO/CONTINUA

Il gioco finisce quando terminano le vite che avete a disposizione. Se avete selezionato di continuare il gioco sullo schermo delle opzioni e ne avete ancora a disposizione, la parola "Continue" sostituisce "Game Over" dopo alcuni secondi. Oppure, premete il tasto Start per fare apparire "Continue". Se desiderate continuare il gioco, avete 10 secondi di tempo per premere il tasto Start e continuare dal punto dove eravate arrivati. Potete continuare un massimo di 15 volte.

SPELET SLUT/FORTSÄTT

När du har förlorat alla dina liv tar spelet slut. Ordet CONTINUE visas efter efter några sekunder, istället för orden GAME OVER, när det finns fortsättningar kvar efter att du har valt att ha fortsättningar på valmenyn OPTIONS. Tryck annars på START för att välja fortsättning CONTINUE. Du har sedan tio sekunder på dig att trycka på START, om du vill fortsätta spela. Du kommer då att få fortsätta från samma ställe som du lämnade. Högst femton fortsättningar kan ljäs. väljas.

EINDE VAN HET SPEL/ DOORGAAN

Het spel is voorbij als je alle levens verloren hebt. Als je hebt gekozen voor "Continues" in het Optie scherm en je hebt ook nog continues over, zal het woord "Continue" een paar seconden na de woorden "Game Over" op het scherm verschijnen. Of druk op de Start Toets om "Continue" te krijgen. Als je wilt doorgaan met het spel, heb je 10 seconde de tijd om op de Start Toets te drukken zodat je doorgaat op de plek waar je het spel moest verlaten. Je kunt maximaal 15 keer achter elkaar gebruik maken van een Continue.

GAME OVER/CONTINUE (PELI LOPUSSA/ JATKOPELI)

Peli loppuu, kun menetät kaikki Elämäsi. Jos olet valinnut jatkoelit Vaihtoehtoruudulla ja Sinulla on vielä jatkopelejä jäljellä, sana "Continue" (jatkopeli) korvaa sanan "Game Over" (Peli lopussa) muutaman sekunnin kuluttua. Tai paina Aloitusnäppäintä, jolloin sana "Continue" tulee näyttöön. Jos tahdot jatkaa peliä, Sinulla on 10 sekuntia aikaa painaa Aloitusnäppäintä ja jatkaa paikasta, johon jäit. Voit saada maksimi 15 jatkopelejä.

HELPFUL HINTS

- Stay away from the sides of the screen. Aliens are waiting to pounce on you there!
- When concentrating your fire on a barrier, like a Seizer or a Khanveyor, watch your back!
- Power items give you points as well as strength. Even if your power is at maximum, continue to pick up the extra points. If you gain enough points, you will get extra Lives.

EIN PAAR NÜTZLICHE TIPS

- Halten Sie sich von den Bildschirmrändern fern. Dort können Feinde warten, die sich freuen, wenn Sie in die Nähe kommen!
- Wenn Sie das Feuer auf eine Barriere lenken, um dort durchzubrechen, vergessen Sie nicht, auch manchmal nach hinten zu blicken!
- Kraftartikel geben nicht nur Stärke, sondern auch Punkte. Auch wenn Ihr Kräftestand auf dem Maximum ist, lohnt es sich, zusätzliche Gegenstände aufzusammeln. Wenn Sie genug Punkte sammeln, erhalten Sie zusätzliche Leben.

CONSEILS UTILES

- Restez à l'écart des coins de l'écran. Les aliens attendent que vous approchiez pour se jeter sur vous!
- Quand vous concentrez votre tir sur une barricade, comme la Griffe ou le Chenillard, surveillez vos arrières!
- Les accessoires d'énergie vous apportent des points et de la force. Même si votre niveau d'énergie est au maximum, continuez à ramasser des points supplémentaires. Si vous avez suffisamment de points, vous obtenez des vies supplémentaires.

CONSEJOS ÚTILES

- Manténgase alejado de los bordes de la pantalla. ¡Allí están los alienígenos esperando para atacarlo!
- Cuando concentra los disparos sobre una barrera, como el Atrapador o un Khanveyor, ¡cuidese la espalda!
- Los artículos de poder le otorgan puntos y resistencia. Aún cuando su potencia se encuentre al máximo, continúe recogiendo los puntos extra. Si usted obtiene suficientes puntos extra, obtendrá vidas extra.

CONSIGLI UTILI

- State lontani dagli angoli dello schermo. Gli alieni stanno aspettandovi lì per colpirvi!
- Quando concentrate i vostri tiri sulle barricate, come La mano o un Gru-mobil, guardatevi alle spalle!
- Gli elementi di potenza vi danno sia punti che forza. Anche se la vostra potenza è al massimo, continuate a raccogliervi per aumentare il vostro punteggio. Se ottenete punti sufficienti, avrete delle vite extra.

GODA RÅD

- Håll dig undan från kanterna på spelfältet, eftersom främlingarna ligger i bakhåll där.
- Håll uppsikt bakåt, när du koncentrerar din eldgivning på ett hinder, som t. ex. en griphand eller en spärrmaskin!
- Kraftföremål ger dig både poäng och styrka. Fortsätt därför att plocka extrapoäng efter att du har uppnått maximal styrka. Du belönas med extraliv om du samlar ihop tillräckligt med poäng.

HANDIGE TIPS

- Blijf uit de buurt van de zijanten van het scherm. Buitenaardse wezens staan daar te wachten om jou aan te vallen.
- Als je al jouw schoten gebruikt om een barrière, zoals een Seizer of een Khanveyor, neer te schieten moet je ook in de gaten houden wat er achter je gebeurt.
- Kracht voorwerpen geven jou punten en ook extra kracht. Zelfs als je kracht maximaal is moet je deze voorwerpen toch oprapen om extra punten te verzamelen. Als je genoeg punten verzamelt, krijg je extra Levens.

HYÖDYLLISIÄ VIHJEITÄ

- Pysy kaukana ruudun laidoilta. Muukalaiset odottavat Sinua siellä!
- Kun keskityt tulittamaan estettä, esimerkiksi Tarttujaa tai Khanveyorita, katso, mitä takanasi tapahtuu!
- Voimaesineet antavat Sinulle sekä pisteitä että voimaa. Vaikka voimasi olisi maksimissaan, jatka ylimääräisten pisteiden hankkimista. Jos saat tarpeeksi pisteitä, saat ylimääräisiä elämiä.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

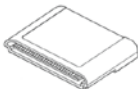
For Proper Usage

- 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.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-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 Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projektion von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis 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 abimer!
- 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.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis 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.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

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.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

④



Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospel dator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

- 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 Förvaras ej nära värmekälla!
 - 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
 - * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstråle-bildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

⑤



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

- 1 Maak hem niet nat!
 - 2 Buig hem niet!
 - 3 Stoot er niet hard tegenaan!
 - 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - 5 Beschadig of verbuig hem niet!
 - 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

⑥



Pelikasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- 1 Älä upota veteen!
 - 2 Älä taivuta!
 - 3 Älä altista kasettia koviille iskuille!
 - 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
 - 5 Älä vaurioita tai väännä!
 - 6 Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
 - 7 Älä altista tinnerille, bensiinille, tms.!
- Jos kasetti kastuu, anna sen kuivua täysin, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se likaantuu, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla rievulla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - * Pidä aina taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioita käytettäessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahraa katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisilla projektiotelevisioilla.

⑦







Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-1121-50

©PAON DP Inc.

DATA EAST and DATA EAST logo(s) are
registered trademarks of G-MODE Corporation. Printed in Japan