



**INSTRUCTION  
MANUAL**

# **GAJIN GROUND™**

**SEGA**

## Loading Instructions:

### Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

#### **IMPORTANT:**

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

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

For 2 Players: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

- ① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge
- ② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.
- ③ Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

## Ladeanweisungen:

### Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

#### **WICHTIG:**

Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

Für zwei Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2.

- ① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.
- ② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.
- ③ Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2 an.

## Instructions de chargement:

### Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

#### **IMPORTANT:**

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

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

Joueur 2: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
- ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

## Instrucciones de carga:

### Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

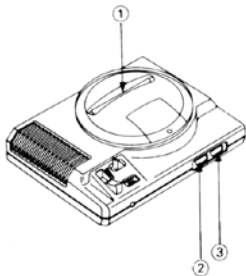
### IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

Para 2 jugadores: Pulse el botón de inicio del teclado de control 2 Mega Drive/Genesis.

- ① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.
- ② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.
- ③ Inserte el Teclado de Control 2 Mega Drive/Genesis.



## Istruzioni di caricamento:

### Inizio

1. Accertatevi che la console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

### IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.

Per 2 giocatori: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 2.

- ① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.
- ② Collegare la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 1.
- ③ Collegare la pulsantiera di controllo Mega Drive/Genesis 2.

## Innan du börjar spela:

### Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är fränslagen.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.

### OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är fränslagen innan du sätter i en Mega Drive/Genesis-kassett.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.

För två spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis-styrplattan 2.

- ① Här sätter du in Mega Drive/Genesis-kassetten.
- ② Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 1.
- ③ Här ansluter du Mega Drive/Genesis-styrplattan 2.

## True Courage

"It's called Gain Ground. Haven't you heard of it?"

"I saw a competition last week. I've never been so excited in my life!"

Word of the new battle-simulation game, "Gain Ground", spread like a forest fire out of control. Born from the latest high-technology engineering, Gain Ground provided a safe yet thrilling way to relieve stress.

The game consists of 5 rounds, each representing a different era in world history. Each round contains 10 stages — the contestants dress in battle garb reminiscent of the era that round represents, and fight the Gain Ground androids. The object is to make it to each stage's exit, and defeat the Superdroid at the end of every round.

## Echter Mut

"Das Spiel heißt Gain Ground. Hast Du schon davon gehört?"

"Ich habe letzte Woche einen Wettkampf gesehen. Ich war noch nie in meinem Leben so aufgeregt!"

Die Information über ein neues Kampf-Simulationsspiel "Gain Ground" (Raumgewinn) breitete sich aus, wie ein Waldbrand, der außer Kontrolle geraten ist. Auf der Grundlage der neuesten Spitzentechnologie bot Gain Ground eine sichere, aber spannende Möglichkeit, Streß abzubauen.

Das Spiel besteht aus fünf Runden, von denen jede eine andere Ära in der Weltgeschichte darstellt. Jede Runde enthält 10 Stufen — die Teilnehmer sind dabei in Kampf-Ausrüstung gekleidet, die an die Zeit erinnert, in der die Runde spielt. Sie kämpfen gegen Gain Ground-Androiden. Das Ziel des Spiels ist es, zum Ausgang jeder Stufe zu gelangen und am Ende jeder Runde den Super-Droiden zu besiegen.

## Le vrai courage

Ça s'appelle "Gain Ground". Vous connaissez?"

"Je suis allé à un match la semaine dernière. Je n'ai jamais rien vu de pareil!"

Tout le monde ne parlait plus que de ça, le nouveau jeu de simulation de combat Gain Ground. Produit grâce aux technologies d'avant-garde les plus perfectionnées, Gain Ground offrait à tous un moyen sans risque et pourtant excitant de se passer les nerfs.

Dans ce jeu, une partie se joue en 5 manches qui représentent une époque historique différente chacune. Chaque manche comprend 10 étapes, les combattants portent des costumes et utilisent des armes de l'époque correspondant à la manche qu'ils jouent et ils doivent se battre contre les androïdes Gain Ground, l'objectif du jeu étant d'atteindre la sortie de chaque étape et de vaincre le Superdroid qui se trouve à la fin de chaque manche.

## ¡Valor sin límites!

“Se llama Gain Ground”. ¿No te has enterado?”

“Vi una competición la semana pasada. ¡No me había entusiasmado tanto en toda mi vida!”

Ha corrido como la pólvora la voz del nuevo juego de simulación de combate, “Gain Ground”. Nacido del último grito en ingeniería de alta tecnología, “Gain Ground” ofrecía una forma segura pero muy entretenida de expansionarse.

La partida consta de 5 asaltos, representando cada uno de ellos una época diferente en la historia mundial. Cada ronda contiene 10 escenas; los competidores se visten de armaduras, etc., a tono con la era representada por el asalto, y combaten contra los androides de Gain Ground. El objetivo es poder llegar a la salida de cada escena y derrotar al Superdroido al final de cada asalto.

## Il vero coraggio

“Si chiama Gain Ground. Ne hai sentito parlare?”

“Ho visto una gara la settimana scorsa. Posso dire di non aver mai provato niente di più eccitante in vita mia!”.

La voce sul nuovo gioco di combattimento simulato “Gain Ground” si era sparsa come un incendio fuori controllo in una foresta. Creato dalla tecnologia ingegneristica più avanzata, Gain Ground costituiva un modo sicuro ed allo stesso tempo eccitante di vincere lo stress.

Il gioco è composto da 5 round, ognuno dei quali rappresenta un'epoca diversa della storia mondiale. Ogni round contiene 10 stadi, nei quali i combattenti indossano le armature dell'epoca in cui si trovano e combattono contro gli Androidi Gain Ground. Lo scopo del gioco consiste nel raggiungere l'uscita di ciascuno stadio e di sconfiggere il Superdroido alla fine di ogni round.

## Verkligt mod

“Det kallas, “Gain Ground” (Ta mark). Du har väl hört talas om det?”

“Jag såg en match förra veckan. Det var det häftigaste jag har sett!”

Ryktet om det nya krigssimulationsspelet “Gain Ground” spred sig som en okontrollerbar skogsbrand. Gain Ground var ett resultat av den allra senaste högteknologin, och erbjöd ett säkert men samtidigt spännande sätt att bli av med stress.

Spelet består av 5 omgångar, som var och en representerar en period i världshistorien. Varje omgång består av 10 scener — spelarna klär sig i utrustning som är representativ för tidsperioden, och strider sedan mot androiderna i Gain Ground. Målet är att ta sig fram till utgången i varje scen, och att besegra superandroiden vid slutet av varje omgång.

Unfortunately, even the highest-grade technology isn't without it's flaws. One day, during a competition, the Brain (the Gain Ground central computer) went haywire! Competitors were "frozen" on the battlefields, unable to escape. Spectators couldn't leave, as all entrances had somehow been secured by the computer malfunction. Worst of all, the androids' programming had been altered — they had become a fleet of hi-tech killing machines! The scene at the arena — total chaos!

Who would rescue the valiant warriors from a horrible fate? 3 fighters got together and took an oath — they would lay down their own lives to insure the safety of as many hostages as possible! They were just about to begin the first round when the bottom fell out. Join the 3 heroic combatants in their daring rescue attempt, and help them to save the victims and destroy the Brain!

Unglücklicherweise ist selbst die ausgefeilteste Spitzentechnologie nicht ohne Fehler. Eines Tages spielte während eines Wettkampfs "The Brain" (der Zentralcomputer von Gain Ground) verrückt! Die Wettkämpfer wurden auf den Schlachtfeldern "eingefroren" und konnten nicht entkommen. Auch die Zuschauer konnten die Arena nicht verlassen, da alle Eingänge durch die Computerstörung geschlossen worden waren. Zu alledem war noch die Programmierung der Androiden geändert worden — sie hatten sich in eine Streitmacht hochtechnologisierter Tötungsmaschinen verwandelt. Die Szene in der Arena — totales Chaos!

Wem würde es gelingen, die tapferen Kämpfer vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren? Drei Kämpfer fanden sich zusammen und schworen einander, daß sie ihr eigenes Leben riskieren würden, um die Sicherheit von möglichst vielen Geiseln zu gewährleisten! Sie waren gerade dabei, die erste Runde zu beginnen, als die Lage kritisch wurde. Führen Sie die drei heroischen Kämpfer bei ihrem verzweifelten Rettungsversuch und helfen Sie ihnen, die Eingeschlossenen zu retten und den Zentralcomputer "The Brain" zu zerstören!

Malheureusement, même les technologies les plus perfectionnées ne sont pas sans défaut. Un jour, pendant un match, "The Brain (le Cerveau)" (l'ordinateur central de Gain Ground) s'est brusquement mis à ne plus tourner tout à fait rond! Les concurrents se sont retrouvés "congelés" sur la scène des combats, incapables de s'échapper. Les spectateurs ne pouvaient pas davantage partir, l'ordinateur ayant bloqué toutes les issues. Le pire de tout, c'est que le programme des androïdes s'est trouvé radicalement modifié, faisant d'eux des machines à tuer super-perfectionnées. En un rien de temps l'arène s'est transformée en un véritable enfer!

Quelqu'un peut-il sauver les guerriers de l'horrible sort qui les attend? 3 combattants se sont réunis et ont juré de risquer leur vie, si nécessaire, pour sauver autant d'otages que possible. Ils allaient justement commencer la première manche quand le sol s'est effondré. Rejoignez ces trois combattants héroïques dans leur tentative risquée de sauvetage et aidez-les à libérer les victimes et à détruire "The Brain"!

Lamentablemente, incluso la tecnología más perfecta no está exenta de problemas. Un día, durante una competición, ¡"el Cerebro (The Brain)" (ordenador central de Gain Ground) se volvió loco! Los competidores quedaron "congelados" en los campos de batalla, sin escapatoria posible. Los espectadores no podía abandonar sus localidades, porque todas las entradas habían quedado cegadas de algún modo por la avería en el ordenador. Lo peor era que la programación de los androides había sido alterada: ¡ahora eran una falange de máquinas de matar de alta tecnología! ¡La escena en el campo de batalla era de un caos total!

¿Quién rescataría a los esforzados guerreros de un cruel destino? Tres guerreros se unieron en un juramento común: ¡se jugarían sus propias vidas para asegurar el salvamento de tantos rehenes como fuera posible! Estaban a punto de comenzar el primer asalto cuando todo se vino abajo. ¡Unase a los tres heroicos combatientes en su atrevido intento de rescate, y ayudeles a salvar a las víctimas y a destruir al cerebro!

Sfortunatamente, anche la più alta tecnologia non è senza difetti. Un giorno, durante una competizione, "The Brain (il Cervello)" (il computer centrale di Gain Ground), impazzì! I contendenti rimasero "congelati" sul campo di battaglia, incapaci di muoversi. Gli spettatori non potevano fuggire, perché tutte le uscite erano state bloccate dal malfunzionamento del computer. E ciò che era peggio, la programmazione degli Androidi si alterò: essi divennero delle vere e proprie macchine efficientissime di distruzione e morte. L'arena era in preda al caos totale!

Chi si offrì di salvare i valorosi guerrieri da un terribile fato? 3 combattenti, che giurarono di dare la propria vita per assicurare la salvezza del maggior numero possibile di ostaggi. Stavano appena per cominciare il primo round quando tutto precipitò. Unitevi ai 3 eroici combattenti nel loro coraggioso tentativo di soccorso, e aiutateli a salvare le vittime e a distruggere il Cervello!

Tyvärr är inte ens den högsta högteknologi felfri. En dag, under en match, fick "The Brain (Hjärnan)" (centraldatorn i Gain Ground) spell! Spelarna stängdes inne på krigsfälten utan att kunna fly. Åskådarna kunde inte ta sig ut, för alla utgångar låstes när datorn gick sönder. Men värst av allt var att androiderna blivit omprogrammerade — de hade förvandlats till en hord högteknologiska mördarmaskiner! Arenan var ett enda stort kaos!

Vem kunde rädda de tappra krigarna från ett fruktansvärt öde? Tre krigare slog sig samman och tog en ed — de skulle våga sina egna liv för att rädda så många av de fångna som möjligt! De är just på väg att starta första omgången. Slå dig samman med de tre kämparna i deras våghalsiga räddningsförsök, och hjälp dem att rädda ofren och förgöra "The Brain".

## Take Control!

Gain Ground is for 1 or 2 players.

① **Directional Button (D-Button)**

② **Start Button**

③ **Button A**

④ **Button B**

⑤ **Button C**

① **D-Button**

- Press up or down to move the selection marker.
- Press up or down to see your Fighter's photos.
- Press to move the Fighter in action in 8 different directions.

## Steuerung

Gain Ground ist für ein oder zwei Spieler bestimmt.

① **Richtungs-Taste (D-Taste)**

② **Start-Taste**

③ **Taste A**

④ **Taste B**

⑤ **Taste C**

① **D-Taste**

- Nach oben oder unten drücken, um die Auswahlmarkierung zu bewegen.
- Nach oben oder unten drücken, um die Fotografien Ihrer Kämpfer zu betrachten.
- In die jeweilige Richtung drücken, um die Kämpfer während des Spiels in acht verschiedene Richtungen zu lenken.

## Prise en main des commandes!

Gain Ground se joue avec 1 ou 2 joueurs.

① **Touche directionnelle (Touche D)**

② **Touche de début (START)**

③ **Touche A**

④ **Touche B**

⑤ **Touche C**

① **Touche D**

- Appuyez sur le côté haut ou bas pour déplacer le curseur de sélection
- Appuyez sur le côté haut ou bas pour voir la photo de votre combattant
- Utilisez cette touche en cours d'action pour déplacer le combattant dans 8 directions différentes.





## ¡Tome el control!

Gain Ground es para 1 ó 2 jugadores.

- ① Botón direccional (Botón D)
- ② Botón de arranque
- ③ Botón A
- ④ Botón B
- ⑤ Botón C

### ① Botón direccional (Botón D)

- Pulse hacia arriba o hacia abajo para desplazar el marcador de selección.
- Pulse hacia arriba o hacia abajo para ver las fotos de los Guerreros de Vd.
- Pulse para mover al Guerrero en acción en 8 direcciones diferentes.

## Ai comandi!

Gain Ground è per 1 o 2 giocatori.

- ① Pulsante di Direzione (Pulsante-D)
- ② Pulsante di inizio
- ③ Pulsante A
- ④ Pulsante B
- ⑤ Pulsante C

### ① Pulsante-D

- Premete la parte su o giù per spostare il cursore di selezione.
- Premete la parte su o giù per vedere le fotografie dei vostri combattenti.
- Premetelo per spostare il combattente in azione in 8 direzioni diverse.

## Ta kontrollen!

Gain Ground är ett spel för 1 eller 2 spelare.

- ① Direktionskontroll (D-kontroll)
- ② Startkontroll
- ③ Kontroll A
- ④ Kontroll B
- ⑤ Kontroll C

### ① D-kontroll

- Tryck upp eller ner för att flytta valmarkören.
- Tryck upp eller ner för att se bilder på dina krigare.
- Tryck upp för att flytta stridande krigare i 8 olika riktningar.

## ② Start Button

- Press to advance through decision screens.
- Press to pause the action, and to resume play.

## ①, ⑤ Buttons A and C

- Press to use your Fighter's Special Weapon.
- Press to send a new Fighter into battle.
- Press to enter a character at the name entry screen.

## ④ Button B

- Press to fire each Fighter's Normal shot.
- Press to send a new Fighter into battle.
- Press to enter a character at the name entry screen.

## ② Start-Taste

- Drücken, um durch Bildschirmanzeigen vorzurücken, die eine Entscheidung verlangen.
- Drücken, um das Spiel zu unterbrechen und wieder aufzunehmen.

## ①, ⑤ Tasten A und C

- Drücken, um die Spezialwaffe Ihrer Kämpfer zu verwenden.
- Drücken, um einen neuen Kämpfer in die Schlacht zu schicken.
- Drücken, um einen Buchstaben auf der Bildschirmanzeige für die Namenseingabe einzugeben.

## ④ Taste B

- Drücken, um Ihre Kämpfer normal schießen zu lassen.
- Drücken, um einen neuen Kämpfer in die Schlacht zu schicken.
- Drücken, um einen Buchstaben auf der Bildschirmanzeige für die Namenseingabe einzugeben.

## ③ Touche START

- Appuyez pour faire défiler les écrans de décision.
- Appuyez pour faire une pause et ensuite pour reprendre la partie.

## ①, ⑤ Touche A et Touche C

- Appuyez pour utiliser l'arme spéciale de votre combattant.
- Appuyez pour envoyer un nouveau combattant sur la scène des combats.
- Appuyez pour écrire un caractère sur l'écran d'introduction des noms propres.

## ④ Touche B

- Appuyez pour utiliser l'arme normale de votre combattant.
- Appuyez pour envoyer un nouveau combattant sur la scène des combats.
- Appuyez pour écrire un caractère sur l'écran d'introduction des noms propres.

#### ② Botón de arranque

- Pulse para avanzar a través de pantallas de decisión.
- Pulse para detener la acción, y para reanudar la partida.

#### ③, ⑤ Botones A y C

- Pulse para utilizar el Arma Especial de su Guerrero.
- Pulse para enviar un nuevo Guerrero al combate.
- Pulse para introducir un personaje en la pantalla de introducción de nombres.

#### ④ Botón B

- Pulse para disparar el fuego normal de cada Guerrero.
- Pulse para enviar un nuevo Guerrero al combate.
- Pulse para introducir un personaje en la pantalla de introducción de nombres.

#### ② Pulsante di Inizio

- Premetelo per far sfilare gli schermi delle decisioni.
- Premetelo per pausare l'azione e per continuare poi il gioco.

#### ③, ⑤ Pulsante A/C

- Premetelo per usare l'arma speciale del vostro combattente.
- Premetelo per mandare a combattere un nuovo combattente.
- Premetelo per scrivere un carattere sullo schermo di immissione del nome.

#### ④ Pulsante B

- Premetelo per usare i colpi normali di ciascun combattente.
- Premetelo per mandare a combattere un nuovo combattente.
- Premetelo per scrivere un carattere sullo schermo di immissione del nome.

#### ② Startkontroll

- Tryck för att förflytta dig genom olika skärmbilder med val.
- Tryck för att pausa eller fortsätta spelet.

#### ③, ⑤ Kontrollerna A och C

- Tryck för att använda din krigares specialvapen.
- Tryck för att sända en ny krigare in i striden.
- Tryck för att skriva en bokstav i skärmbilden för inskrivning av namn.

#### ④ Kontroll B

- Tryck för att avlossa varje krigares vanliga vapen.
- Tryck för att sända en ny krigare in i striden.
- Tryck för att skriva en bokstav i skärmbilden för inskrivning av namn.

## Getting Started

After the Sega logo, the Title screen appears. Press the Start Button to bring up the Start/Options selection window. It appears in the bottom left corner of the screen. Select 1 Play Start for a 1-Player game, 2 Play Start for a 2-player game (this requires a second Control Pad plugged into Control Port 2 on your Mega Drive/Genesis console), or Options to set game conditions before beginning play.

**Note:** Player 1's data appears on the left side of the screen, and Player 2's shows up on the right. When playing a 1-player game, you have more space to move about and destroy androids. If a second player joins you, it can get crowded, and therefore more difficult. The game objective doesn't change in the 2-player mode, but you have to compete with each other as well as with the Gain Ground system! Good luck!

## Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo erscheint die Titel-Bildschirmanzeige. Drücken Sie die Start-Taste, um das Fenster für Start/Optionsauswahl aufzurufen. Es erscheint in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Wählen Sie "1 Play Start" für ein Spiel mit einem Spieler und "2 Play Start" für ein Spiel mit zwei Spielern (in diesem Fall ist jedoch ein zweites Steuerpult erforderlich, das an der Steuerpultbuchse 2 Ihres Mega Drive/Genesis-Grundgerätes angeschlossen werden muß). Ferner können Sie die Options-Bildschirmanzeige aufrufen, um die Randbedingungen des Spiels vor Spielbeginn einzustellen.

**Hinweis:** Die Daten für Spieler Nr. 1 erscheinen an der linken Seite des Bildschirms und die für Spieler Nr. 2 an der rechten Seite. Wenn Sie allein spielen, steht Ihnen mehr Raum und Bewegungsfreiheit zur Verfügung, um Androiden zu zerstören. Wenn sich Ihnen ein zweiter Spieler anschließt, wird die Bewegungsfreiheit begrenzt und das Spiel daher schwieriger. Das Ziel des Spiels ändert sich in der Betriebsart für zwei Spieler nicht, aber sie stehen miteinander im Wettbewerb und müssen außerdem noch das Gain Ground-System besiegen! Viel Glück!

## Préparez-vous

Après la marque Sega, l'écran de titre apparaît. Appuyez alors sur la touche START pour ouvrir la fenêtre de sélection "Start/Options". Elle apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Sélectionnez "1 Play Start" pour commencer une partie à 1 joueur ou "2 Play Start" pour une partie à 2 joueurs (dans ce cas il vous faudra connecter un deuxième bloc de commande à la borne 2 de la console Mega Drive/Genesis) ou Options pour régler les conditions de jeu avant de commencer une partie.

**NB:** Les informations concernant le joueur 1 apparaissent sur le côté gauche de l'écran et celles concernant le joueur 2 sur le côté droit. Lorsque vous jouez seul, vous avez davantage d'espace pour vous déplacer et détruire les androides. Si un second joueur se joint à vous, vous serez plus à l'étroit, ce qui rendra les choses plus difficiles. L'objectif du jeu reste le même pour une partie à deux joueurs avec cette différence, toutefois, que vous devez dans ce cas jouer non seulement contre le système Gain Ground mais aussi contre le deuxième joueur. Bonne chance!



## ¡Prepárese!

Después del logotipo Sega, aparece la pantalla de Título. Pulse el Botón de Arranque y aparecerá la pantalla Arranque/Opciones. Aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Seleccione 1 Play Start para partida de un solo jugador; 2 Play Start para una partida de dos jugadores (en este caso, se necesita un segundo Mando de Control conectado en la Boca de Control 2 en su consola Mega Drive/Genesis); o bien Options, para determinar las condiciones de la partida antes de comenzar a jugar.

**Nota:** Los datos del Jugador 1 aparecen a la izquierda de la pantalla, y los del Jugador 2 a la derecha. Jugando una partida de un solo jugador Vd. tiene más espacio para moverse y destruir androides. Si se le une un segundo jugador, puede resultar más multitudinario, ¡y por consiguiente más difícil! El objetivo de la partida sigue siendo el mismo en la modalidad de dos jugadores, ¡pero tienen que competir entre sí además de con el sistema Gain Ground! ¡Buena suerte!

## Preparativi

Dopo il marchio Sega, appare lo Schermo del Titolo. Premete il Pulsante di Inizio per far apparire la finestra di selezione dell'Inizio/Opzioni. Essa appare sull'angolo inferiore sinistro dello schermo. Selezionate 1 Play Start per il gioco a 1 giocatore, 2 Play Start per il gioco a 2 giocatori (ciò richiede una seconda Pulsantiera di Comando collegata alla Porta di Comando 2 della console Mega Drive/Genesis), oppure Options per scegliere le condizioni del gioco prima di cominciarlo.

**Nota:** I dati del 1° giocatore appaiono sul lato sinistro dello schermo, e quelli del 2° giocatore sul lato destro. Il gioco a 1 giocatore vi dà più spazio per muovervi e distruggere gli Androidi. Se si aggiunge un secondo giocatore, la scena diventa più affollata, e perciò più difficile. Lo scopo del gioco non cambia nel gioco a 2, ma dovete competere anche tra voi due oltre che col sistema Gain Ground. Buona fortuna!

## Att börja spela

Efter SEGA-logotypen visas titelskärmen. Tryck startkontrollen för att se valskärmen START/OPTIONS. Den visas i skärmens nedre vänstra hörn. Välj 1 PLAY START för att spela ensam, och 2 PLAY START om två personer ska spela (detta kräver att en andra kontrollpanel är inkopplad i CONTROL PORT 2 på din Mega Drive/Genesis konsoll), eller välj OPTIONS för att göra spelinställningar innan spelets början.

**Märk:** Data för spelare 1 visas på skärmens vänstra sida, och data för spelare 2 visas på den högra sidan. När du spelar ensam har du mer utrymme att röra dig och förgöra androider på. Om en andra spelare är med kan det bli trångt, och därför också svårare. Spelets mål ändras inte i läget för två spelare, men ni måste tävla med varandra lika väl som med spelsystemet Gain Ground! Lycka till!

## Options

Using this screen you can select the level of difficulty, and listen to any of the sound effects used in the game.

**Level:** You can play at any one of three levels — Easy, Normal, or Hard.

**NOTE:** There is no "Stage 4" at the Easy level.

**Sound Test:** Press the D-Button left or right to select a number (1-40), and press Button A,B, or C to hear the sound.

## Optionen

Mit Hilfe dieser Bildschirmanzeige können Sie den Schwierigkeitsgrad wählen und die verschiedenen Töneffekte anhören, die während des Spiels verwendet werden.

**Level (Schwierigkeitsgrad):** Sie können einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen — leicht, normal oder schwierig.

**HINWEIS:** Wenn SAT die ATUStufe "Easy" (leicht) wählen, gibt es keine "Stage 4" (Stufe 4).

**Sound Test (Tonprobe):** Drücken Sie die D-Taste nach links oder rechts, um eine Nummer (1-40) zu wählen und drücken Sie dann Taste A, B oder C, um den Ton zu hören.

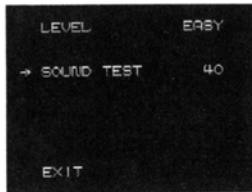
## Options

Cet écran vous permet de sélectionner le niveau de difficulté et d'écouter tous les effets sonores utilisés au cours d'une partie.

**Level:** Vous pouvez jouer à un des trois niveaux de difficulté suivants: Easy (Facile), Normal, Hard (Difficile).

**NB:** Il n'y a aucune "étape 4" au niveau facile.

**Sound Test:** Appuyez sur le côté gauche ou droit de la touche D pour sélectionner un numéro (1 à 40) et appuyez ensuite sur la touche A, B ou C pour écouter le son.



## Opciones

Mediante esta pantalla, puede seleccionar el nivel de dificultad, y escuchar cualquiera de los efectos de sonido utilizados en la partida.

**Level (Nivel):** Puede jugar a cualquiera de tres niveles diferentes: Fácil, Normal o Difícil (Easy, Normal, Hard).

No existe "Escena 4" en el nivel Easy (Fácil).

**Sound Test (Prueba de sonido):** Pulse el Botón D a la izquierda o a la derecha para seleccionar un número (1-40), y pulse el Botón A, B o C para oír el sonido.

## Opzioni

Questo schermo vi permette di selezionare il livello di difficoltà e di ascoltare tutti gli effetti sonori del gioco.

**Level:** Potete selezionare uno dei tre livelli seguenti: Easy (facile), Normal (normale) o Hard (difficile).

**NOTA:** Al livello Easy non c'è lo "Stage 4" (stadio 4).

**Sound Test:** Premete la parte destra o sinistra del Pulsante-D per selezionare un numero (1-40), e premete il Pulsante A, B o C per sentire il suono.

## Valmöjligheter

Genom att använda denna skärmbild kan du ställa in svårighetsgrad och provlyssna på alla ljudeffekter som finns i spelet.

**Level (Nivå):** Du kan spela med tre olika svårighetsgrader — Easy (Lätt), Normal (Normal) eller Hard (Svår).

**MÄRK:** Det finns ingen fjärde omgång om den lättaste svårighetsgraden, EASY, är vald.

**Sound Test (Ljudtest):** Tryck kontroll D åt höger eller vänster för att välja ett nummer (1-40), och tryck sedan på kontroll A, B eller C för att lyssna på ljudet.

## The Battlefield

Gain Ground is made up of 5 rounds — the first four represent different era in past history, while the last round gives an interesting peek into the near future. Each round contains 10 stages. You must clear each stage before moving on to the next. Destroy Androids and rescue as many Victims as you can, and try to get all of your Fighters out safely. In Stage 10 of the final round, the Brain awaits. Blast it into nuts and bolts and end the nightmare!

## Screen Signals

- ① How much time you have in which to clear the stage you're playing. If time runs out on you, the game ends.
- ② The number of enemy Androids and other creatures and creations facing you. You don't have to waste them all, but the more you wipe out, the higher your score will be.
- ③ A photo of each Fighter you have. Check these before you choose one to send into combat!

## Das Schlachtfeld

Gain Ground besteht aus fünf Runden — die ersten vier Runden repräsentieren unterschiedliche Zeiten in der Geschichte, während Ihnen die letzte Runde einen interessanten Ausblick in die nahe Zukunft gewährt. Jede Runde enthält 10 Stufen. Sie müssen jede dieser Stufen überwinden, ehe Sie zur nächsten vorrücken können. Zerstören Sie Androiden, retten Sie so viele Eingeschlossenen wie möglich, und versuchen Sie, alle Ihre Kämpfer sicher wieder zurückzubringen. In Stufe 10 der letzten Runde wartet "The Brain" (der Zentralcomputer) auf Sie. Sprengen Sie ihn in Stücke und machen Sie dem Alptraum ein Ende!

## Anzeigen auf dem Bildschirm

- ① Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht, um die gegenwärtig gespielte Stufe zu überwinden. Wenn Sie die Zeit überschreiten, endet das Spiel.
- ② Die Anzahl der feindlichen Androiden und anderer Kreaturen und Geschöpfe, denen Sie gegenüberstehen. Sie müssen sie nicht alle aus dem Weg räumen, aber je mehr Sie auslöschen, desto höher wird Ihre Punktzahl.
- ③ Ein Foto der einzelnen Kämpfer, die Ihnen zur Verfügung stehen. Prüfen Sie diese, ehe Sie einen auswählen und in die Schlacht schicken!

## La scène des combats

Gain Ground se joue en 5 manches, les quatre premières représentent des époques passées, alors que la cinquième vous donne un aperçu intéressant du futur proche. Chaque manche comprend 10 étapes. Vous devez terminer avec succès chaque étape avant de pouvoir passer à l'étape suivante. Détruisez les androides, libérez autant de victimes que vous pouvez et essayez de vous en sortir avec tous vos combattants. "The Brain" vous attend au tournant de l'étape 10 de la dernière manche. Faites-en un tas de ferraille inutile et débarrassez l'univers de ce cauchemar.

## Les indications de l'écran

- ① Combien de temps vous avez pour terminer l'étape que vous êtes en train de jouer. Si vous n'arrivez pas à finir à temps, la partie est terminée.
- ② Le nombre d'androides et autres créatures et bizareries ennemies auxquels vous devez faire face. Il n'est pas nécessaire de les détruire tous et toutes, mais plus vous en éliminez, plus votre score sera élevé.
- ③ La photo de chacun de vos combattants. Vérifiez ces photos avant de choisir un combattant pour l'envoyer se battre.



## El campo de batalla

Gain Ground se compone de cinco asaltos: los primeros cuatro representan diferentes eras de la Historia, mientras que el último asalto ofrece un atisbo interesante del futuro próximo. Cada asalto consta de 10 escenas. Debe superar cada escena antes de pasar a la siguiente. Destruya Androides y rescate tantas Víctimas como pueda, y trate de que todos sus Guerreros salgan indemnes. En la Escena 10 del asalto final, el Cerebro le espera. ¡Conviértalo en un montón de chatarra y acabe con la pesadilla!

## Señales de pantalla

- 1 Tiempo que le queda para superar la escena en la que está jugando. Si se le agota el tiempo, termina la partida.
- 2 Número de Androides enemigos y otras criaturas y engendros que se le enfrentan. No tiene que destruirlos a todos, pero cuantos más elimine mayor puntuación tendrá.
- 3 Una foto de cada Guerrero de Vd. ¡Echeles un vistazo antes de seleccionar uno para enviar al combate!

## Il campo di battaglia

Gain Ground è composto da 5 round: i primi quattro rappresentano diverse ere nella storia del passato, mentre l'ultimo permette di dare uno sguardo interessante al prossimo futuro. Dovete superare ciascuno stadio prima di poter passare a quello successivo. Ogni round contiene 10 stadi. Dovete superare ciascuno stadio prima di poter passare a quello successivo. Distruggete Androidi, salvate quante più vittime potete e cercate di far superare lo stadio a tutti i vostri combattenti. Al 10° stadio dell'ultimo round vi aspetta il Cervello. Riducetelo in dadi e bulloni per porre fine all'incubo!

## Segnali sullo schermo

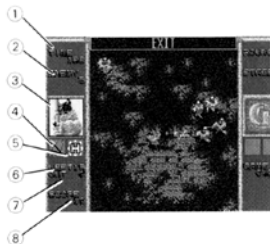
- 1 Tempo che vi rimane per superare lo stadio in cui siete. Se esso scade, il gioco finisce.
- 2 Numero di Androidi nemici ed altre creature e mostri che vi stanno davanti. Non è necessario che li distruggiate tutti, ma più ne fate fuori e più punti guadagnate.
- 3 Fotografia di ciascun combattente che avete. Controllate queste foto prima di scegliere un combattente da mandare a combattere.

## Stridsfältet

Gain Ground består av 5 omgångar — de första fyra representerar tidsperioder ur världshistorien, medan den sista omgången visar en nära framtid. Varje omgång består av 10 scener. Du måste ta dig igenom varje scen innan du kan fortsätta till nästa. Förgör androider och rädda så många offer du kan, och försök få med dig alla dina krigare oskadda. I scen 10 av den sista omgången väntar "The Brain". Skjut den i småbitar och gör slut på mardrömmen!

## Skärmsignaler

- 1 Hur mycket tid du har på dig att klara av scenen du spelar. Om tiden tar slut är spelet över.
- 2 Antalet fiendeandroider och andra varelser som väntar dig. Du behöver inte döda dem alla, men ju fler du slår ut, desto högre blir din poäng.
- 3 En bild på varje krigare du har. Ta en titt på bilderna innan du väljer en krigare att sända i strid!



- ④ Each Fighter has a Special Weapon. This symbol shows you what kind of weapon the Fighter in the photo has. Some weapons are effective in situations where others may not be. Remember each warrior's special skill, and use it wisely!
- ⑤ The group describing the Fighter's Special Weapon. H=High places, L=Low places, and M=Magic. The white arrow(s) tell you in which direction(s) the weapon can be fired.
- ⑥ The number of Fighters who haven't yet made it to the exit.
- ⑦ The number of Fighters who have made it out, either under their own power, or by being rescued by another warrior.
- ⑧ Your current score. This grows as you blow away enemies and clear stages and round.
- ④ Jeder Kämpfer verfügt über eine Spezialwaffe. Dieses Symbol zeigt Ihnen, welche Art von Waffe der Kämpfer auf dem Foto hat. In bestimmten Situationen sind manche Waffen besonders wirksam, während andere nicht so wirksam sind. Denken Sie daran, daß jeder Ihrer Kämpfer über besondere Fähigkeiten verfügt und setzen Sie diese geschickt ein!
- ⑤ Diese Gruppe beschreibt die Spezialwaffe des Kämpfers. H=hochgelegene Orte, L=tiefgelegene Orte und M=Magie. Weiße Pfeile geben Ihnen an, in welche Richtung die Waffe abgefeuert werden kann.
- ⑥ Anzahl der Kämpfer, die es noch nicht bis zum Ausgang geschafft haben.
- ⑦ Anzahl der Kämpfer, die es schon hinaus geschafft haben, entweder aus eigener Kraft oder mit Hilfe eines anderen Kämpfers.
- ⑧ Ihre gegenwärtige Punktzahl. Diese wird größer, je mehr Gegner Sie aus dem Weg räumen und Stufen und Runden überwinden.
- ④ Chaque combattant possède une arme spéciale. Ce symbole vous montre le genre d'arme dont dispose le combattant qui est sur la photo. Dans une situation donnée, une arme peut être efficace et une autre pas. Souvenez-vous des possibilités de chaque combattant et utilisez-les comme il faut.
- ⑤ Le code décrivant l'arme spéciale des combattants. H=endroits élevés, L=endroits bas et M=Magie. Les flèches blanches indiquent dans quelle direction il est possible de tirer l'arme.
- ⑥ Le nombre de combattants qui n'ont pas encore atteint la sortie.
- ⑦ Le nombre de combattants ayant réussi à atteindre la sortie d'eux-mêmes ou parce qu'ils ont été sauvés par un autre combattant.
- ⑧ Votre score actuel. Ce score augmente au fur et à mesure que vous détruisez des ennemis et que vous terminez les étapes et les manches.

- ④ Cada Guerrero tiene un Arma Especial. Este símbolo le indica qué tipo de arma tiene el Guerrero en la foto. Algunas armas son eficaces en situaciones en las que otras quizá no lo sean. ¡Recuerde la habilidad especial de cada guerrero, y úsela con inteligencia!
- ⑤ Grupo que describe el Arma Especial del Guerrero. H=Lugares altos; L=Lugares bajos; M=Magia. La(s) flecha(s) blanca(s) le indica(n) en qué dirección o direcciones puede dispararse el arma.
- ⑥ Número de Guerreros que todavía no han llegado a la salida.
- ⑦ Número de Guerreros que han conseguido salir, por sus propios medios o por haber sido rescatados por otro guerrero.
- ⑧ Su puntuación actual. Aumenta a medida que va destruyendo enemigos y superando escenas y asaltos.
- ④ Ogni combattente ha un'arma speciale. Questo simbolo vi mostra il tipo d'arma in possesso del combattente nella fotografia. Alcune armi sono efficaci in situazioni in cui altre non lo sono. Ricordatevi le abilità particolari di ciascun combattente per poterli usare efficacemente.
- ⑤ Questo gruppo descrive le armi speciali dei combattenti. H=Luoghi alti, L=Luoghi bassi e M=Magia. Le frecce bianche vi dicono in che direzione possono essere usate le armi.
- ⑥ Numero di combattenti che ce n'hanno fatta ad arrivare fino all'uscita.
- ⑦ Numero di combattenti che ce l'hanno fatta, da soli o perché aiutati da un altro combattente.
- ⑧ Punteggio attuale. Cresce man mano che distruggete i nemici e superate gli stadi e i round del gioco.
- ④ Varje krigare har ett specialvapen. Denna symbol visar vilket vapen krigaren på bilden har. En del vapen är effektiva i situationer där andra inte är det. Kom ihåg vad varje krigares speciella förmåga är, och välj med förstånd!
- ⑤ Vilken vapentyp krigarens specialvapen tillhör. H=höga nivåer, L=låga nivåer, och M=magi. De vita pilarna visar i vilka riktningar vapnen kan avfyras.
- ⑥ Antalet krigare som ännu inte tagit sig till utgången.
- ⑦ Antalet krigare som har klarat sig ut, antingen på egen hand eller genom att ha blivit räddad av en annan krigare.
- ⑧ Aktuell poäng. Denna ökar då du förgör fiender och tar dig genom scener och omgångar.

## Hostages

As you move through the stages, you'll sometimes see objects lying on the field. These objects are actually people who were unfortunate enough to be trapped when the Brain went berserk. If you rescue them and get them out of the stage successfully, they become Fighters, and can help you to achieve your ultimate goal!

There are 2 types of Victims. Type 1 Victims are those poor souls who were trapped before the Brain malfunctioned. Type 2 Victims are your Fighters who are done in either by Androids, or one of the many traps in the arena. If one of your Fighters is hit by an enemy, he or she is frozen, and remains at the point where the fatal blow was struck.

## Geiseln

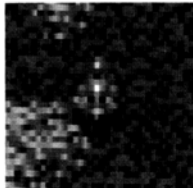
Während Sie sich durch die einzelnen Stufen bewegen, sehen Sie manchmal Objekte, die auf dem Boden liegen. Bei diesen Objekten handelt es sich jedoch tatsächlich um Menschen, die das Pech hatten, gefangengenommen zu werden, als "The Brain" außer Kontrolle geriet. Wenn Sie sie retten und sie erfolgreich aus der Stufe herausführen, werden diese zu Kämpfern und können Ihnen dabei helfen, Ihr Ziel zu erreichen!

Es gibt zwei Typen von Opfern. Opfer des Typs 1 sind die armen Seelen, die vor der Störung von "The Brain" gefangen genommen wurden. Opfer des Typs 2 sind Ihre Kämpfer, die entweder von einem der Androiden oder einer der zahlreichen Fallen in der Arena außer Gefecht gesetzt wurden. Wenn einer Ihrer Kämpfer/-innen von einem Gegner getroffen wird, friert er oder sie ein und bleibt an der Stelle stehen, wo ihn oder sie der tödliche Schlag traf.

## Les otages

Au fur et à mesure que vous avancez d'une étape à l'autre, il vous arrivera de trouver des objets posés sur le sol. Ces objets sont en fait des gens qui ont eu la grande malchance de se faire coincer lorsque "The Brain" est devenu fou. Si vous réussissez à les libérer et à les sortir de l'étape, ils deviendront à leur tour des combattants et ils pourront alors vous aider à atteindre votre objectif final.

Il y a deux types de victimes. Les victimes de type 1 sont les malheureux qui se sont trouvés pris au piège avant que "The Brain" se mette à mal fonctionner. Les victimes de type 2 sont des combattants qui se sont fait toucher par un androïde ou qui sont tombés dans un des nombreux pièges de l'arène. Si un de vos combattants est touché par un ennemi, il est congelé sur place et il reste là où le coup fatal l'a atteint.



## Rehenes

A medida que va pasando por las escenas, encontrará a veces objetos tirados en el suelo. Estos objetos son en realidad personas que tuvieron la mala suerte de quedar atrapados cuando el Cerebro se volvió loco. Si las rescata y las saca de la escena, se convierten en Guerreros. ¿que pueden ayudarle a lograr su objetivo final!

Existen dos tipos de Víctimas. Las Víctimas del Tipo 1 son los pobrecitos que quedaron atrapados antes de que el Cerebro se averiara. Las Víctimas del Tipo 2 son los Guerreros de Vd. puestos fuera de combate por Androides o bien por una de las muchas trampas existentes en el campo de batalla. Si uno de sus Guerreros es alcanzado por un enemigo, queda congelado, y permanece allí donde le fuera asestado el golpe fatal.

## Ostaggi

Superando i vari stadi, vedrete a volte degli oggetti giacenti sul campo di battaglia. In realtà, essi sono persone che hanno avuto la sfortuna di rimanere intrappolate quando il Cervello impazzì. Se le soccorrete e le portate in salvo facendo superare loro lo stadio, diventano dei combattenti che possono aiutarvi a raggiungere il vostro traguardo finale.

Ci sono due tipi di vittime: quelle del 1° tipo sono dei poveracci sorpresi prima del malfunzionamento del Cervello. Quelle del 2° tipo sono i vostri combattenti fatti fuori dagli Androidi o periti in uno dei molti tranelli dell'arena. Se uno di loro è colpito dal nemico, rimane congelato sul posto.

## Gisslan

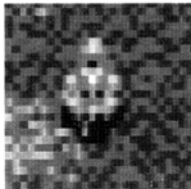
När du förflyttar dig genom scenerna ser du ibland föremål som ligger på fälten. Dessa föremål är i själva verket människor som hade otur att fångas när "The Brain" fick spader. Om du räddar dem och lyckas hjälpa dem till scenens utgång, förvandlas de till krigare som kan hjälpa dig nå ditt slutmål!

Det finns 2 grupper av offer. Grupp 1 består av de stackare som fångades då det blev fel i "The Brain". Grupp 2 består av de krigare som slås ut av androider eller fastnar i någon av de fällor som finns i arenan. Om en av dina krigare träffas av en fiende, fryses han eller hon ner och blir kvar på det ställe där det dödliga slaget föll.

Victims can also be erased, if you're not careful. Don't let two of your warriors get wasted back to back. If you do, the first one to be hit disappears the moment the second one is caught. You can never get that Fighter back! Type 1 Victims aren't erased that way. If, however, you have grabbed an object representing either type of Victim, and 1) time runs out or 2) you kill all enemies before heading for the exit, that Victim is lost forever. Your primary task, while not forgetting about the Brain gone mad, is to rescue innocent people and give their lives back to them!

Wenn Sie nicht aufpassen, können Opfer auch völlig ausgelöscht werden. Achten Sie darauf, daß zwei Ihrer Kämpfer nicht Rücken an Rücken kämpfend ausgelöscht werden. Wenn dies der Fall sein sollte, verschwindet der zuerst getroffene in dem Augenblick, wo der zweite gefangen wird. Diesen Kämpfer können Sie nie zurückerhalten! Opfer des Typs 1 werden nicht auf diese Weise ausgelöscht. Wenn Sie jedoch ein Objekt aufgesammelt haben, das einen der beiden Typen von Opfern repräsentiert und 1) die Zeit abläuft oder 2) Sie alle Gegner töten, ehe Sie den Ausgang suchen, ist dieses Opfer für immer verloren. Denken Sie daran, daß Sie zwar nicht vergessen dürfen, daß "The Brain" verrückt spielt, es aber Ihre wichtigste Aufgabe ist, unschuldige Menschen zu retten und ihnen das Leben zurückzugeben!

Les victimes peuvent être définitivement éliminées si vous ne faites pas attention. Ne laissez pas deux de vos combattants se faire prendre dos à dos. Si vous le faites, le premier combattant touché disparaîtra lorsque le second est pris. Vous ne pourrez jamais récupérer ce combattant! Les victimes de type 1 ne peuvent pas être éliminées de cette manière, cependant, si vous attrapez un objet représentant une victime et que 1) le temps autorisé se termine ou 2) vous tuez tous les ennemis avant de vous diriger vers la sortie, cette victime sera perdue à jamais quel que soit son type. Même si vous ne devez jamais perdre de vue "The Brain" devenu fou, votre but principal est quand même de libérer et de rendre la vie au plus grand nombre possible de personnes innocentes.



Las víctimas pueden también quedar borradas, si no tiene Vd. cuidado. No deje que le eliminen a dos de sus guerreros consecutivamente. Si así fuera, el primero en ser alcanzado desaparece en cuanto el segundo haya sido cazado. ¡No podrá recuperarlo nunca! Las Víctimas del Tipo 1 no pueden ser borradas de este modo. Pero si Vd. ha recogido un objeto que representa a cualquiera de los dos tipos de Víctima y 1) se le agota el tiempo; ó 2) Vd. mata a todos los enemigos antes de dirigirse a la salida, dicha Víctima está perdida para siempre. ¡Su tarea primaria, sin olvidarse del Cerebro enajenado, es rescatar personas inocentes y resucitarlas!  
sp11

Se non state attenti, le vittime possono anche essere annientate. Non lasciate sorprendere due dei vostri combattenti mentre lottano difendendosi vicendevolmente le spalle, perché altrimenti il primo che viene colpito scompare al momento in cui viene colpito il secondo, e non potrete più riaverlo indietro! Le vittime del 1° tipo non vengono annientate in questo modo. Se però avete afferrato un oggetto rappresentante uno dei due tipi di vittime e 1) il tempo scade o 2) uccidete tutti i nemici prima di dirigervi verso l'uscita, quella vittima è persa per sempre. Il vostro compito principale, non dimenticando mai il Cervello pazzo, consiste nel salvare innocenti ridando loro la vita.

Offer kan också uttraderas helt, om du inte ser upp. Låt inte två av dina krigare bli träffade när de står rygg mot rygg. Om det händer så försvinner den första som träffats i samma ögonblick då den andra blir fångad. Du kan aldrig få tillbaka den första krigaren! Offer i grupp 1 försvinner inte på det sättet. Men om du har tagit ett föremål som representerar ett offer ur endera gruppen och 1) tiden tar slut eller 2) du dödar alla fiender innan du tar dig till utgången, så förlorar du den personen för alltid. Din grundläggande uppgift är att rädda oskyldiga människor och ge dem deras liv åter, utan att för den skull glömma bort "The Brain" som blivit galen.

## The Rescue Force

You begin the contest with 3 highly-skilled warriors, each with their own techniques. Use them to fend off the Android assaults, and to rescue Victims.

**James:** He fires a regular shot in any direction. His Special Weapon is a limited-frequency, long-range shot that picks off Androids from a safe distance.

**Siren:** She also fires a normal shot in any direction. Her Special Weapon is a fragmentation grenade, which reaches most high places. The drawback is that she can only throw it straight ahead (toward the top of the screen).

**Tonga:** The quickest of the three, he tosses spears at the enemies. His Special Weapon is a heavy spear that is good for getting enemies in high places, or behind barriers. His speed is his most valuable weapon, though.

## Die Rettungstreitmacht

Sie beginnen den Wettbewerb mit drei außerordentlich geschickten Kämpfern, von denen jeder bestimmte Techniken beherrscht. Setzen Sie sie ein, um Angriffe der Androiden abzuwehren und Opfer zu retten.

**James:** Er feuert regelmäßige Schüsse in jede beliebige Richtung. Seine Spezialwaffe kann über große Entfernungen schießen und Androiden aus sicherer Entfernung erledigen, ist jedoch in der Anwendungshäufigkeit begrenzt.

**Siren:** Sie feuert ebenfalls normale Schüsse in jede beliebige Richtung. Ihre Spezialwaffe ist eine Splittergranate, die auch die höchsten Orte erreicht. Der Nachteil der Waffe liegt darin, daß sie diese nur geradeaus werfen kann (zur Oberkante des Bildschirms).

**Tonga:** Er ist der schnellste der drei Kämpfer und schleudert Speere auf die Gegner. Seine Spezialwaffe ist ein besonders schwerer Speer, mit dem er Gegner ausschalten kann, die sich an hohen Orten oder hinter Hindernissen befinden. Seine wichtigste Waffe ist jedoch seine Geschwindigkeit.

## L'équipe de sauvetage

Vous commencez la partie avec 3 combattants de premier rang, chacun ayant ses propres techniques. Utilisez-les pour déjouer les attaques des androïdes et sauver les victimes.

**James:** Il tire des coups normaux dans n'importe quelle direction. Son arme spéciale est un tir à fréquence limitée et à longue portée qui lui permet d'atteindre les androïdes de loin sans prendre trop de risques.

**Sirène:** Elle peut également tirer des coups normaux dans n'importe quelle direction. Son arme spéciale est une grenade à fragmentation qui peut atteindre la plupart des endroits élevés. Le seul problème c'est qu'elle ne peut la lancer que tout droit (vers le haut de l'écran).

**Tonga:** Le plus rapide des trois, il lance des javelots à l'ennemi. Son arme spéciale est un javelot lourd pouvant atteindre les ennemis qui se trouvent placés sur des hauteurs ou derrière des barrières. Mais c'est quand même la vitesse qui est sa meilleure arme.





## La Fuerza de Rescate

Comienza Vd. el combate con tres guerreros consumados, cada uno de ellos con sus técnicas particulares. Utilícelos para contrarrestar los avances de los Androides, y para rescatar Víctimas.

**James:** Dispara tiros normales en cualquier dirección. Su Arma Especial es un disparo de frecuencia limitada y larga distancia que abate Androides desde una distancia segura.



**Siren:** También dispara tiros normales en cualquier dirección. Su Arma Especial es una granada de fragmentación que llega a casi todos los lugares elevados. El problema es que sólo puede lanzarla en línea recta hacia adelante (hacia la parte superior de la pantalla).

**Tonga:** El más rápido de los tres, arroja lanzas a los enemigos. Su Arma Especial es una pesada lanza eficaz para alcanzar enemigos en lugares altos, o detrás de obstáculos. Su arma más valiosa, sin embargo, es su velocidad.



## La squadra di soccorso

Cominciate la lotta con 3 combattenti altamente specializzati, ciascuno dotato di una propria tecnica particolare di combattimento. Usateli per respingere gli assalti degli Androidi e per soccorrere le vittime.

**James:** Spara colpi normali in qualsiasi direzione. La sua arma speciale ha un tiro a frequenza limitata su bersagli lontani, che può colpire gli Androidi da una distanza di sicurezza.

**Siren:** Anche lei spara colpi normali in qualsiasi direzione. La sua arma speciale è la bomba a mano dirompente, che raggiunge la maggior parte dei luoghi alti. Il suo svantaggio è che può lanciarla soltanto dritta davanti (verso la parte superiore dello schermo).

**Tonga:** Scaglia lance ed è il più veloce dei tre. La sua arma speciale è una pesante lancia che può colpire i nemici nei luoghi alti o dietro i ripari. Ma il suo pregio maggiore è la velocità.

## Räddningsstyrkan

Du börjar utmaningen med tre mycket skickliga krigare, var och en med sin egen specialitet. Använd dem för att stävja androidernas attacker, och för att radda offer.

**James:** Han kan skjuta standardskott i alla riktningar. Hans specialvapen är ett begränsat antal skott som kan ta kål på androider på långt avstånd.

**Siren:** Hon kan också skjuta standardskott i alla riktningar. Hennes specialvapen är en splittergranat som når mycket högt upp. Enda nackdelen är att hon bara kan kasta de rakt fram (mot skärmens övre sida).

**Tonga:** Han är snabbast av de tre, och kastar spjut mot fienderna. Hans specialvapen är ett tungt spjut som är bra för att ta fiender högt upp eller bakom barriärer. Hans främsta vapen är dock hans snabbhet.

## Stranded!

There are 17 people "frozen" inside the Gain Ground complex. Here is a profile of each of them, according to their Special Weapon classification:

- ① **Name:** Mad Dog  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** 6 heat-seeking missiles fired in various directions
- ② **Name:** Sylvia  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Boomerang
- ③ **Name:** Klaus  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Flamethrower

## Gefangene!

Es sind insgesamt 17 Menschen innerhalb des Gain Ground-Komplexes "eingefroren". Anschließend finden Sie ein Profil jedes einzelnen, und eine Auflistung Ihrer Spezialwaffen:

- ① **Name:** Mad Dog  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Sechs auf Wärmestrahlung reagierende Raketen, die in verschiedene Richtungen geschossen werden können.
- ② **Name:** Sylvia  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Bumerang
- ③ **Name:** Klaus  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Flammenwerfer

## Pris au piège!

Il y a 17 personnes "congelées" à l'intérieur du complexe Gain Ground. En voici la liste établie selon le type de leur arme spéciale.

- ① **Nom:** Mad Dog  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** 6 missiles à tête chercheuse pouvant être tirés dans diverses directions
- ② **Nom:** Sylvia  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Boomerang
- ③ **Nom:** Klaus  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Lance-flamme

①



## ¡Atrapados!

Existen 17 personas "congeladas" dentro del recinto de Gain Ground. He aquí un perfil de cada una de ellas, según su clasificación de Armas Especiales:

- ① **Nombre:** Mad Dog  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** 6 misiles de localización térmica lanzados en varias direcciones
- ② **Nombre:** Sylvia  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Boomerang
- ③ **Nombre:** Klaus  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Lanzallamas

②



③



## In trappola!

Dentro al sistema Gain Ground ci sono 17 persone "congelate". Il profilo di ciascuna, secondo la sua arma speciale, è il seguente:

- ① **Nome:** Mad Dog  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** 6 missili autoguidati a infrarossi sparati in varie direzioni
- ② **Nome:** Sylvia  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Boomerang
- ③ **Nome:** Klaus  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Lancialfiamme

## Fast!

17 personer är "fastfrusna" i Gain Ground arenan. Här följer en kort beskrivning av dem och vilka specialvapen de har:

- ① **Namn:** Mad Dog  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** 6 värmesökande missiler som kan avfyras i olika riktningar
- ② **Namn:** Sylvia  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Boomerang
- ③ **Namn:** Klaus  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Eldkastare

- ④ **Name:** Billy Ray  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Long-range flameballs
- ⑤ **Name:** Pierre  
**Weapon:** Rapid-fire shot  
**Special Weapon:** Long-range shot (not rapid-fire)
- ⑥ **Name:** Red  
**Weapon:** Rapid-fire shot  
**Special Weapon:** Shots fired to the left and right simultaneously
- ⑦ **Name:** Rachel  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Boomerang

- ④ **Name:** Billy Ray  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Flammenkugeln mit großer Reichweite
- ⑤ **Name:** Pierre  
**Waffe:** Schnellfeuer-schuß  
**Spezialwaffe:** Langstrecken-schuß (kein Schnellfeuer)
- ⑥ **Name:** Red  
**Waffe:** Schnellfeuer-schuß  
**Spezialwaffe:** Schüsse, die gleichzeitig nach links und rechts abgefeuert werden.
- ⑦ **Name:** Rachel  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Bumerang

- ④ **Nom:** Billy Ray  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Boules de feu à longue portée
- ⑤ **Nom:** Pierre  
**Arme:** Tir rapide  
**Arme spéciale:** Tir à longue portée (pas de tir rapide)
- ⑥ **Nom:** Red  
**Arme:** Tir rapide  
**Arme spéciale:** Tirs simultanément de la droite et de la gauche
- ⑦ **Nom:** Rachel  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Boomerang

④



④ **Nombre:** Billy Ray  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Bolas de fuego de largo alcance

⑤ **Nombre:** Pierre  
**Arma:** Tiro rápido  
**Arma Especial:** Tiro de larga alcance (no de fuego rápido)

⑥ **Nombre:** Red  
**Arma:** Tiro rápido  
**Arma Especial:** Tiros disparados simultáneamente a izquierda y derecha

⑦ **Nombre:** Rachel  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Boomerang

⑤



⑥



⑦



④ **Nome:** Billy Ray  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Palle di fuoco a lunga gittata

⑤ **Nome:** Pierre  
**Arma:** Tiro rapido  
**Arma speciale:** Tiro a lunga gittata (non a tiro rapido)

⑥ **Nome:** Red  
**Arma:** Tiro rapido  
**Arma speciale:** Tiro contemporaneamente a destra e a sinistra

⑦ **Nome:** Rachel  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Boomerang

④ **Namn:** Billy Ray  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Långdistanseldkuler

⑤ **Namn:** Pierre  
**Vapen:** Snabbskott  
**Specialvapen:** Långskott (avfyras en och en)

⑥ **Namn:** Red  
**Vapen:** Snabbskott  
**Specialvapen:** Skott som avfyras åt höger och vänster simultant

⑦ **Namn:** Rachel  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Boomerang

- ⑧ **Name:** Giorgio  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Shot fired to the left and right simultaneously
- ⑨ **Name:** Hunter  
**Weapon:** Spear  
**Special Weapon:** Heavy spear (can only be thrown straight ahead)
- ⑩ **Name:** Goldie  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Fragmentation Grenade (multi-directional)
- ⑪ **Name:** Dinga  
**Weapon:** Spear  
**Special Weapon:** Heavy spear (can be thrown straight ahead only)
- ⑧ **Name:** Giorgio  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Schüsse, die nach links und rechts gleichzeitig abgefeuert werden.
- ⑨ **Name:** Hunter  
**Waffe:** Speer  
**Spezialwaffe:** Schwerer Speer (kann nur geradeaus geworfen werden)
- ⑩ **Name:** Goldie  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Splittergranate (in alle Richtungen)
- ⑪ **Name:** Dinga  
**Waffe:** Speer  
**Spezialwaffe:** Schwerer Speer (kann nur geradeaus geworfen werden)
- ⑧ **Nom:** Giorgio  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Tirs simultanés de la gauche et de la droite
- ⑨ **Nom:** Hunter  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Javelot lourd (ne peut être lancé que tout droit)
- ⑩ **Nom:** Goldie  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Grenade à fragmentation (multi-directionnelle)
- ⑪ **Nom:** Dinga  
**Arme:** Javelot  
**Arme spéciale:** Javelot lourd (ne peut être lancé que tout droit)

8



- 8 **Nombre:** Giorgio  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Tiro disparado simultáneamente a izquierda y derecha

9



- 9 **Nombre:** Hunter  
**Arma:** Lanza  
**Arma Especial:** Lanza pesada (sólo puede lanzarse recta hacia adelante)

10



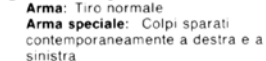
- 10 **Nombre:** Goldie  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Granada de fragmentación (multidireccional)

11



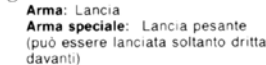
- 11 **Nombre:** Dinga  
**Arma:** Lanza  
**Arma Especial:** Lanza pesada (sólo puede lanzarse recta hacia adelante)

8



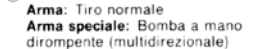
- 8 **Nome:** Giorgio  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Colpi sparati contemporaneamente a destra e a sinistra

9



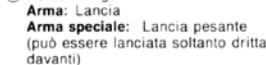
- 9 **Nome:** Hunter  
**Arma:** Lancia  
**Arma speciale:** Lancia pesante (può essere lanciata soltanto dritta davanti)

10



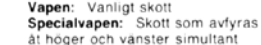
- 10 **Nome:** Goldie  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Bomba a mano dirompente (multidirezionale)

11



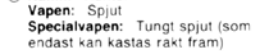
- 11 **Nome:** Dinga  
**Arma:** Lancia  
**Arma speciale:** Lancia pesante (può essere lanciata soltanto dritta davanti)

8



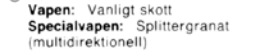
- 8 **Namn:** Giorgio  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Skott som avfyras åt höger och vänster samtidigt

9



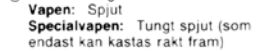
- 9 **Namn:** Hunter  
**Vapen:** Spjut  
**Specialvapen:** Tungt spjut (som endast kan kastas rakt fram)

10



- 10 **Namn:** Goldie  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Splittergranat (multidirektionell)

11



- 11 **Namn:** Dinga  
**Vapen:** Spjut  
**Specialvapen:** Tungt spjut (som endast kan kastas rakt fram)

⑫ **Name:** Raymond  
**Weapon:** Regular Shot  
**Special Weapon:** Long-range Missile

⑬ **Name:** Erik  
**Weapon:** Spear  
**Special Weapon:** Heavy spear

⑭ **Name:** Diamond  
**Weapon:** Flameballs  
**Special Weapon:** Water Gusher (immobilizes enemies)

⑮ **Name:** Akeem  
**Weapon:** Flameballs  
**Special Weapon:** Flame Starter

⑫ **Name:** Raymond  
**Waffe:** Normalschuß  
**Spezialwaffe:** Langstrecken-Rakete

⑬ **Name:** Erik  
**Waffe:** Speer  
**Spezialwaffe:** Schwerer Speer

⑭ **Name:** Diamond  
**Waffe:** Flammenkugeln  
**Spezialwaffe:** Wasserwerfer (macht Gegner unbeweglich)

⑮ **Name:** Akeem  
**Waffe:** Flammenkugeln  
**Spezialwaffe:** Flammenwerfer

⑫ **Nom:** Raymond  
**Arme:** Tir normal  
**Arme spéciale:** Missile à longue portée

⑬ **Nom:** Erik  
**Arme:** Javelot  
**Arme spéciale:** Javelot lourd

⑭ **Nom:** Diamond  
**Arme:** Boules de feu  
**Arme spéciale:** Jet d'eau (immobilise les ennemis)

⑮ **Nom:** Akeem  
**Arme:** Boules de feu  
**Arme spéciale:** Lance-flamme



12



**12 Nombre:** Raymond  
**Arma:** Tiro normal  
**Arma Especial:** Misil de largo alcance

**12 Nome:** Raymond  
**Arma:** Tiro normale  
**Arma speciale:** Missile a lunga gittata

**12 Namn:** Raymond  
**Vapen:** Vanligt skott  
**Specialvapen:** Långdistansmissil

**13 Nombre:** Erik  
**Arma:** Lanza  
**Arma Especial:** Lanza pesada

**13 Nome:** Erik  
**Arma:** Lancia  
**Arma speciale:** Lancia pesante

**13 Namn:** Erik  
**Vapen:** Spjut  
**Specialvapen:** Tungt spjut

**14 Nombre:** Diamond  
**Arma:** Bolas de fuego  
**Arma Especial:** Torrente de agua (inmoviliza a los enemigos)

**14 Nome:** Diamond  
**Arma:** Palle di fuoco  
**Arma speciale:** Getti d'acqua (immobilizzano il nemico)

**14 Namn:** Diamond  
**Vapen:** Eldkolor  
**Specialvapen:** Vattenkanon (immobiliserar fienden)

**15 Nombre:** Akeem  
**Arma:** Bolas de fuego  
**Arma Especial:** Prende-fuego

**15 Nome:** Akeem  
**Arma:** Palle di fuoco  
**Arma speciale:** Lanciafiamme

**15 Namn:** Akeem  
**Vapen:** Eldkolor  
**Specialvapen:** Eldkastare

13



14



15



⑩ **Name:** Ninja  
**Weapon:** Flameballs  
**Special Weapon:** Energy Field

⑪ **Name:** Arn  
**Weapon:** Flameballs  
**Special Weapon:** Mini-tornadoes

Use these profiles to help you choose the right Fighter for each situation. Of course, if you're unable to rescue any of them from within the Gain Ground complex, they can't help you!

⑫ **Name:** Ninja  
**Waffe:** Flammenkugeln  
**Spezialwaffe:** Energiefeld

⑬ **Name:** Arn  
**Waffe:** Flammenkugeln  
**Spezialwaffe:** Mini-Tornados

Diese Persönlichkeitsprofile können Ihnen bei der Auswahl des richtigen Kämpfers für die einzelnen Situationen helfen. Wenn Sie natürlich nicht in der Lage sind, sie aus dem Gain Ground-Komplex zu befreien, können sie Ihnen auch nicht helfen!

⑭ **Nom:** Ninja  
**Arme:** Boules de feu  
**Arme spéciale:** Champ d'énergie

⑮ **Nom:** Arn  
**Arme:** Boules de feu  
**Arme spéciale:** Mini-tornades

Utilisez cette liste pour vous aider à choisir le combattant qui convient le mieux à chaque situation. Il va sans dire que si vous n'êtes pas capable de les faire sortir du complexe Gain Ground ils ne pourront pas vous aider!

16



**16 Nombre:** Ninja  
**Arma:** Bolas de fuego  
**Arma Especial:** Campo de energía

**17 Nombre:** Arn  
**Arma:** Bolas de fuego  
**Arma Especial:** Mini-huracanes

Utilice estos perfiles para ayudarle a seleccionar el Guerrero adecuado para cada situación. Naturalmente, si no puede rescatar a ninguno de ellos desde dentro del complejo Gain Ground, ¡no podrán ayudarle!

17



**16 Nome:** Ninja  
**Arma:** Palle di fuoco  
**Arma speciale:** Campo d'energia

**17 Nome:** Arn  
**Arma:** Palle di fuoco  
**Arma speciale:** Minicloni

Usate questi profili come aiuto per selezionare il combattente più adatto ad ogni situazione. Naturalmente, essi non possono aiutarvi se non riuscite prima a salvarli dal sistema Gain Ground!

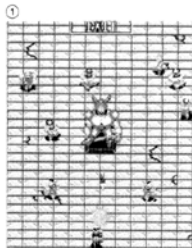
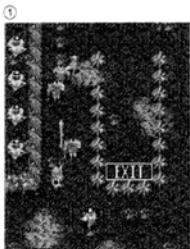
**16 Namn:** Ninja  
**Vapen:** Eldkulor  
**Specialvapen:** Energifält

**17 Namn:** Arn  
**Vapen:** Eldkulor  
**Specialvapen:** Mini-tornados

Använd dessa beskrivningar för att välja rätt krigare i varje situation. Om du inte lyckas rädda någon av dem från arenan i Gain Ground, kan de förstås inte hjälpa dig!

## Gain Ground!

- ① Round 1: The Dark Ages
- ② Round 2: The Renaissance
- ③ Round 3: The Golden Age
- ④ Round 4: Present Day
- ⑤ Round 5: The Near Future



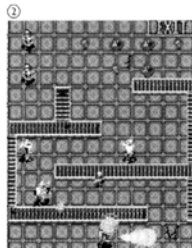
## Gain Ground!

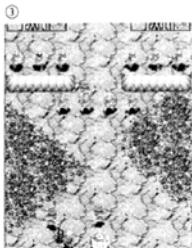
- ① Runde 1: Das dunkle Zeitalter
- ② Runde 2: Die Renaissance
- ③ Runde 3: Das goldene Zeitalter
- ④ Runde 4: Die Gegenwart
- ⑤ Runde 5: Die nahe Zukunft



## Gain Ground!

- ① Manche 1: Le passé lointain
- ② Manche 2: La renaissance
- ③ Manche 3: L'âge d'or
- ④ Manche 4: L'époque actuelle
- ⑤ Manche 5: Le futur proche





### ¡Gane Terreno!

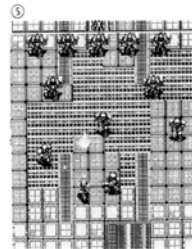
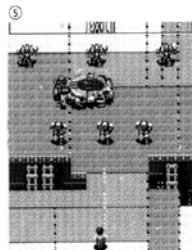
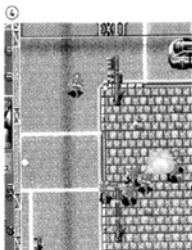
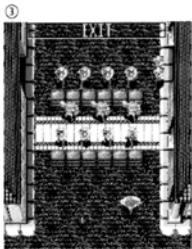
- ① Asalto 1: La Edad Media
- ② Asalto 2: Renacimiento
- ③ Asalto 3: Siglo de Oro
- ④ Asalto 4: Edad Contemporánea
- ⑤ Asalto 5: El Próximo Futuro

### Gain Ground!

- ① 1' Round: La preistoria
- ② 2' Round: Il Rinascimento
- ③ 3' Round: L'età dell'oro
- ④ 4' Round: Il presente
- ⑤ 5' Round: Il prossimo futuro

### Ta Mark!

- ① Omgång 1: Medeltid
- ② Omgång 2: Renässans
- ③ Omgång 3: Guldålder
- ④ Omgång 4: Nutid
- ⑤ Omgång 5: Snar framtid



## Game Over/Continue

The game ends when your supply of fighters runs out. In the Easy and Normal modes, you start the game with 3 warriors. The Hard level gives you 20 fighters. To keep playing, press the Start Button when CONTINUE? appears in the center of the screen. Your stable of fighters will be replenished, and the game will restart where you left off. The Easy mode allows you to continue 8 times, and you can make 4 more tries in the Normal mode. There is no "Continue" option at the Hard level.

## Scoring

As you blast Androids into robotic dust, you receive points. In addition, for every stage you clear, you may be eligible for a Time Bonus (points awarded to you depending on how much time remains when you clear the stage) or a Special Bonus (for having wiped out all enemies in the stage).

## Spielende/Fortsetzung

Das Spiel endet, wenn Ihnen keine Kämpfer mehr zur Verfügung stehen. In den Betriebsarten leicht (Easy) und normal beginnen Sie das Spiel mit drei Kämpfern. Wenn Sie mit hohem Schwierigkeitsgrad spielen (Hard) erhalten Sie 20 Kämpfer. Wenn Sie weiterspielen möchten, drücken Sie die Start-Taste, wenn "CONTINUE?" in der Mitte des Bildschirms erscheint. Ihre Mannschaft wird wieder aufgefüllt und das Spiel beginnt dort, wo Sie es beendet haben. In der leichten Betriebsart (Easy) können Sie das Spiel bis zu achtmal wiederholen und in der Normalbetriebsart bis zu viermal. Bei hohem Schwierigkeitsgrad (Hard) können Sie das Spiel jedoch nicht fortsetzen.

## Punktzahl

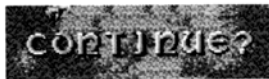
Für jeden Androiden, den Sie in Roboterstaub verwandeln, erhalten Sie Punkte. Zusätzlich können Sie für jede Stufe, die Sie vorzeitig beenden, Zeit-Bonuspunkte erhalten (PunT Ihnen in Abhängigkeit davon zuerkannt werden, wieviel Zeit noch verbleibt, wenn Sie die Stufe geschafft haben) oder Sie alle Gegner in dieser Stufe ausgelöscht haben).

## Fin de partie/Continuer

Une partie se termine lorsque vous ne disposez plus d'aucun combattant. En mode facile et en mode normal, vous commencez une partie avec 3 guerriers. Le niveau difficile met à votre disposition 20 combattants. Pour continuer à jouer, appuyez sur la touche "start" lorsque la question CONTINUE? apparaît au centre de l'écran. Vous retrouverez tous vos combattants et la partie reprend exactement là où vous l'avez laissée. Le niveau facile vous permet de recommencer 8 fois et le mode normal 4 fois. Le niveau difficile ne vous donne pas la possibilité de continuer.

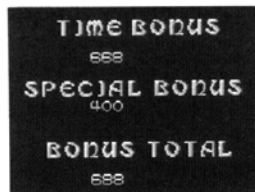
## Score

Au fur et à mesure que vous réduisez les androïdes en tas de poussière robotique, vous marquez des points. De plus, lorsque vous finissez une étape avec succès, vous pouvez gagner un bonus de temps (points accordés en fonction du temps qui vous reste à la fin d'une étape) ou un bonus spécial (pour avoir réussi à éliminer tous les ennemis de l'étape).



## Fin de partida/continuación

La partida termina cuando se le agota su reserva de guerreros. En modalidades Easy (fácil) y Normal, comienza la partida con tres guerreros. El Nivel Hard (difícil) le ofrece 20 guerreros. Para seguir jugando, apriete el Botón de Arranque cuando la palabra CONTINUE? aparece en el centro de la pantalla. Su ejército de guerreros será reaprovisionado, y la partida se reanudará desde donde concluyó. La modalidad Easy le permite continuar 8 veces, y puede hacer otros 4 intentos en modalidad Normal. No existe opción "Continue" en el nivel Hard (difícil).



## Puntuación

A medida que va pulverizando androides recibe puntos. Además, por cada etapa que supera, puede tener derecho a una Bonificación de Tiempo (puntos que se le conceden según el tiempo que quede al superar la escena) o a una Bonificación Especial (por haber eliminado a todos los enemigos de la escena).

## Fine/continuazione del gioco

Il gioco finisce quando restate senza combattenti. Nei modi EASY (Facile) e NORMAL (normale), cominciate il gioco con 3 combattenti. Quello HARD (difficile), ve ne dà 20. Per continuare a giocare, premete il Pulsante di Inizio quando al centro dello schermo appare la domanda CONTINUE? La vostra squadra di combattenti si riforma e il gioco ricomincia da dove si è interrotto. Il modo EASY vi permette di continuare per 8 volte, mentre in quello NORMAL potete riprovare per altre 4 volte. Il modo HARD non dà la possibilità di continuare.

## Punteggio

Fate punti riducendo in polvere robotica gli Androidi. Inoltre, per ogni stadio che superate, potreste essere eligibile per un abbuono di tempo (punti assegnati a seconda di quanto tempo rimane quando superate lo stadio), o un abbuono speciale (per aver distrutto tutti i nemici di quello stadio).

## Spel Slut/Fortsätt

Spelet slutar då du inte har några krigare kvar. I de två lägsta svårighetsgraderna (EASY (Lätt) och NORMAL (Normal)) börjar du spelet med tre krigare. I den översta svårighetsnivån (HARD (Svår)) har du 20 krigare. För att fortsätta, tryck startkontrollen när CONTINUE? visas mitt på skärmen. Ditt stall av krigare fylls på nytt och du kan fortsätta där du blev avbruten. I läge EASY kan du fortsätta 8 gånger och i läge NORMAL har du 4 försök. Om du spelar i läge HARD går det däremot inte att fortsätta.

## Poängräkning

Var gång du gör robotskrot av en android, får du poäng. Dessutom kan du få tidsbonus (TIME BONUS — poäng som motsvarar hur mycket outnyttjad tid som är kvar) varje gång du är färdig med en scen eller en extra bonus (SPECIAL BONUS — för att ha skjutit ner alla scenens fiender).

## A New Record

Join the ranks of those players who were good enough to get their names on the High Score screen! When the game ends, look at the lower half of your data window (left side of the screen for Player 1, right for Player 2). The word NAME appears. Press the D-Button up or down to cycle through the characters, and press Button A, B or C to enter your selection. You can enter as many as 3 characters.

**Note:** You must enter your name before you press the Start Button to continue play. If the message "Out of Rank" appears, however, that means your score was too low and you don't deserve to have your name on the screen. Better luck next time!

## Neuer Rekord

Versuchen Sie, ob es Ihnen gelingt, sich in die Reihe der Spieler einzureihen, die so gute Ergebnisse hatten, daß ihre Namen in die Namensliste (High Score) aufgenommen wurden! Am Ende des Spiels blicken Sie auf die untere Hälfte Ihres Datenfensters (linke Seite des Bildschirms für Spieler 1, rechte Seite für Spieler 2). Das Wort NAME erscheint. Drücken Sie die D-Taste aufwärts oder abwärts, um einen Buchstaben auszuwählen und drücken Sie Taste A, B oder C, um Ihre Wahl zu bestätigen. Sie können bis zu drei Buchstaben eingeben.

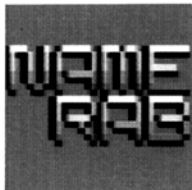
**Hinweis:** Sie müssen Ihren Namen eingeben, ehe Sie die Start-Taste drücken, um das Spiel fortzusetzen. Wenn die Nachricht "Out of Rank" erscheint, bedeutet dies jedoch, daß Ihre Punktwertung zu niedrig war und Sie noch nicht würdig sind, daß Ihr Name in der Liste der Spitzenkämpfer aufgenommen wird. Vielleicht klappt es ja das nächste Mal!

## Scores records

Essayez de vous joindre au rang des joueurs qui ont été suffisamment forts pour avoir le droit d'inscrire leur nom sur l'écran des scores les plus élevés! Lorsque vous finissez une partie, regardez en bas de la fenêtre d'information (côté gauche de l'écran pour le joueur 1, côté droit pour le joueur 2). Le mot NAME apparaît. Appuyez sur le côté haut ou bas de la touche D pour aller d'un caractère à l'autre et appuyez sur la touche A, B ou C pour introduire votre sélection. Vous pouvez introduire ainsi 3 caractères.

**NB:** Vous devez introduire votre nom avant d'appuyer sur la touche START pour continuer une partie. Si le message "Out of Rank" (pas classé) apparaît, ceci signifie que votre score est trop bas et que vous ne méritez pas d'inscrire votre nom sur l'écran. Meilleure chance la prochaine fois!





## Un nuevo récord

¡Unase a las huestes de los jugadores que han conseguido inscribir sus nombres en la pantalla High Score (Alta Puntuación)! Al terminar la partida, compruebe la parte inferior de su ventana de datos (lado izquierdo de la pantalla para el Jugador 1, derecho para el Jugador 2). Aparece la palabra NAME (nombre). Pulse el Botón D hacia arriba o hacia abajo para hacer pasar las letras, y pulse los Botones A, B ó C para introducir su selección. Puede introducir hasta tres personajes.

**Nota:** Debe introducir su nombre antes de pulsar el Botón de Arranque para proseguir la partida. Pero si aparece el mensaje "Out of Rank" (fuera de rango), ello quiere decir que su puntuación era demasiado baja y no merece inscribir su nombre en la pantalla. ¡La próxima vez será!

## Un nuovo record

Cercate di far parte di quei giocatori abbastanza bravi da meritare di avere i loro nomi sullo schermo High Score! Quando il gioco finisce, guardate sulla parte inferiore della finestra dei vostri dati (lato sinistro dello schermo per il 1° giocatore, lato destro per il 2° giocatore). Appare la parola NAME. Premete il Pulsante-D su o giù per passare sulle lettere dell'alfabeto, premendo il Pulsante A, B o C per effettuare la vostra scelta. Potete immettere fino a 3 lettere.

**Nota:** Dovete immettere il vostro nome prima di premere il Pulsante di inizio per continuare a giocare. Se però appare il messaggio "Out of Rank", vuol dire che il vostro punteggio è troppo basso e che non meritate perciò di avere il vostro nome scritto sullo schermo. Buona fortuna per la prossima volta!

## Nytt rekord

Sälla dig till dem som var duktiga nog att få sina namn i HIGH SCORE (Höga poäng)-skärmen! Ta en titt i undre hälften av ditt datafönster (skärmens vänstra sida för spelare 1, högra för spelare 2) när spelet slutar. Ordet NAME (Namn) visas. Tryck D-kontrollen upp eller ner för att bläddra genom bokstäverna och tryck på kontroll A, B eller C för att ange dina val. Du kan skriva in max. tre bokstäver.

**Märk:** Du måste ange ditt namn innan du kan trycka på startknappen för att fortsätta spelet. Men om meddelandet "Out of Rank" (Ut ur Rank) visas, innebär det att din poäng var så låg att du inte förtjänar en plats på skärmens lista. Bättre lycka nästa gång!

## Advice From the Experts...

- The most important thing for you to remember is the ability of each of your fighters. Some of them are quicker than others, and some have a Special Weapon that is effective only in certain situations. Using the right fighter at the right time will determine whether or not you can succeed in destroying the Brain!
- Remember the danger spots in each stage as you play, and figure out the quickest and safest way to make it to the exit.
- You must rescue as many hostages as you can, but don't risk the safety of many of your fighters to do so. You've got a long road ahead of you!

## Rat von den Experten...

- Es ist spielentscheidend für Sie, daß Sie sich an die Fähigkeiten jedes einzelnen Ihrer Kämpfer erinnern. Einige von ihnen sind schneller als andere und einige haben Spezialwaffen, die nur in bestimmten Situationen wirksam sind. Die Frage, ob es Ihnen gelingt, "The Brain" zu zerstören, hängt entscheidend davon ab, ob Sie den richtigen Kämpfer zur richtigen Zeit einsetzen!
- Erinnern Sie sich während Ihres Spiels an die Gefahrenstellen in jeder einzelnen Stufe, und suchen Sie den schnellsten und sichersten Weg zum Ausgang.
- Sie müssen so viele Geiseln befreien wie möglich, aber riskieren Sie dabei nicht die Sicherheit zu vieler Ihrer Kämpfer. Sie haben noch einen langen Weg vor sich!

## Ecoutez les experts...

- Le point le plus important est de vous souvenir des possibilités de chacun de vos combattants. Certains sont plus rapides que d'autres et certains possèdent une arme spéciale efficace seulement dans certaines situations. C'est le fait d'utiliser les combattants qui conviennent au bon moment qui déterminera si oui ou non vous arriverez à détruire "The Brain"!
- Souvenez-vous des points dangereux de chaque étape et essayez de trouver le moyen le plus sûr et le plus rapide d'atteindre la sortie.
- Vous devez libérer le plus d'otages possible, mais vous ne devez pas le faire en risquant la vie d'un trop grand nombre de combattants. N'oubliez pas, vous avez un très très long chemin à parcourir avant d'arriver au succès!

### Consejos de los Maestros...

- Lo más importante que debe recordar es la capacidad de cada uno de sus guerreros. Algunos de ellos son más veloces que otros, y algunos tienen un Arma Especial que es eficaz sólo en ciertas situaciones. ¡La utilización del guerrero adecuado en el momento adecuado determinará si puede Vd. lograr destruir al Cerebro!
- Recuerde los puntos de peligro de cada escena a medida que juega, y calcule la forma más rápida y segura de llegar a la salida.
- Debe rescatar al mayor número de rehenes posible, pero no arriesgue la seguridad de muchos de sus guerreros por ello. ¡Le queda un largo camino por recorrer!

### I consigli degli esperti...

- La cosa più importante che dovete ricordare è l'abilità di ogni vostro combattente. Alcuni di essi sono più veloci di altri, e alcuni hanno un'arma speciale che è efficace soltanto in certe situazioni. L'uso del combattente al momento giusto determina se riuscirete o meno a distruggere il Cervello!
- Quando giocate, cercate di ricordarvi i punti pericolosi di ogni stadio e di trovare il modo più rapido e sicuro di arrivare all'uscita.
- Dovete soccorrere quanti più ostaggi potete, ma non rischiate la sicurezza di troppi dei vostri combattenti per farlo. Avete una lunga strada davanti a voi!

### Experternas råd...

- Viktigast av allt är att komma ihåg vad dina olika krigare är bra på. Några är snabbare än andra, och några har specialvapen som endast är effektiva i speciella situationer. Att använda rätt krigare vid rätt tillfälle är avgörande för om du lyckas förgöra "The Brain" eller inte!
- Lär dig de farligaste ställena i varje scen medan du spelar, och luska ut den snabbaste och säkraste vägen att ta dig till utgången.
- Du måste rädda så många av gisslan som möjligt, men riskera inte för många av dina krigares säkerhet för detta ändamål. Du har en lång väg att vandra!

### SCOREBOOK

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

### SCOREBOOK

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**SCOREBOOK**

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <b>Name</b>  |  |  |  |
| <b>Date</b>  |  |  |  |
| <b>Score</b> |  |  |  |

**SCOREBOOK**

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## HANDLING THE MEGA DRIVE/ GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### For Proper Usage

- ① Do not get wet!
  - 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, completely dry 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.

## HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

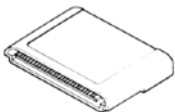
- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Legen Sie unbedingt bei längerem Spiel gelegentlich eine Ruhepause ein.

## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas la mouiller!
  - ② Ne pas la plier!
  - ③ Ne pas la soumettre à des chocs violents!
  - ④ Ne pas l'exposer au soleil!
  - ⑤ Ne pas l'abîmer!
  - ⑥ Ne pas la laisser à proximité d'une source de chaleur!
  - ⑦ Ne pas la 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 doux imprégné d'eau légèrement savonneuse.
  - Quand vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire une pause au milieu d'une longue partie.



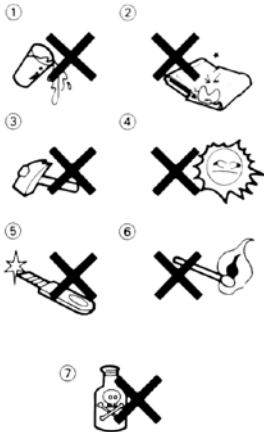
## MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el 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.
- No olvide tomar un descanso ocasional cuando juegue mucho rato.



## PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

### Per un uso appropriato

- 1 Non bagnarla!
  - 2 Non piegarla!
  - 3 Evitare i colpi violenti!
  - 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
  - 5 Non danneggiarla o colpirla!
  - 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
  - 7 Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
  - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
  - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Si consiglia di fare delle pause durante le partite lunghe.

## HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS-KASSETTERNA

Kassetten Mega Drive/Genesis är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

### Försiktighetsåtgärder

- 1 Aktas för fukt och vatten!
  - 2 Får ej vikas!
  - 3 Får ej utsättas för stötar!
  - 4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
  - 5 Öppna dem ej eller skada dem!
  - 6 Förvaras ej nära värmekälla!
  - 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
  - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
  - Efter användandet : Sätt i kassetten i dess ask.
  - Ta en paus då och då om ni spelar länge.

