



**INSTRUCTION
MANUAL**

ROLLING THUNDER 2™

NAMEO™

SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuviolle. Alttius tietyille valokuviolle tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

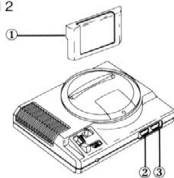
Starting Up

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

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

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Vorbereitung

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

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

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1
- ③ Steuerpult 2

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2

Inicio

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

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

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1
- ③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarvi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1
- ③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega/Drive Genesis. Anslut styrplattan 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i fränslaget läge. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

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

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Segas spelkasset
- ② Styrplattan 1
- ③ Styrplattan 2

Starten

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

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

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1
- ③ Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1
- ③ Säätölaippa 2

Into the Maelstrom

To: ALBATROSS
From: WPCO HQ

Once again we are in need of your services.

Situation Report:

Communication satellites destroyed. Disruption of global information flow seriously damaging world economy. Analysts expect further economic and political deterioration.

Terrorist organization Geldra claims responsibility. No demands have been made. At this time, Geldra's motives are unknown. Intelligence indicates that rogue arms merchant Gimdo may be involved.

In den Kampf

An: ALBATROS
Von: WPCO HQ

Wir brauchen wieder einmal Ihre Hilfe.

Situation:

Kommunikationssatelliten zerstört. Unterbrechung des globalen Informationsaustauschs führt zu schweren Turbulenzen in der Weltwirtschaft. Analysen zufolge ist mit einer weiteren Verschlechterung der ökonomischen und politischen Lage zu rechnen.

Die Terrororganisation Geldra bekennt sich zu den Anschlägen. Es wurden keine Forderungen gestellt. Bislang ist über die Motive von Geldra noch nichts bekannt. Nachrichtendienstliche Erkenntnisse deuten darauf hin, daß der Waffenhändler Gimdo in die Sache verwickelt ist.

Dans le maelström

A: ALBATROSS
De: WPCO HQ

Nous avons une fois de plus besoin de vous.

Demande d'intervention:

Satellites de communication détruits. Paralysie du réseau global d'informations met sérieusement en péril économie mondiale. Experts prévoient importants dommages économiques et politiques.

L'organisation terroriste Geldra a revendiqué cet acte destructeur. Les terroristes n'ont fait connaître ni leurs exigences, ni leurs motifs. Les services de renseignements pensent que le marchand d'armes Gimdo pourrait être impliqué dans l'affaire.

En el Maelstrom

A: ALBATROSS
De: WPCO HQ

Otra vez necesitamos tus servicios.

Resumen de los hechos:

Satélites de comunicación destruidos. La interrupción de los sistemas de información hacen peligrar seriamente la economía mundial. Los expertos prevén un progresivo deterioro en la economía y la política.

La organización terrorista Geldra se ha responsabilizado de la acción, aunque no han presentado reivindicaciones. Por el momento, se desconocen los motivos que llevan a Geldra a actuar de esta forma. El servicio de inteligencia ha indicado que el traficante de armas Gimdo podría estar involucrado.

Nella mischia

A: ALBATROS
Da: Centrale WPCO

Ancora una volta abbiamo bisogno del tuo intervento.

Richiesta di Intervento:

Satelliti di comunicazione distrutti. La distruzione della rete delle comunicazioni internazionali sta danneggiando gravemente l'economia mondiale. Gli esperti prevedono un ulteriore deterioramento della situazione politica ed economica.

La responsabilità degli attentati è rivendicata dall'organizzazione terroristica Geldra. Non sono state effettuate richieste. Attualmente le motivazioni della Geldra rimangono sconosciute. Servizi segreti indicano il possibile coinvolgimento del losco mercante d'armi Gimdo.

In i häxkitteln

Till: ALBATROSS
Från: WPCO HQ

Återigen behöver vi dina tjänster.

Statusrapport:

Kommunikationssatelliter förstörda. Kaos i det globala informationsflödet som allvarligt skadar världsekonomin. Analytiker förväntar sig ytterligare försämring av det ekonomiska och politiska läget.

Terroristorganisationen Geldra tar på sig ansvaret. Inga krav har ännu framställts. I nuläget är Geldras motiv okända. Information från vår underrättelsetjänst indikerar att den samvetslöse vapenhandlaren Gimdo kan vara inblandad.

In de Maalstroom

Aan: ALBATROS
Van: WPCO HQ

Wij hebben jouw diensten deze keer weer nodig.

Situatie Rapport:

Communicatie satellieten vernietigd. Onderbreking van globale informatie stroom brengt serieuze schade toe aan wereld economie. Experts verwachten verdere economische en politieke achteruitgang.

Terroristische organisatie Geldra claimt de verantwoordelijkheid. Er zijn nog geen eisen gesteld. Op dit moment zijn de motieven van Geldra onbekend. Inlichtingen dienst wijst erop dat bandiet en wapenhandelaar Gimdo er bij betrokken zou kunnen zijn.

Maelstrom

Saaja: ALBATROSS
Lähetäjä: WPCO:n päämaja

Tarvitsemme jälleen apuanne.

Tilanneraportti:

Tietoliikennesatelliitit on tuhottu. Maa-ilmantalon tiedonvälityksen katkeaminen vaarantaa vakavasti maailmantalouden. Tutkijat olettavat talouden ja politiikan tilan heikkenevän edelleen.

Terroristijärjestö Geldra ilmoittaa olevansa vastuussa tapahtuneesta. Se ei ole esittänyt mitään vaatimuksia, eikä sen vaikuttimia tiedetä. Tiedustelupalvelu on saanut selville, että roistomainen asekauppias Gimdo on ehkä sekaantunut asiaan.

We off the standard contract and disclaimer. Your controller will be JC-KAL, authorization code OMEGA. You will be contacted. Looks like a tough one. Good luck.

*****End Message*****

After reading the message you try to concentrate on the Bach playing in the background but you're troubled. Images of previous missions creep through your mind; the adrenaline, the smell of gun powder, carnage... The phone rings.

"Albatross?"

"Yes."

"It's started again."

"I know, Leila."

After an awkward pause she hangs up.

As you oil your 9 mm, you prepare yourself for the task ahead of you.

Es gelten unsere Standardbedingungen. Ihre Kontrollstelle ist JC-KAL, Zugriffscode OMEGA. Sie erhalten Bescheid. Kein leichter Auftrag. Viel Glück.

*****Ende der Nachricht*****

Nachdem Du die Nachricht gelesen hast, versuchst Du, Dich auf die Bach-Musik zu konzentrieren, die im Hintergrund läuft, aber Du bist beunruhigt. Vor Deinem geistigen Auge tauchen Erinnerungen an frühere Aufträge auf; die Adrenalinstöße, der Geruch von Schießpulver, blutige Kämpfe... Das Telefon läutet.

"Albatros?"

"Ja."

"Es geht wieder los."

"Ich weiß, Leila."

Es herrscht eine Weile unbehagliches Schweigen, dann legt sie auf.

Während Du Deine Pistole ölst, bereitest Du Dich auf die Aufgabe vor, die vor Dir liegt.

Nous vous engageons sous contrat standard, à vos risques et périls. Votre aiguilleur sera JC KAL, code d'accès OMEGA. On vous contactera. Mission difficile. Bonne chance!

*****Fin du message*****

Après la lecture de ce message, vous essayez de vous concentrer sur un air de Bach en musique de fond, mais rien n'y fait. Des images de missions précédentes traversent votre esprit ; vous sentez l'adrénaline monter, l'odeur de poudre vous revient aux narines, vous revoyez d'horribles massacres... Le téléphone sonne.

"Albatross ?"

"Lui-même."

"On remet ça."

"On dirait, Leila."

Un silence qui en dit long, puis elle raccroche. Tout en nettoyant votre 9 mm, vous vous préparez mentalement à la mission qui vous attend.

Las condiciones del contrato serán las habituales. Vuestro supervisor será JC-KAL, el código de autorización OMEGA. Nosotros estableceremos el contacto. No va a ser una tarea fácil. Buena suerte.

*****Fin del mensaje*****

Después de leer el mensaje tratas de concentrarte en la música de Bach que suena al fondo, pero estás realmente preocupado. Las imágenes de misiones anteriores inundan tu mente, la adrenalina, el olor a pólvora, aquella masacre... Suena el teléfono.

"Albatross?"

"Sí."

"Ha vuelto a empezar."

"Lo sé, Leila."

Tras un incómodo silencio, ella cuelga.

Mientras limpias tu arma, te preparas para las difíciles horas que se avecinan.

Ti inviamo il solito contratto. La tua unità di controllo sarà JC-KAL, codice di accesso OMEGA. Verrai contattato. La missione si prospetta pericolosa.

In bocca al lupo.

******Fine Messaggio******

Dopo aver letto il messaggio, provi a concentrarti sul brano di Bach in sottofondo, ma sei preoccupato. Immagini di precedenti missioni si fanno largo nella memoria; l'adrenalina, l'odore di polvere da sparo, le carneficine...

Il telefono suona.

"Albatros?"

"Sì."

"Si ricomincia."

"Lo so, Leila."

Attacca, dopo un silenzio imbarazzato.

Mentre lucidi la tua 9 mm, ti prepari per la missione che ti attende.

Vi erbjuder det vanliga kontraktet med ansvarsbegränsning. Din chef kommer att bli JC-KAL, och din behörighetskod OMEGA. Du kommer att kontaktas. Det ser ut att bli ett tufft uppdrag. Lycka till.

******Slut på meddelandet******

När du har läst meddelandet försöker du koncentrera dig på Bach-musiken i bakgrunden, men du är oroad. Minnesbilder från tidigare uppdrag kommer för dig: adrenalinet, lukten av krutrök, blod...

Telefonen ringer.

"Albatross?"

"Ja."

"Det har börjat igen."

"Jag vet, Leila."

Efter en besvärande tystnad lägger hon på.

Medan du oljar in din 9-millimeters, förbereder du dig för uppdraget.

Je krijgt het standaard contract en vergoeding. Jouw controller zal JC-KAL zijn, autorisatie code OMEGA. Er zal contact met jou worden opgenomen. Ziet er lastig uit. Succes.

******Einde Bericht******

Nadat je het bericht hebt gelezen, probeer je je te concentreren op de Bach muziek die op de achtergrond speelt, maar dat lukt niet goed. Beelden van vorige missies snellen door jouw gedachten; de adrenaline, de kruidampen, bloedbad ...

De telefoon gaat.

"Albatross?"

"Ja."

"Het is weer begonnen."

"Ik weet het, Leila."

Na een iets te lange stilte hangt ze op.

Als jij jouw 9 mm aan het oliën bent, bereid je je voor op de zware taak die nog voor je ligt.

Sopimusehdot ovat samat kuin aiemmin. Valvojanne on JC-KAL, valtuuskoodi OMEGA. Teihin otetaan yhteys. Tämä taitaa olla vaikea tapaus.

Onnea matkaan.

******Viestin loppu******

Kun olet lukenut viestin, yrität keskittyä taustalla soivaan Bachin musiikkiin. Olet kuitenkin huolestunut. Edellisten tehtävien muistikuvat hiipivät mieleesi - adrenaliini, ruudin haju, ruumiit....

Puhelin soi.

"Albatross?"

"Kyllä."

"Se on taas alkanut."

"Tiedän, Leila."

Kiusallisen hiljaisuuden jälkeen hän sulkee puhelimen.

Samalla kun öljyät 9-millisesi, valmistaudut edessä olevaan tehtävään.

Take Control!

Take the time to familiarize yourself with your equipment. International intelligence is an occupation that doesn't tolerate failure. Your first step to success in intrigue is learning to use your tools correctly.

① Directional Button(D-Button)

- Press left or right to move your agent.
- Press down to duck enemy fire.
- Press up to enter doors or hide in doorways.
- Press and hold up, and press Button C, to jump high or to jump up onto a platform.



Übernimm die Kontrolle!

Mach Dich in aller Ruhe mit Deiner Ausrüstung vertraut. Im Dickicht der internationalen Geheimdienste sind Fehler tödlich. Wenn Du bei diesem gefährlichen Spiel Erfolg haben willst, mußt Du zuallererst wissen, wie Du Dein Handwerkszeug richtig einsetzt.

① Richtungstaste(D-Taste)

- Um Deinen Agenten zu bewegen, mußt Du "links" oder "rechts" drücken.
- Um gegnerischem Feuer auszuweichen, drückst Du "abwärts".
- Um Türen zu öffnen oder Dich in Eingängen zu verstecken, drückst Du "aufwärts".
- Um in die Höhe oder auf höhergelegene Flächen zu springen, hältst Du "aufwärts" gedrückt und drückst Taste C.

Prenez les commandes !

Prenez le temps de vous familiariser avec votre équipement. Lorsqu'on fait partie des services secrets de renseignements internationaux, le droit à l'erreur n'est pas permis. Dans ce métier, la première règle de réussite consiste à connaître ses armes et à les utiliser correctement.

① Touche Directionnelle(Touche-D)

- Appuyez à gauche ou à droite pour déplacer votre agent.
- Appuyez en bas pour vous protéger du tir ennemi.
- Appuyez en haut pour franchir des portes ou vous cacher dans les embrasures.
- Appuyez en haut et gardez la touche enfoncée, puis appuyez sur la touche C pour faire un bond ou monter sur une plate-forme.

¡Toma control!

Tómate el tiempo que necesitas para familiarizarte con el equipo. El servicio de Inteligencia Internacional no admite errores. El primer paso para conseguir el éxito de la misión, es aprender a utilizar tus armas adecuadamente.

① Botón Direccional(Botón D)

- Púlsalo a la izquierda y a la derecha para desplazar al agente en una u otra dirección.
- Púlsalo hacia abajo para eludir el fuego enemigo.
- Tira de él hacia arriba para cruzar puertas u ocultarte detrás de ellas.
- Mantenlo sujeto hacia arriba y pulsa el Botón C, para dar un salto o subirte a una plataforma.

Assumi il comando!

Prendi confidenza con il tuo equipaggiamento. Un agente segreto internazionale non può permettersi di sbagliare. Il primo passo verso il successo della tua missione è imparare ad usare correttamente le armi a tua disposizione.

① Tasto Direzionale (Tasto D)

- Premi verso sinistra o verso destra per spostare il tuo agente.
- Premi verso il basso per schivare i colpi del nemico.
- Premi verso l'alto per aprire le porte o per nasconderti nei vani delle porte.
- Tieni premuto verso l'alto e premi il Tasto C, per fare un salto o per saltare su di una piattaforma.

Ta Kontrollen!

Ta god tid på dig för att lära dig behärska din utrustning. I internationell under-rättelse-verksamhet leder ett misstag lätt till döden. Det första steget mot framgång är att du lär dig använda verktygen på rätt sätt.

① Riktningstangent (R-tangenten)

- Tryck åt vänster eller åt höger för att flytta din agent.
- Tryck nedåt för att ducka för fiendens eld.
- Tryck uppåt om du vill gå in genom en dörr eller gömma dig i dörröppningen.
- Tryck uppåt, håll kvar och tryck på Tangent C för att hoppa högt eller hoppa upp på en plattform.

De Besturing!

Neem de tijd om vertrouwd te raken met jouw uitrusting. De Internationale Inlichtingen dienst is een organisatie, die geen fouten tolereert. Jouw eerste stap om succesvol te zijn in dit plot, is het op de juiste manier leren omgaan met jouw gereedschap.

① Richting-Toets (R-Toets)

- Druk de R-toets naar links of rechts om jouw agent te bewegen.
- Druk deze toets omlaag om te bukken voor vijandelijk vuur.
- Druk omhoog om deuren binnen te gaan of om in deuropeningen te schuilen.
- Blijf de R-toets omhoog drukken en druk tegelijk op Toets C, om hoog te springen of om op een platform te springen.

Ota ohjaimet Käsiin!

Tutustu käytössäsi oleviin laitteisiin. Kansainvälisissä tiedustelutehtävissä ei saa epäonnistua. Onnistumisen ensimmäinen edellytys on työvälineiden oikea käyttö.

① D-johdatuspainike (D-painike)

- Painamalla vasemmalle tai oikealle voit liikutella agenttiasi.
- Painamalla alas voit väistää vihollistulen.
- Painamalla ylös voit mennä ovelle tai piiloutua oviaukkoon.
- Pitämällä ylhäällä ja painamalla C-painiketta voit hypätä korkealle tai siirtyä ylös tasanteelle.

②Start Button

- Press to pause the game during play; press again to return to the action.

③Button A

- Press to take an agent from the other player when you've exhausted your supply (only works in the two-player game).

④Button B

- Press to fire weapons.

⑤Button C

- Press to jump.

②Starttaste

- Mit dieser Taste kannst Du das Spiel auf Pause schalten; um das Spiel wiederaufzunehmen, mußt Du die Taste noch einmal drücken.

③Taste A

- Diese Taste drücken, um einen Agenten des anderen Spielers einzusetzen, wenn Deine eigenen Mittel erschöpft sind (nur beim Spiel mit zwei Spielern möglich).

④Taste B

- Diese Taste drücken, um Waffen abzufeuern.

⑤Taste C

- Diese Taste drücken, wenn Du springen willst.

②Touche Start

- Appuyez sur cette touche pour interrompre la partie en cours ; appuyez une nouvelle fois pour reprendre le jeu.

③Bouton A

- Appuyez sur ce bouton pour prendre un agent de l'autre joueur lorsque vous n'en avez plus (uniquement dans les parties à deux joueurs).

④Bouton B

- Appuyez sur cette touche pour tirer des salves avec vos armes.

⑤Bouton C

- Appuyez sur cette touche pour faire un bond.

②Botón de Comienzo

- Púlsalo para detener el juego durante la partida y púlsalo de nuevo para volver a la acción.

③Botón A

- Púlsalo para arrebatar un agente al otro jugador cuando se te han acabado las reservas (sólo funciona en partidas de dos jugadores).

④Botón B

- Púlsalo para disparar tus armas.

⑤Botón C

- Púlsalo para saltar.

②Tasto di Inizio

- Premi per interrompere il gioco in corso; premi nuovamente per ritornare alla missione.

③Tasto A

- Premi per utilizzare un agente dell'altro giocatore quando hai esaurito gli agenti a tua disposizione (funziona solo nelle partite a due giocatori).

④Tasto B

- Premi per sparare.

⑤Tasto C

- Premi per saltare.

②Starttangent

- Tryck om du vill frysa spelet. Tryck en gång till för att fortsätta.

③Tangent A

- Tryck på tangenten för att ta över en agent från den andra spelaren, när du själv inte har någon kvar (fungerar endast vid spel för två deltagare).

④Tangent B

- Tryck på tangenten för att avfira vapen.

⑤Tangent C

- Tryck på tangenten för att hoppa.

②Start Toets

- Druk op de Start Toets om te pauzeren tijdens het spel; druk nog een keer om weer terug te gaan naar de actie.

③Toets A

- Druk op toets A om een agent van de andere speler te gebruiken, wanneer je jouw voorraad hebt verbruikt (werkt alleen in het spel voor 2 spelers).

④Toets B

- Druk hierop om met jouw wapen te schieten.

⑤Toets C

- Druk hierop om te springen.

②Aloituspainike

- Pysäytä peli painamalla tätä painiketta; painamalla sitä uudelleen voit jatkaa peliä.

③A-painike

- Painamalla tätä painiketta voit ottaa agentin toiselta pelaajalta, kun omasi ovat loppuneet (toimii vain kahden pelaajan pelissä).

④B-painike

- Painamalla tätä painiketta voit laukaista aseet.

⑤C-painike

- Painamalla tätä painiketta voit hypätä.

Music

The Music Mode allows agents to hear all the music from the game. Press the D-Button to move the cursor on the Control Panel in the lower left corner of the screen, and press the Start Button or Button A, B or C to perform functions.

Note: Pressing any button once when the cursor is on the Play icon will start the selected track. Press again to stop the music.

Musik

Im Modus Musik können sich die Agenten alle Musikstücke des Spiels anhören. Stell den Cursor im Anzeigefeld mit der D-Taste in die untere linke Ecke des Bildschirms und drücke die Starttaste oder Taste A, B oder C zum Ausführen der Funktionen.

Hinweis: Sobald Du eine Taste drückst, wenn der Cursor auf dem Symbol Wiedergabe steht, wird das ausgewählte Stück gespielt. Durch nochmaliges Drücken der Taste wird die Musik abgestellt.

Musique

Le mode Musical permet d'écouter toute les séquences sonores. Appuyez sur la touche-D pour déplacer le curseur du Panneau de commande dans le coin inférieur gauche de l'écran ; appuyez sur la touche Start ou les boutons A, B ou C pour exécuter les fonctions.

Remarque: lorsque le curseur se trouve sur l'icône Musique, vous lancez la lecture du morceau choisi en appuyant une fois sur un bouton quelconque. Pour arrêter la musique, appuyez une nouvelle fois sur n'importe quelle touche.

Música

El Modo Música permite a los agentes escuchar la música del juego. Pulsa el Botón D para desplazar el cursor al Panel de Control situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla y luego el Botón de Comienzo o bien los botones A, B o C para realizar funciones.

Nota: Si pulsas un botón cualquiera una vez que el cursor se encuentra en el icono Música, empezará a sonar la melodía seleccionada. Vuelve a pulsarlo de nuevo para detenerla.

Musica

La Modalità Musica permette agli agenti di sentire la musica del gioco. Premi il Tasto D per spostare il cursore sul Pannello di Controllo nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, e premi il Tasto di Inizio, il Tasto A, B o C per eseguire delle funzioni.

Nota: Se premi uno dei tasti quando il cursore si trova sull'icona Musica, inizierà il brano selezionato. Premi di nuovo per interrompere la musica.

Musik

I Musikläget kan du lyssna till den musik som spelas under spelet. Tryck på R-tangenten för att flytta markören på kontrollpanelen i skärmens nedre vänstra hörn, och tryck sedan på Starttangenten eller Tangenterna A, B eller C för att välja de olika funktionerna.

Märk: När markören finns på ikonen Spela musik kan du trycka på vilken tangent som helst för att starta den valda melodin. Du stänger av musiken genom att trycka ännu en gång.

Muziek

De Muziek Mode geeft jouw agent de mogelijkheid om alle muziek van het spel te horen. Druk op de R-toets om de cursor te bewegen in het Controle Paneel in de linker benedenhoek van het scherm en druk daarna op Toets A, B of C om functies uit te voeren.

NB: Als je op één van de toetsen drukt als je op de Play afbeelding staat, zal het gekozen nummer beginnen. Je moet nog een keer drukken om de muziek te stoppen.

Musiikki

Kun otat käyttöön musiikin (Music Mode), agentit voivat kuunnella pelin koko musiikin. Siirrä kohdistin D-painikkeeseen avulla ohjauspaneelin vasempaan alakulmaan ja tee haluamasi toiminnot aloitusnäppäimellä tai A-, B- tai C-painikkeella.

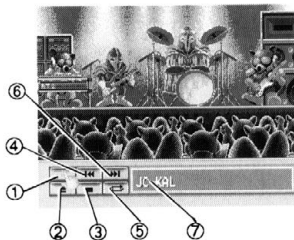
Huomautus: Kun kohdistin on musiikkikuvakkeen kohdalla, voit painaa mitä tahansa painiketta kerran. Tällöin valitsemasi musiikki alkaa soida. Lopeta musiikki painamalla uudelleen samaa painiketta.

- ① **Play** – plays title displayed.
- ② **Return to Game** – returns agent to Title screen.
- ③ **Stop** – stops music.
- ④ **Rewind** – returns to previous song.
- ⑤ **Loop** – plays through all songs and repeats until you choose Stop.
- ⑥ **Fast Forward** – advances to the next song.
- ⑦ **Title** – indicates title of the song.

- ① **Musik** – der angezeigte Titel wird gespielt.
- ② **Spiel fortsetzen** – der Agent kehrt zum Titelbildschirm zurück.
- ③ **Stop** – schaltet die Musik aus.
- ④ **Rücklauf** – zurück zum vorhergehenden Stück.
- ⑤ **Schleife** – die Stücke werden so lange nacheinander gespielt, bis Du Stop auswählst.
- ⑥ **Schneller Vorlauf** – springt zum nächsten Stück.
- ⑦ **Titel** – zeigt den Titel des Stücks an.

- ① **Musique** – joue le morceau dont le titre est affiché.
- ② **Reprendre le jeu** – fait revenir un agent sur l'écran de titre.
- ③ **Arrêter** – arrête la musique.
- ④ **Défilement arrière** – revient au morceau précédent.
- ⑤ **Boucle** – joue tous les morceaux en continu jusqu'à ce que vous choisissiez Stop.
- ⑥ **Défilement avant** – passe au morceau suivant.
- ⑦ **Titre** – indique le titre du morceau.

- ① **Música** – ejecuta la música correspondiente al título en pantalla.
- ② **Volver al juego** – devuelve al agente a la pantalla de Título.
- ③ **Parar** – detiene la música.
- ④ **Retroceder** – vuelve a ejecutar la melodía anterior.
- ⑤ **Bucle** – ejecuta todas las melodías y las repite hasta que seleccionas Parar.
- ⑥ **Avanzar** – pasa a la melodía siguiente.
- ⑦ **Titulo** – indica el título de la melodía.



- ① **Musica** – incomincia il brano selezionato.
 - ② **Riprendere il Gioco** – riporta l'agente alla videata del Titolo.
 - ③ **Interrompere** – interrompe la musica.
 - ④ **Indietro** – ritorna alla canzone precedente.
 - ⑤ **Ciclo** – suona tutte le canzoni e le ripete fino a quando non scegli Interrompere.
 - ⑥ **Avanti** – passa alla canzone successiva.
 - ⑦ **Titolo** – indica il titolo del brano.
- ① **Spela musik** – spelar den melodi vars titel visas.
 - ② **Återgå till spelet** – återför agenten till Titelskärmen.
 - ③ **Stopp** – stänger av musiken.
 - ④ **Spola tillbaka** – hoppar tillbaka till den föregående melodin.
 - ⑤ **Slinga** – spelar igenom alla melodier och börjar om från början tills du trycker på Stopp.
 - ⑥ **Spola framåt** – hoppar fram till nästa melodi.
 - ⑦ **Titel** – visar melodins titel.
- ① **Play (spelen)** – speelt de getoonde titel.
 - ② **Return to Game (teruggaan naar het spel)** – gaat weer terug naar het Titelscherm.
 - ③ **Stop** – stopt de muziek.
 - ④ **Rewind (terugspoelen)** – gaat terug naar vorige lied.
 - ⑤ **Loop (lus)** – speelt alle nummers en gaat hiermee door totdat jij voor stop kiest.
 - ⑥ **Fast Forward (snel vooruit)** – gaat door naar het volgende lied.
 - ⑦ **Title (Titel)** – geeft de titel van het lied aan.
- ① **Play** – soittaa musiikkia, jonka nimi näkyy näytössä.
 - ② **Return to Game** – palauttaa agentin nimenäyttöön.
 - ③ **Stop** – lopettaa musiikin.
 - ④ **Rewind** – soittaa uudelleen edellisen laulun.
 - ⑤ **Loop** – soittaa kaikki laulut yhä uudelleen, kunnes valitset Stop-vaihtoehdon.
 - ⑥ **Fast Forward** – siirtyy seuraavaan lauluun.
 - ⑦ **Title** – näyttää laulun nimen.

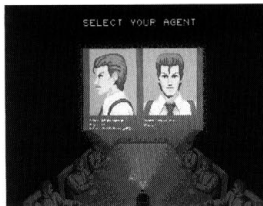
Starting the Game

Press the Start Button to advance to the Title screen.

From the Title screen use the D-Button to select "1 Player" or "2 Players." Enter the selection by pressing the Start Button or Button A or B.

Press the Start Button to advance to the Agent Selection screen.

Press the D-Button up or down to select Leila or Albatross. Enter the selection by pressing the Start Button or Button A or B.



Starten

Drücke die Starttaste, so daß Du zum Titelbildschirm gelangst.

Im Titelbildschirm wählst Du mit der D-Taste "1 Player" oder "2 Players" aus. Bestätige diese Auswahl mit der Starttaste oder Taste A oder B.

Mit der Starttaste gelangst Du nun zum Bildschirm Agentenauswahl.

Wähle mit der D-Taste "aufwärts" oder "abwärts" Leila oder Albatross aus. Bestätige die Auswahl mit der Starttaste oder Taste A oder B.

Pour démarrer

Appuyez sur la touche Start pour passer à l'écran de titre.

Sur l'écran de titre, utilisez la touche-D pour sélectionner "1 Joueur" ou "2 Joueurs." Confirmez votre sélection en appuyant sur la touche Start, ou encore, le bouton A ou B.

Appuyez sur la touche Start pour passer à l'écran de sélection de l'agent.

Appuyez sur le haut ou le bas de la touche-D pour sélectionner Leila ou Albatross. Confirmez votre sélection en appuyant sur la touche Start ou les boutons A ou B.

Comienzo del juego

Pulsa el Botón de Comienzo para situarte en la pantalla de Título

En la pantalla de Título, utiliza el Botón D para elegir "1 Player" o "2 Players". Efectúa la selección pulsando el Botón de Comienzo o uno de los botones A o B.

Pulsa el Botón de Comienzo para pasar a la pantalla de Selección de agentes.

Tira del Botón D hacia arriba o púlsalo para elegir a Leila o a Albatross. Pasa a la pantalla siguiente pulsando el Botón de Comienzo, o los botones A o B.

Inizio del Gioco

Premi il Tasto di Inizio per passare alla videata del Titolo.

Dalla videata del Titolo, utilizza il Tasto D per selezionare "1 Player" o "2 Players." Conferma la selezione premendo il Tasto di Inizio o il Tasto A o B.

Premi il Tasto di Inizio per passare alla videata Selezione Agenti.

Premi il tasto D verso l'alto o verso il basso per selezionare Leila o Albatros. Conferma la selezione premendo il Tasto di Inizio o il Tasto A o B.

Starta spelet

Tryck på Starttangenten för att gå till Titelskärmen.

I Titelskärmen väljer du med R-tangenten ett av alternativen "1 Player" eller "2 Players", och trycker sedan på Starttangenten eller tangent A eller B.

Tryck på Starttangenten för att gå till Skärmen för agentval.

Välj antingen Leila eller Albatross genom att trycka R-tangenten uppåt eller nedåt, och tryck sedan på Starttangenten eller Tangent A eller B.

Het Spel Starten

Druk op de Start Toets om naar het Titelscherm te gaan.

Als je in het Titelscherm bent, moet je de R-toets gebruiken om voor "1 Player" (1 Speler) of "2 Players" (2 Spelers) te kiezen. Bevestig jouw keuze door op de Start Toets of op Toets A of B te drukken.

Druk op de Start Toets om naar het Agent Keuze scherm te gaan.

Druk de R-toets omhoog of omlaag om Leila of Albatross te kiezen. Bevestig jouw keuze door op de Start Toets of op Toets A of B te drukken.

Pelin aloitus

Paina aloituspainiketta (Start), jolloin kuvaruutuun tulee nimenäyttö.

Valitse nimenäytöstä D-painikkeen avulla joko vaihtoehto "1 Player" (1 pelaaja) tai "2 Players" (2 pelaajaa). Paina sen jälkeen aloituspainiketta tai A- tai B-painiketta.

Siirry agentin valintanäyttöön painamalla aloituspainiketta.

Valitse pelihahmoksi Leila tai Albatross painamalla D-painiketta. Paina sitten aloituspainiketta tai A- tai B-painiketta.

In two-player games the second player will be assigned the remaining agent.

The Situation Report follows your selection of an agent. Press the Start Button or Button A or B to go directly to the game.

Two-Player Game

Unlike most two-player games, when an agent dies he or she does not immediately reappear on the screen. The surviving agent must reach a continue point in order to get both players in action again. The image of the incapacitated agent will appear crouched and flashing on the screen. When the active agent reaches his or her partner, the downed agent will stand up and respond to player control again. This allows for the greatest game balance possible.

Bei Spielen mit zwei Spielern erhält der zweite Spieler dann den verbleibenden Agenten.

Sobald Du Deinen Agenten ausgewählt hast, erscheint der Lagebericht. Starte das Spiel nun mit der Starttaste oder Taste A oder B.

Spiel mit zwei Spielern

Anders als bei den meisten Spielen für zwei Spieler erscheint in diesem Spiel ein toter Agent nicht sofort wieder auf dem Bildschirm. Der überlebende Agent muß einen bestimmten Punkt erreichen, damit beide Spieler wieder einsatzfähig sind. Der ausgeschaltete Agent wird in geduckter Haltung und blinkend angezeigt. Wenn der aktive Agent seinen Partner bzw. seine Partnerin erreicht hat, steht der ausgeschaltete Agent auf und kann vom Spieler wieder gesteuert werden. Dies gewährleistet größtmögliche Ausgewogenheit des Spiels.

Dans les parties à deux joueurs, l'agent restant est attribué au deuxième joueur.

La demande d'intervention s'affiche après la sélection de l'agent. Appuyez sur la touche Start ou les boutons A ou B pour commencer directement la partie.

Jeu à deux

Contrairement à la plupart des autres jeux à deux, un agent mis hors combat ne réapparaît pas directement à l'écran. Ce n'est que lorsque l'agent survivant atteint un point de suite donné que le deuxième joueur peut récupérer son agent valide. Un agent mis hors combat est accroupi et clignote sur l'écran. Lorsque l'agent valide atteint son ou sa partenaire, l'agent hors combat se relève et répond à nouveau aux commandes du joueur. Cette règle permet d'équilibrer le jeu.

En partidas de dos jugadores, se asignará al segundo jugador el agente no elegido.

A la selección del agente le sigue el Resumen de los hechos. Pulsa el Botón de Comienzo o los botones A o B para empezar directamente la partida.

Partidas de dos jugadores

Al contrario de lo que ocurre con la mayoría de los juegos en que hay dos participantes, cuando un agente muere, él o ella no vuelve a aparecer de inmediato en pantalla. El agente que sobrevive tiene que alcanzar un determinado punto para que ambos jugadores vuelvan a entrar en acción. La imagen del agente abatido aparecerá en pantalla parpadeando y agachada. Cuando el agente activo alcanza a su compañero o compañera, el agente anteriormente eliminado se levanta y vuelve a responder a los controles. De esta forma se logra un mayor equilibrio en el juego.

In partite a due giocatori al secondo giocatore verrà assegnato l'agente rimasto.

Dopo aver scelto un agente, apparirà la Richiesta di Intervento. Premi il Tasto di Inizio o il tasto A o B per passare direttamente al gioco.

Partita a Due Giocatori

A differenza della maggior parte dei giochi a due giocatori, quando un agente muore, non riappare immediatamente sullo schermo. L'agente sopravvissuto deve raggiungere un punto di proseguimento per poter rimettere in gioco entrambi i giocatori. L'agente messo fuori combattimento apparirà sdraiato e lampeggiante sullo schermo. Quando l'agente attivo raggiunge il suo compagno, l'agente fuori combattimento si alzerà e risponderà nuovamente ai comandi del giocatore. Ciò fa sì che il gioco sia il più equilibrato possibile.

Om ni är två som spelar får spelare nummer två den återstående agenten.

När du har valt agent visas Statusrapporten. Tryck på Starttangenten eller Tangent A eller B om du vill gå direkt till spelet.

Spel för två deltagare

När en agent dör återuppstår han eller hon inte omedelbart på skärmen, till skillnad från i de flesta andra spel för två deltagare. Den överlevande agenten måste nå en fortsättningspunkt innan båda agenterna kan fortsätta sitt uppdrag. På skärmen visas den oskadliggjorda agenten hopkrupen och blinkande. När den aktiva agenten når sin partner kommer denna att resa sig upp och åter vara spelbar. Detta ger största möjliga balans i spelet.

In het spel voor twee spelers zal de tweede speler de overgebleven agent toegewezen krijgen.

Het Situatie Rapport verschijnt nadat jij een agent hebt gekozen. Druk op de Start Toets of op Toets A of B om direct naar het spel te gaan.

Spel voor Twee Spelers

Anders dan in andere tweepersoons spelletjes, verschijnt een agent niet meteen weer op het scherm, wanneer hij of zij dood is. De overgebleven agent moet een continue punt bereiken om beide spelers weer in actie te krijgen. De afbeelding van de uitgeschakelde agent verschijnt gehurkt en knipperend op het scherm. Als de actieve agent zijn of haar partner bereikt, zal de gehurkte agent opstaan en weer reageren op de besturing. Dit geeft jou de mogelijkheid om een goed uitbalanceerd spel te spelen.

Kahden pelaajan pelissä toinen pelaaja saa käyttöönsä jäljellä olevan agentin.

Kun olet valinnut agentin, saat näkyviin tilanneraportin. Siirry suoraan peliin painamalla aloituspainiketta tai A- tai B-painiketta.

Kaksi pelaajaa

Toisin kuin useimmissa kahden pelaajan peleissä, agentti ei kuoltuaan ilmesty heti uudelleen näyttöön. Jäljelle jääneen agentin täytyy päästä jatkopelitalanteeseen (Continue) saadakseen molemmat agentit taas käyttöönsä. Taistelukyvytön agentti näkyy kyyristyneenä ja hänen kuvansa viikkuu kuvaruudussa. Kun aktiivinen agentti pääsee kumppaninsa luo, tuhottu agentti nousee ylös ja on taas ohjattavissa. Näin pelistä saadaan mahdollisimman tasapainoinen.

Password

Rolling Thunder 2 is a password-supported game. These passwords allow agents to continue their mission from the last completed level.

Passwords are issued from WPCO headquarters in four-word phrases at the end of each completed round. Operatives need only remember the first letter of each word.

Kennwort

Rolling Thunder 2 ist ein kennwortgestütztes Spiel. Anhand der Kennwörter können die Agenten ihre Arbeit von der zuletzt erreichten Stufe aus fortsetzen.

Kennwörter werden vom WPCO-Hauptquartier am Ende jeder abgeschlossenen Runde in Sätzen mit je vier Wörtern ausgegeben. Agenten im Einsatz brauchen sich nur die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter zu merken.

Mot de passe

Rolling Thunder 2 est un jeu à mot de passe. Les mots de passe permettent aux agents de poursuivre leur mission à partir du dernier niveau atteint.

Les mots de passe se composent de quatre mots et sont attribués par le quartier général WPCO à la fin de chaque manche. Les agents en mission doivent se souvenir uniquement de la première lettre de chaque mot.

Contraseña

Rolling Thunder 2 es un juego que incluye contraseñas. Con ellas, los agentes pueden continuar su misión desde el último nivel superado.

Las contraseñas vienen asignadas desde el cuartel general de WPCO en frases de cuatro palabras al final de cada partida terminada. Los participantes sólo tienen que recordar la primera letra de cada palabra.

Parola d'Ordine

Rolling Thunder 2 è un gioco dotato di parola d'ordine. Queste parole d'ordine permettono agli agenti di riprendere la missione dall'ultimo livello completato.

Le parole d'ordine sono costituite da frasi di quattro parole e vengono emesse dalla Centrale della WPCO al termine di ciascuna manche. E' sufficiente che gli agenti in missione ricordino l'iniziale di ciascuna parola.

Lösenord

Rolling Thunder 2 är ett spel som använder lösenord. Med hjälp av dessa lösenord kan agenterna fortsätta uppdraget från den senast avslutade nivån.

Lösenorden består av fyra ord och utfärdas från högkvarteret WPCO efter varje avslutad omgång. Agenterna behöver bara komma ihåg den första bokstaven i varje ord.

Paswoord

Rolling Thunder 2 is een spel met paswoord. Deze paswoorden geven de agenten de mogelijkheid om hun missie te beginnen vanaf hun laatst behaalde spellevel.

Paswoorden worden in de vorm van een zin van vier woorden, uitgegeven door het WPCO hoofdkwartier aan het einde van iedere ronde die je goed volbracht hebt. Spelers hoeven alleen de eerste letter van ieder woord te onthouden.

Tunnussana

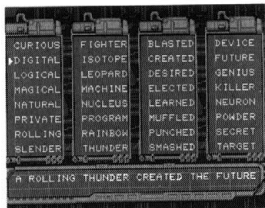
Rolling Thunder 2:ssa voidaan käyttää tunnussanoja. Niiden avulla agentit voivat jatkaa tehtäväänsä viimeksi läpäisemältään tasolta.

Tunnussanat saadaan WPCO:n päämajasta kunkin pelikierroksen lopussa. Ne ovat neljän sanan lauseita, mutta pelaajan tarvitsee muistaa vain jokaisen sanan ensimmäinen kirjain.

- From the Title screen use the D-Button to highlight "Password."

Note: If you have just pressed the Reset Button on your game console, "Password" will already be highlighted.

- Press the Start Button or Button A or B to advance to the Password screen.
- Use the D-Button to highlight words.
- Enter words with the Button B.
- Press Button A to move to the column on the left.
- Press Button C to move to the column on the right.



- Wenn Du im Titelbildschirm bist, mußt Du mit der D-Taste die Option "Password" hervorheben.

Hinweis: Wenn Du gerade die Reset-Taste auf Deiner Konsole gedrückt hast, ist "Password" bereits hervorgehoben.

- Mit der Starttaste oder Taste A oder B gelangst Du zum Kennwort-Bildschirm.
- Mit der D-Taste kannst Du Wörter hervorheben.
- Gib Wörter mit der Taste B ein.
- Mit Taste A springst Du in die linke Spalte.
- Mit Taste C springst Du in die rechte Spalte.

- A partir de l'écran de titre, utilisez la touche-D pour placer la surbrillance sur "Password".

Remarque: Si vous venez d'appuyer sur le bouton de réinitialisation de votre console, "Password" s'affiche déjà en surbrillance.

- Appuyez sur la touche Start, ou sur les boutons A ou B, pour passer à l'écran du mot de passe.
- Utilisez la touche-D pour placer la surbrillance sur les mots de votre choix.
- Confirmez les mots à l'aide de la touche B.
- Appuyez sur le bouton A pour passer dans la colonne de gauche.
- Appuyez sur le bouton C pour passer dans la colonne de droite.

- En la pantalla de Título, utiliza el Botón D para resaltar "Password."

Nota: Si has pulsado el Botón Reset en la consola de juego, la palabra "Password" ya se encontrará resaltada.

- Pulsa el Botón de Comienzo o los botones A o B para avanzar hasta la pantalla de Contraseña.
- Usa el Botón D para resaltar las palabras.
- Selecciónalas con el Botón B.
- Pulsa el Botón A para desplazarte a la columna de la izquierda.
- Pulsa el Botón C para desplazarte a la columna de la derecha.

- Dalla videata del Titolo, utilizza il Tasto D per evidenziare "Password".

Nota: Se hai appena premuto il Tasto di Azzeramento sulla console di gioco, "Password" sarà già evidenziato.

- Premi il Tasto di Inizio o il Tasto A o B per passare alla videata Parola d'ordine.
- Utilizza il Tasto D per evidenziare le parole.
- Conferma le parole con il Tasto B.
- Premi il Tasto A per spostarti alla colonna di sinistra.
- Premi il Tasto C per spostarti alla colonna di destra.

- I Titelskärmen använder du R-tangenten för att markera "Password".

Märk: Om du just har tryckt på Återställningstangenten (Reset) på spelenheten är "Password" redan markerat.

- Tryck på Starttangenten eller Tangent A eller B för att gå till Lösenordsskärmen.
- Markera ord med R-tangenten.
- Aktivera orden med tangenten B.
- Tryck på Tangent A för att flytta till vänster kolumn.
- Tryck på Tangent C för att flytta till höger kolumn.

- Gebruik in het Titelscherm de R-toets om "Password" op te doen lichten.

NB: Als je net de Reset Toets op jouw spelcomputer hebt ingedrukt, zal "Password" al opgelicht zijn.

- Gebruik de Start Toets of Toets A of B om naar het Paswoord scherm te gaan.
- Gebruik de R-toets om woorden op te doen lichten.
- Voer deze woorden in met de Toets B
- Druk op Toets A om naar de linker kolom te gaan.
- Druk op Toets C om naar de rechter kolom te gaan.

- Korosta otsikkonäytön kohta "Password" (tunnussana) D-painikkeen avulla.

Huomautus: Jos olet juuri painanut peliohjaimen Reset-painiketta, "Password" näkyy jo korostettuna.

- Siirry tunnussananäyttöön painamalla aloituspainiketta tai A- tai B-painiketta.
- Korosta sanoja D-painikkeen avulla.
- Valitse sanoja painikkeen B avulla.
- Siirry vasemmalla olevaan sarakkeeseen painamalla A-painiketta.
- Siirry oikealla olevaan sarakkeeseen painamalla C-painiketta.

Basic Training

As an operative you must master a few basic moves. Study the material below, and you will be well on your way to becoming a top-level agent.

Jumping: Press Button C to jump.

Leaping over railing: While holding the D-Button up, press Button C. This is used for scaling balconies or other obstacles.

Leaping down: While holding the D-Button down, press Button C.

Shooting: Press Button B.

Ducking: Press the D-Button down.

Basistraining

Als Agent im Einsatz mußt Du ein paar grundlegende Funktionen beherrschen. Gehe die folgenden Anweisungen gründlich durch, dann bist Du auf dem besten Wege zum Top-Agenten.

Springen: Taste C drücken.

Über Geländer springen: Die D-Taste "aufwärts" gedrückt halten und Taste C drücken. Damit kann man auf Balkone klettern und andere Hindernisse überwinden.

Nach unten springen: Die D-Taste "abwärts" gedrückt halten und Taste C drücken.

Schießen: Taste B drücken.

Ducken: Die D-Taste "abwärts" drücken.

Entraînement de base

En tant qu'agent en mission, vous devez maîtriser différentes techniques de base. Etudiez les instructions ci-dessous : elle vous permettront de devenir très vite un agent de première classe.

Faire un bond: appuyez sur le bouton C pour faire un bond.

Franchir des balustrades: gardez le haut de la touche-D enfoncé et appuyez sur le bouton C. Cette technique vous permet d'escalader des balcons et de franchir d'autres obstacles.

Sauter en bas: gardez le bas de la touche-D enfoncé et appuyez sur les boutons C.

Tirer: appuyez sur le bouton B.

Esquiver le tir de l'ennemi: appuyez sur le bas de la touche-D.

Funcionamiento básico

Como jugador, tienes que familiarizarte con algunos movimientos básicos. Lee con atención la información que sigue, y estarás a un paso de convertirte en un agente de alto nivel.

Saltar: Pulsa el Botón C para saltar.

Saltar la barandilla: Pulsa el Botón C mientras mantienes pulsado el botón D. Es útil para saltar balcones y superar otros obstáculos.

Saltar hacia abajo: Pulsa los botones C mientras mantienes pulsado el Botón D.

Disparar: Pulsa el Botón B.

Agacharte: Pulsa el Botón D hacia abajo.

Addestramento di base

Come agente in missione devi conoscere a fondo alcuni movimenti di base. Studia il materiale riportato qui di seguito, e sarai a buon punto per diventare un agente di alto livello.

Saltare: Premi il Tasto C per saltare.

Saltare oltre la ringhiera: Tenendo premuto verso l'alto il Tasto D, premi il Tasto C per scavalcare balconi o altri ostacoli.

Saltare verso il basso: Tenendo premuto verso il basso il Tasto D, premi il Tasto C.

Sparare: Premi il Tasto B.

Schivare i colpi: Premi il tasto D verso il basso.

Grundutbildning

Som agent på uppdrag måste du behärska ett antal sätt att förflytta dig på. Studera noggrant instruktionerna nedan så är du en bra bit på väg mot att bli en toppagent.

Hoppa: Tryck på Tangent C.

Hoppa över hinder: Håll ned R-tangenten och tryck på Tangent C. Den här tekniken kan du använda för att klättra upp till balkonger eller över andra hinder.

Hoppa ned: Håll ned R-tangenten och tryck på Tangent C.

Skjuta: Tryck på Tangent B.

Ducka: Tryck R-tangenten nedåt.

Basis Training

Als speler moet je een aantal basis bewegingen beheersen. Je bent een goed eind op weg om een agent van top niveau te worden, als je hetgeen dat hieronder staat goed bestudeert.

Springen: Druk op Toets C om te springen.

Springen over railing: Druk op Toets C, terwijl je de R-toets omhoog gedrukt houdt. Dit kan je gebruiken om op een balkon te klimmen of om over andere hindernissen te springen.

Naar beneden springen: Druk op Toets C terwijl je de R-toets omlaag gedrukt houdt.

Schieten: Druk op Toets B.

Bukken: Druk de R-toets omlaag.

Perustason koulutus

Sinun täytyy hallita muutamia perustason liikkeitä. Opiskele seuraavat toiminnot, niin voit tulla huipputasoin agentiksi.

Hyppääminen: Paina C-painiketta.

Hyppääminen kaiteiden yli: Pidä D-painiketta ylhäällä ja paina samanaikaisesti C-painiketta. Käytä tätä toimintoa esimerkiksi kiivetessäsi parvekkeille.

Hyppääminen alas: Pidä D-painike alhaalla ja paina samanaikaisesti C-painiketta.

Ampuminen: Paina B-painiketta.

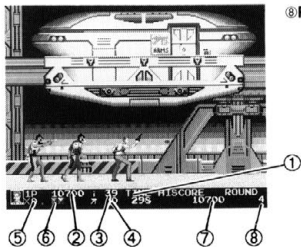
Väistäminen: Paina D-painike alas.

- ① **Time** – amount of time left to complete current level.
- ② **Score** – agent's current score.
- ③ **Pistol Ammo** – number of shots remaining.
- ④ **Special Weapons Ammo** – number of shots remaining.
- ⑤ **Agents** – number of agents left.
- ⑥ **Hit Points** – number of hits that you can take. Your agent loses one Hit Point to punches and explosions, and two points if hit by enemy fire.
- ⑦ **Hiscore** – the best score so far.
- ⑧ **Round** – the round you're currently playing.

- ① **Zeit** – die auf der aktuellen Stufe verbleibende Zeit.
- ② **Score** – aktueller Punktestand des Agenten.
- ③ **Pistolenmunition** – Anzahl der verbleibenden Geschosse.
- ④ **Munition für Spezialwaffen** – Anzahl der verbleibenden Geschosse.
- ⑤ **Agenten** – Anzahl der verbleibenden Agenten.
- ⑥ **Trefferpunkte** – Anzahl der Treffer, die ein Agent noch einstecken kann. Wenn der Agent in Schlägereien und Explosionen gerät, verliert er einen Trefferpunkt, wenn er in gegnerisches Feuer gerät, zwei Trefferpunkte.
- ⑦ **Höchste Punktzahl** – die bisher höchste Punktzahl.
- ⑧ **Runde** – die aktuelle Runde.

- ① **Durée restante** – indique le temps qu'il vous reste pour terminer le niveau en cours.
- ② **Score** – indique le nombre de points de l'agent actif.
- ③ **Munitions pistolet** – indique le nombre de tirs qu'il vous reste.
- ④ **Munitions armes spéciales** – indique le nombre de tirs qu'il vous reste.
- ⑤ **Agents** – indique le nombre d'agents qu'il vous reste.
- ⑥ **Points de survie** – indique le nombre de coups ou de tirs que vous pouvez encaisser avant d'être mis hors combat. Votre agent perd un point de survie chaque fois qu'il reçoit un coup ou qu'il est touché par une explosion ; il perd deux points lorsqu'il est touché par un tir ennemi.
- ⑦ **Record** – indique le meilleur score obtenu dans le jeu.
- ⑧ **Manche** – indique la manche en cours.

- ① **Tiempo** – Tiempo que queda para finalizar el nivel actual.
- ② **Puntuación** – Puntos obtenidos por el agente en juego.
- ③ **Municiones** – Número de disparos que faltan por hacer.
- ④ **Municiones de armas especiales** – Número de disparos que faltan por hacer.
- ⑤ **Agentes** – Número de agentes de que dispones.
- ⑥ **Impactos** – Número de impactos que puedes recibir. Tu agente pierde un punto de impacto cuando recibe un golpe o resulta tocado por una explosión, y dos puntos si resulta herido por el fuego enemigo.
- ⑦ **Puntuación máxima** – La máxima puntuación alcanzada hasta el momento.
- ⑧ **Partida** – La partida que estás jugando.



- ① **Tempo** – tempo rimasto per completare il livello corrente.
 - ② **Punteggio** – punteggio corrente dell'agente.
 - ③ **Munizioni della Pistola** – numero di colpi rimanenti.
 - ④ **Munizioni Armi Speciali** – numero di colpi rimanenti.
 - ⑤ **Agenti** – numero di agenti rimanenti.
 - ⑥ **Punti Ferita** – numero di colpi che puoi ricevere. Il tuo agente perde un Punto Ferita con pugni o esplosioni, e due punti se colpito dal fuoco nemico.
 - ⑦ **Record** – il miglior punteggio finora ottenuto.
 - ⑧ **Manche** – la manche attualmente giocata.
- ① **Tid** – den tid som finns kvar för att avsluta den aktuella nivån.
 - ② **Poäng** – agentens aktuella poäng.
 - ③ **Pistolammunition** – antal skott som finns kvar.
 - ④ **Ammunition för specialvapen** – antal skott som finns kvar.
 - ⑤ **Agenter** – antal agenter som finns kvar.
 - ⑥ **Träffpoäng** – antal träffar du kan klara av. Din agent förlorar en träffpoäng när han eller hon råkar ut för ett slag eller en explosion, och två poäng om han/hon träffas av fiendens eld.
 - ⑦ **Högsta poäng** – den högsta poängen hittills.
 - ⑧ **Omgång** – den omgång du spelar för tillfället.
- ① **Time (Tijd)** – de hoeveelheid tijd die je nog over hebt om de huidige ronde te volbrengen.
 - ② **Score** – de huidige score van de agent.
 - ③ **Pistol Ammo (Munitie)** – aantal schoten dat je nog over hebt.
 - ④ **Special Weapon Ammo (Munitie Speciale Wapen)** – aantal schoten dat je nog over hebt.
 - ⑤ **Agents (Agenten)** – het aantal agenten dat nog over is.
 - ⑥ **Hit points (Raak Punten)** – aantal keren dat je geraakt kunt worden. Jouw agent verliest één Hit Punt bij een slag en ontploffingen, en verliest twee punten als hij geraakt wordt door vijandelijk vuur.
 - ⑦ **Hiscore (Hoogste Score)** – de beste score op dat moment.
 - ⑧ **Round (Ronde)** – de ronde waarin je op dat moment speelt.
- ① **Time** – aika, jonka kuluessa sinun on päästävä tason läpi.
 - ② **Score** – agentin tämänhetkinen pistetilanne.
 - ③ **Pistol Ammo** – pistoolin jäljellä olevien panosten määrä.
 - ④ **Special Weapons Ammo** – erikoisaseiden jäljellä olevien panosten määrä.
 - ⑤ **Agents** – jäljellä olevien agenttien määrä.
 - ⑥ **Hit Points** – sallittujen osumien määrä. Agentti menettää yhden pisteen iskuista ja räjähdyksistä ja kaksi pistettä saatuaan osuman vihollisen tulituksessa.
 - ⑦ **Hiscore** – toistaiseksi korkein pistemäärä.
 - ⑧ **Round** – pelikierros, jota parhaillaan pelaat.

Enemy Tactics Briefing

WPCO intelligence briefs. They reveal the latest tactics of Gimdo's minions.

Pop Out: Terrorists will hide in doorways and pop out to shoot agents. To overcome this threat HQ recommends that agents themselves lurk in doorways and pop out for carefully timed shots.

Gegnerische Taktik

Erkenntnisse des WPCO-Nachrichtendienstes. Sie geben Auskunft über die neuesten Taktiken von Gimdos Handlangern.

Eingänge: Die Terroristen lauern in Hauseingängen und tauchen kurz auf, um auf die Agenten zu schießen. Um dieser Gefahr zu entgehen, empfiehlt das Hauptquartier den Agenten, sich ebenfalls in Eingängen zu verstecken und nur zum Abgeben von Schüssen kurz hervorzutreten.

Tactiques ennemies

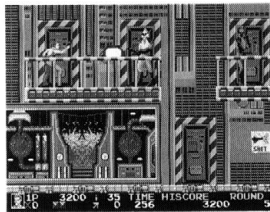
Voici un rapport du service de renseignements WPCO. Il révèle les dernières tactiques utilisées par les soudards de Gimdo.

Sortie: les terroristes se cachent dans les embrasures des portes et sortent de leurs cachettes pour abattre les agents. Pour contrer ces attaques, le quartier général recommande aux agents de procéder de la même manière, en se cachant dans les portes et en tirant des salves brèves et précises.

Resumen de las tácticas del enemigo

Informes del servicio de inteligencia WPCO. Revelan las últimas tácticas utilizadas por los secuaces de Gimdo.

Ataque sorpresa: Los terroristas se esconderán detrás de las puertas para atacar por sorpresa a los agentes. A fin de eliminar esta amenaza, HQ recomienda a los agentes esconderse también tras las puertas y exponerse únicamente para realizar disparos bien calculados.



Istruzioni sulla Tattica del Nemico

Gli agenti segreti della WPCO danno informazioni. Rivelano le tattiche utilizzate recentemente dai tirapiedi di Gimdo.

Uscita: I terroristi si nasconderanno nei vani delle porte e usciranno all'improvviso per sparare agli agenti. Per evitare questo pericolo, la Centrale raccomanda agli agenti di appostarsi a loro volta nei vani delle porte e di uscirne per fare fuoco al momento opportuno.

Information om fiendetaktik

WPCOs underrättelseinformation. Här avslöjas den senaste taktik som Gimdos underhuggare följer.

Hoppa fram: Terroristerna gömmer sig i dörröppningar och hoppar fram för att skjuta agenterna. Som mot-åtgärd rekommenderar högkvarteret att agenterna själva gömmer sig i dörröppningar och sedan överraskande hoppar fram och avfyrrar noggrant avvägda skott.

Vijandelijke Tactieken Instructies

WPCO inlichtingendienst instructies. Zij onthullen de laatste tactieken van de volgelingen van Gimdo.

Te voorschijn komen: Terroristen zullen zich verstoppen in deuropeningen en tevoorschijn springen om agenten neer te schieten. Om deze dreiging de baas te blijven, raadt het Hoofdkwartier aan dat de agenten zich ook schuil houden in deuropeningen en tevoorschijn komen voor nauwkeurig getimde schoten.

Yhteenveto vihollisen taktiikasta

WPCO:n tiedustelun laatima yhteenveto. Siitä selviää Gimdon kätyrien käyttämä uusin taktiikka.

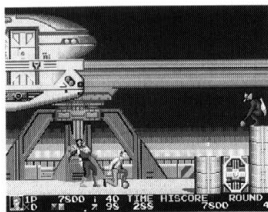
Yllätyshyökkäys: Terroristit piileskelevät oviaukoissa ja tekevät yllätyshyökkäyksiä agentteja vastaan. Päämaja suosittelee, että agentit piiloutuvat itse oviaukkoihin ja syöksyvät sieltä ampuakseen tarkoin ajoitettuja laukauksia.

Bomb Bowlers: Gimdo has developed a new contact explosive. This explosive is deployed in round bombs that are bowled towards their target. Terrorists armed with this device are reported to wear blue bio-hazard suits. To defeat this technology WPCO tactics dictate that agents should jump over bowled bombs and terminate terrorist assets.

Sprengkugeln: Gimdo hat einen neuen Kontaktsprengstoff entwickelt, der in Form von Sprengkugeln auf das Ziel zugerollt wird. Mit diesen Waffen ausgerüstete Terroristen tragen blaue Bio-Schutzanzüge. Die WPCO-Richtlinien schreiben zur Bekämpfung dieser Gefahr vor, daß die Agenten über die Sprengkugeln springen und die Anlagen der Terroristen zerstören sollen.

Boule explosive: Gimdo a mis au point un nouvel explosif par contact. Ces explosifs sont introduits dans des boules que l'ennemi lance sur sa cible. Les terroristes possédant cette arme portent des combinaisons bioprotectrices de couleur bleue. Pour éliminer ces combattants, le WPCO recommande aux agents de sauter par-dessus les boules explosives et de détruire ensuite l'ennemi.

Lanzabombas: Gimdo ha desarrollado un nuevo explosivo que se lanza mediante bombas enviadas directamente sobre sus objetivos. Parece que los terroristas provistos de estas armas llevan trajes de protección azules. Para superar este obstáculo, la estrategia de WPCO aconseja a los agentes esquivar las bombas con un salto hasta terminar con las municiones de los terroristas.



Sfera Esplosiva: Gimdo ha studiato un nuovo tipo di esplosivo a contatto. Questo esplosivo è contenuto in sfere che vengono fatte rotolare verso il bersaglio. E' stato notato che i terroristi armati in questo modo sono dotati di tute blu resistenti agli agenti chimici. Per sconfiggere tale tecnologia, la WPCO consiglia agli agenti di saltare oltre le bombe in arrivo e di distruggere l'equipaggiamento del terrorista.

Bowlingbomber: Gimdo har utvecklat en nytt sprängmedel som exploderar vid kontakt. Sprängmedlet laddas i runda bomber som kan rullas mot målen. Enligt rapporterna är terroristerna som är utrustade med dessa vapen klädda i blå bio-skyddsdräkter. Enligt WPCO-taktiken ska agenterna hoppa över de rullande bomberna och skjuta terroristen.

Bommen Bowlers: Gimdo heeft een nieuw contact explosief ontwikkeld. Deze ontplofbare stof is in ronde bommen gestopt, die naar hun doel worden gerold. Terroristen met dit wapen zijn volgens rapportage gehuld in blauwe bio-pakken. Om deze technologie te verslaan, moeten agenten volgens WPCO over de gerolde bommen springen en een einde maken de terroristen.

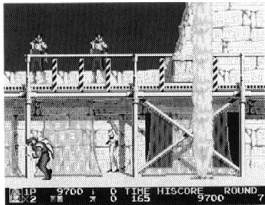
Keilapommit: Gimdo on kehittänyt uuden räjähteen, joka on sijoitettu pyöreisiin pommeihin. Ne vieritetään kohteeseensa kuin keilapallot. Näillä aseistetut terroristit ovat saatujen raporttien mukaan pukeutuneet biosuojapukuun. WPCO:n ohjeiden mukaisesti agenttien on hypättävä pommien yli ja tuhottava terroristien varusteet.

Roach Rollers: Egyptian resources indicate Gimdo has developed a new type of terrorist threat. Dubbed "roach rollers," these creatures burrow under the sand. Sensing the presence of an agent, they erupt from the ground in a geyser of sand and attempt to roll over agents. These pests can only be neutralized with three head-shots. Agents should be prepared to jump over them when they are rolled into a ball. Agents should shoot when creatures stand up and advance towards them.

Sandwürmer: Aus ägyptischen Quellen wurde bekannt, daß Gimdo eine neue Terrorwaffe entwickelt hat. Die sogenannten "Sandwürmer" graben sich im Sand ein. Wenn sie einen Menschen wahrnehmen, schnellen sie in einer Fontäne von Sand hoch und versuchen, die Agenten zu überrollen. Diese Kreaturen können nur durch drei Kopfschüsse eliminiert werden. Die Agenten müssen sie überspringen, wenn sie noch zu Kugeln zusammengerollt sind. Wenn sie sich aufrichten und auf die Agenten zukommen, müssen die Agenten schießen.

Ebouleur: des sources égyptiennes révèlent que Gimdo a mis au point une nouvelle menace terroriste, les "ébouleurs" armés, qui se cachent dans le sable comme des scorpions. Lorsqu'ils détectent la présence d'un agent, ils surgissent de terre en formant un geyser de sable et tentent d'écraser les agents. La seule manière de neutraliser les ébouleurs consiste à leur loger trois balles dans la tête. Les agents doivent sauter au-dessus des ébouleurs lorsqu'ils sont roulés en boule et faire feu lorsqu'ils se redressent et avancent vers eux.

Cucarachas rodillo: Fuentes egipcias señalan que Gimdo ha desarrollado un nuevo tipo de amenaza terrorista. Son las "cucarachas rodillo", criaturas que excavan la tierra para esconderse y que, cuando detectan la presencia de un agente, emergen del suelo en un geyser de arena y tratan de aplastar a los agentes. Estos malignos insectos sólo pueden neutralizarse con balas de tres cabezas. Los agentes tienen que estar alerta para saltar sobre ellos cuando se encuentran en forma de bola y para dispararlos cuando avanzan hacia ellos.



Scarafaggi Rotolanti: Secondo agenti segreti egiziani, Gimdo si serve di un nuovo mezzo di combattimento: soprannominati "scarafaggi rotolanti", queste creature si nascondono sotto la sabbia. Quando fiutano la presenza di un agente, fanno eruzione dal terreno e cercano di travolgere gli agenti. Questi parassiti possono essere annientati solo con tre colpi alla testa. Quando sono arrotolati in una palla, gli agenti devono essere pronti a saltare oltre di essi. Quando le creature sono in piedi e avanzano verso gli agenti, questi devono sparare.

Sandvältare: Enligt egyptiska källor har Gimdo även utvecklat en ny typ av terrorvapen som går under namnet "sandvältare", eftersom dessa varelser kan gräva sig fram under sanden. När sandvältarna känner att en agent finns i närheten vräker de sig upp ur marken så att sanden sprutar och försöker rulla över honom eller henne. För att likvidera dessa monster krävs tre skott i huvudet. Agenterna måste vara beredda att hoppa över dem när de är hoprullade som bollar. Skotten bör avfyras när varelserna står upp och har börjat närma sig.

Kakkerlak Rollers: Egyptische bronnen geven te kennen dat Gimdo een nieuwe terroristische dreiging heeft ontwikkeld. Nagemaakte "Rollende Kakkerlakken", deze schepsels nestelen zich onder het zand. Als zij de aanwezigheid van een agent voelen, barsten zij als een geiser onder het zand vandaan en proberen zij de agenten omver te rollen. Deze plaag kan alleen maar geneutraliseerd worden met drie hoofd-schoten. Agenten moeten voorbereid zijn om over hen heen te springen, als zij tot een bal opgerold zijn. Agenten moeten schieten als de schepsels opstaan en op hen af komen.

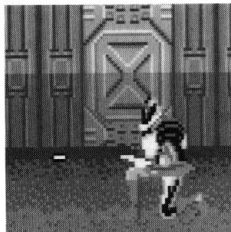
Hiekanvyöryttäjät: Egyptin tiedustelulähteet ilmoittavat, että Gimdo on kehittänyt uuden tavan, jolla se tuhoaa vastustajiaan - hiekanvyöryttäjät. Nämä oliot elävät kaivautuneina hiekkaan. Kun ne vaistoavat agentin läsnäolon, ne purkautuvat maasta kuin suihkulähde ja yrittävät haudata agentit syöksemänsä hiekan alle. Nämä tuholaiset voidaan eliminoida vain kolmella päähän osuneella laukauksella. Agenttien täytyy varautua hyppäämään otusten yli, kun ne ovat kiertyneinä kerälle. Niitä voi ampua silloin, kun ne ovat pystyssä ja lähestyvät agenteja.

Low Shot: Gray enemies will crouch and shoot. This makes them especially dangerous to operatives. Concentrate fire on gray enemies as soon as they appear.

Schüsse aus geringer Höhe: Graue Feinde kauern sich hin und schießen aus dieser Position. Dadurch sind sie für die Agenten im Einsatz besonders gefährlich. Konzentriere das Feuer auf die grauen Feinde, sobald sie auftauchen.

Coup bas: les ennemis de couleur grise s'agenouillent pour tirer ; cette caractéristique les rend particulièrement dangereux. Concentrez votre feu sur les terroristes gris dès que vous les apercevez.

Fuego bajo: Los enemigos de color gris se agachan y disparan, lo cual los hace especialmente peligrosos para los jugadores. Dirige tus disparos contra los enemigos grises tan pronto como aparezcan.



Colpo Basso: Questi nemici grigi si abbassano e sparano: ciò li rende particolarmente pericolosi per gli agenti in missione. Dirigere il fuoco sui nemici grigi non appena appaiono.

Lågt skott: De grå fienderna kryper ihop när de skjuter. Detta gör dem särskilt farliga för agenter. Koncentrera elden mot grå fiender så fort de dyker upp.

Laag schot: Grijsze vijanden zullen bukken en schieten. Dit maakt ze vooral gevaarlijk. Concentreer het vuren op grijze vijanden zodra zij verschijnen.

Matala-ampujat: Harmaita vihollisia, jotka kyyristyvät mataliksi ja ampuvat. Se tekee niistä erityisen vaarallisia. Keskitä tulitus harmaisiin vihollisiin heti, kun ne ilmestyvät näkyviin.

New Weapons Briefing

In addition to the standard submachine gun, Gimdo has added several new weapons to his arsenal. Agents should utilize captured weapons. Study this information to put that hardware to good use.

Flame Gun: A devastating weapon that will help agents burn through enemies.

Shot Cluster: A hi-tech weapon consisting of six pulse lasers mounted together on one rifle stock. Still in development, a few powerful prototypes have found their way into Gimdo's armories.



Neue Waffen

Neben den üblichen Maschinenpistolen hat Gimdo verschiedene neue Waffen in sein Arsenal aufgenommen. Agenten sollen erbeutete Waffen verwenden. Prüfe Dir die folgenden Angaben gut ein, damit Du diese Waffen richtig einsetzen kannst.

Flammenpistole: Eine verheerende Waffe, mit der die Agenten ihre Gegner verbrennen können.

Mehrfachlaser: Eine High-Tech-Waffe, die aus sechs auf einem Gewehrschaft montierten Impulslasern besteht. Zwar ist diese Waffe noch in der Entwicklung, aber dennoch sind ein paar leistungsfähige Prototypen in Gimdos Besitz gelangt.

Nouveautés de l'arsenal

En plus de la mitraillette classique, Gimdo a ajouté une série d'autres armes à son arsenal. Les agents doivent si possible utiliser les armes ennemies qu'ils capturent. Lisez les instructions suivantes pour utiliser au mieux le matériel ennemi.

Fusil lance-flamme: une arme dévastatrice qui aidera les agents à carboniser leurs ennemis.

Sulfateuse à laser: une arme très perfectionnée, constituée de six lasers pulsés montés sur une crosse de fusil. Cette arme est encore à l'étude, mais quelques prototypes de cette machine à tuer ont rejoint l'arsenal de Gimdo.

Información sobre las nuevas armas

Además de las habituales, Gimdo ha agregado nuevas armas a su arsenal. Los agentes deberán utilizar armas robadas al enemigo. Ten en cuenta la información siguiente para sacar el máximo partido de tus fuerzas.

Lanzallamas: Arma devastadora que permitirá a los agentes abrasar a sus enemigos.

Metrallera láser: Arma de gran complejidad técnica que lanza seis disparos láser a la vez desde una sola arma. Aún se encuentra en periodo de desarrollo, pero, por algún motivo desconocido, Gimdo cuenta entre su armamento con seis prototipos de gran potencia.

Istruzioni sulle Nuove Armi

Oltre alle mitragliatrici standard, Gimdo ha aggiunto al suo arsenale numerose nuove armi. Gli agenti devono utilizzare le armi sottratte al nemico. Studiare le seguenti informazioni per utilizzare al meglio l'arsenale nemico.

Fucile Lanciafiamme: Arma devastante che aiuterà gli agenti ad incenerire i nemici.

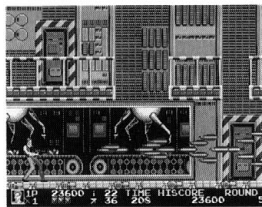
Mitragliatrice Laser: Arma altamente tecnologica consistente di sei laser ad impulsi montati sul calcio di un fucile. Ancora in fase di studio, alcuni potenti prototipi di quest'arma sono in possesso di Gimdo.

Information om nya vapen

Förutom den vanliga k-pisten har Gimdo nu skaffat flera nya vapen till sin arsenal. Agenterna bör använda sig av dessa vapen om de får tillgång till dem. Studera den här informationen noggrant så att du kan använda vapnen på ett effektivt sätt.

Eldkastare: Ett förödande vapen som kan bränna hål på fienden.

Multivapen: Ett högteknologiskt vapen som består av sex pulslasrar monterade på en och samma gevärstock. Vapnet är fortfarande under utveckling, men Gimdo har kommit över några kraftfulla prototyper.



Instructies voor Nieuwe Wapens

Naast zijn standaard submachine geweer, heeft Gimdo verscheidene nieuwe wapens aan zijn arsenaal toegevoegd. Agenten zouden bemachtigde wapens moeten gebruiken. Bestudeer deze informatie om de hardware op een goede manier te gebruiken.

Vlammen Geweer: Een vernietigend wapen dat de agenten zal helpen, om door vijanden heen te branden.

Schot Kluster: Een hi-tech wapen dat bestaat uit zes laser stralen die gemonteerd zijn op één geweerloop. Nog in ontwikkeling, maar een paar prototypes hebben hun weg gevonden naar het wapenmagazijn van Gimdo.

Yhteenveto uusista aseista

Tavallisten konepistoolien lisäksi Gimdon varustuksiin kuuluu useita uusia aseita. Agenttien pitäisi ottaa käyttöön kaikki aseet, jotka he onnistuvat kaappaamaan vihollisilta. Lue seuraavat tiedot tarkasti, niin osaat käyttää aseita.

Liekkiase: Musertavan voimakas ase, jolla agentit voivat polttaa vihollisia.

Yhdistelmälaser: Ultramoderni ase, joka koostuu kuudesta kiväärin tukkiin asennetusta sykäyslaserista. Ase on vielä kehitysteleillä, mutta Gimdo on saanut muutaman tehokkaan prototyypin asearsenaaliinsa.

Mission Specific Data

The following brief has been prepared by command assets JC-KAL for Rolling Thunder 2 operatives.

- Running into an enemy will cause an agent to flash. Flashing agents are invincible.
- Gimdo has stashed special devices behind certain doors. These special items give the agents extra time or bonus hit points.
- Sharing ammunition and special weapons is advantageous to both agents. To share, both agents should enter the door at the same time.
- Conserve your ammunition.
- Look for secret doors. Gimdo has several secret caches of special items and ammunition hidden throughout his complex.

Besondere Hinweise

Die folgenden Informationen wurden von JC-KAL-Befehlsstellen für Rolling Thunder 2-Agenten im Einsatz erstellt.

- Trifft ein Agent auf einen Gegner, beginnt er zu blinken. Blinkende Agenten sind unbesiegbar.
- Gimdo hat hinter bestimmten Türen Spezialwaffen gelagert. Wenn ein Agent diese findet, erhält er zusätzliche Zeit oder zusätzliche Trefferpunkte.
- Wenn sich zwei Agenten Munition und Spezialwaffen teilen, ist dies für beide von Vorteil. Dazu müssen die Agenten gleichzeitig durch die Tür kommen.
- Sparsam mit der Munition umgehen.
- Suche nach Geheimtüren. Gimdo hat auf seinem Gelände mehrere Geheimverstecke für Spezialwaffen und Munition angelegt.

Conseils pour votre mission

Le briefing ci-dessous a été préparé par le robot d'état-major JC KAL à l'attention des agents de la mission Rolling Thunder 2.

- Si un agent heurte un ennemi, l'agent se met à clignoter. Un agent qui clignote est invincible.
- Gimdo a caché des dispositifs spéciaux derrière certaines portes. Lorsqu'ils s'emparent de ces armes spéciales, les agents augmentent leur compte de temps et de points de survie.
- Les deux agents en mission ont intérêt à se partager leurs munitions et leurs armes spéciales. Pour se partager leurs armes, les deux agents doivent franchir une porte en même temps.
- Conservez précieusement vos munitions.
- Cherchez les portes secrètes. Gimdo possède plusieurs caches secrètes où il entrepone armes spéciales et munitions.
- El agente que se lance contra un enemigo comenzará a lanzar destellos. Los agentes en estas condiciones son invencibles.
- Gimdo ha escondido dispositivos especiales detrás de determinadas puertas. Con ellos, los agentes pueden obtener tiempo adicional o impactos de bonificación.
- Es conveniente para ambos agentes compartir armas y municiones. Para compartirlos, los dos agentes tienen que atravesar las puertas a la vez.
- Ahorra municiones.
- Localiza las puertas secretas. Gimdo posee varios escondrijos con armas y municiones especiales repartidos en diversos puntos de este recinto.

Datos especiales sobre la misión

El informe siguiente ha sido elaborado por el capitán JC-KAL para ayudar a los participantes de Thunder 2.

Istruzioni Specifiche sulla Missione

Il seguente foglio di istruzioni è stato preparato dall'elaboratore elettronico della Centrale JC-KAL per gli agenti in missione Rolling Thunder 2.

- Un agente che incontra un nemico comincerà a lampeggiare. Gli agenti che lampeggiano sono invincibili.
- Gimdo ha nascosto dietro ad alcune porte dei dispositivi speciali. Tali dispositivi danno agli agenti del tempo in più o dei Punti Ferita supplementari.
- La condivisione di munizioni e di armi speciali è vantaggiosa per entrambi gli agenti. Per effettuare una condivisione, entrambi gli agenti devono entrare contemporaneamente attraverso la porta.
- Conserva le tue munizioni.
- Cerca porte segrete. Gimdo ha numerose riserve segrete di attrezzature ed armi speciali nascoste all'interno del suo covo.

Uppdragsspecifik information

Följande kortfattade information har tagits fram av JC-KAL för Rolling Thunder 2-agenterna.

- En agent som springer på en fiende börjar blinka, vilket innebär att han/hon är oövervinnelig.
- Gimdo har gömt undan specialutrustning bakom vissa dörrar. Denna utrustning ger agenterna extra tid eller extra träffpoäng.
- Att dela ammunition och specialvapen är till fördel för båda agenterna. Agenterna kan dela utrustning genom att samtidigt gå in genom samma dörr.
- Spara på ammunitionen.
- Leta efter hemliga dörrar. Gimdo har flera hemliga vapengömmor med specialutrustning och ammunition utplacerade över hela sin anläggning.

Specifieke Missie Gegevens

Het volgende dossier is gemaakt door de leiding van JC-KAL voor Rolling Thunder 2 spelers.

- Als je tegen een vijand aanrent, zal jouw agent gaan knippen. Knipperende agenten zijn onoverwinnelijk.
- Gimdo heeft speciale voorwerpen achter bepaalde deuren verborgen. Deze speciale voorwerpen geven de agenten extra tijd of bonus Hit punten.
- Het delen van munitie en speciale wapens is voor beide agenten voordelig. Om te delen, moeten beide agenten tegelijkertijd de deur binnen gaan.
- Spaar je munitie.
- Kijk naar geheime deuren. Gimdo heeft door het hele complex verscheidene geheime opslagplaatsen met speciale voorwerpen en munitie verborgen.

Tehtävään liittyvät tiedot

JC-KAL on laatinut seuraavan yhteenvedon Rolling Thunder 2 -agentteja varten.

- Viholliseen törmäävä agentti rupeaa vilkkumaan ja muuttuu sen jälkeen voittamattomaksi.
- Gimdo on katkenyt erityislaitteita joidenkin ovien taakse. Löytäessään ne agentit saavat lisää peliaikaa tai bonuspisteitä.
- Ammusten ja erikoisaseiden yhteiskäyttö on edullista molemmille agenteille. Voidakseen käyttää niitä yhdessä heidän pitäisi päästä ovelle samaan aikaan.
- Käytä ammuksia säästeliäästi.
- Etsi salaovia. Gimdolla on eri puolilla useita laite- ja ammuskätköjä.

Handling This Cartridge

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

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünnern, 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.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projektierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

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

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

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

Manejo del Cartucho

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

Para un mejor uso

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

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

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

①



②



③



Uso di questa cartuccia

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

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

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

④



Kassettskötsel

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

Korrekt kassettskötsel

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

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

⑤



⑥



⑦



Behandeling van de cassette

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

Voor juist gebruik

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

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

Tämän kasetin käsittely

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

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suinkuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

SCORE BOOK

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

SCORE BOOK

SCORE BOOK

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

SCORE BOOK

SCORE BOOK

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

SCORE BOOK

SCORE BOOK

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

Name			
Data			
Score			

SCORE BOOK

ROLLING THUNDER™2 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.