



INSTRUCTION MANUAL

STREETS
OF RAGE
3

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta **OMEDELBART** spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELLIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta **VÄLITTÖMÄSTI** laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10 – 15 minuutin tauko kerran tunnissa.

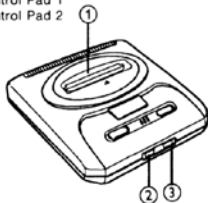
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive 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 is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive 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 wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschließen oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kasset ur speldatorn.

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

- ① Sega-spelkasset
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

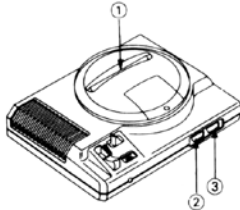
STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer 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 altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

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

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



ALOITUS

1. Kytke Sega Mega Drive Systemjärjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös ohjauslaippa 2.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Segakasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Ohjauslaippa 1
- ③ Ohjauslaippa 2

THESE PEOPLE WILL DECIDE THE FATE OF THE CITY

MR. X: This mysterious crime boss may be out of sight, but he's not out of the city. He's lying low, using a legitimate research company, RoboCy Corporation, as both a front for the Syndicate's business activities and the basis of his latest plan. He has brought in one of the world's most brilliant and eccentric roboticists — Dr. Dahm — to create lifelike robots to replace key city officials. When the replacements are completed, Mr. X can run the entire city by remote control. The Syndicate is using strategically placed bombs to divert the attention of the city police while Mr. X deals with the city leaders, one by one.

MR. X



DIESE LEUTE BESTIMMEN DAS SCHICKSAL DER STADT

MR. X: Dieser mysteriöse Verbrecherboß mag zwar außerhalb der Sichtweite sein, aber er ist nicht außerhalb der Stadt. Er ist untergetaucht und benutzt eine legitime Forschungsgesellschaft, RoboCy Corporation, als Aushängeschild für die Geschäftstätigkeiten des Syndikats und als Basis für seinen neuesten Plan. Er hat einen der genialsten und exzentrischsten Robotertechniker der Welt — Dr. Dahm — engagiert, um lebensechte Roboter zu entwickeln, die wichtige Stadtbeamte ersetzen sollen. Wenn die Roboter ihre Plätze eingenommen haben, kann Mr. X die ganze Stadt über Fernsteuerung kontrollieren. Das Syndikat verwendet strategisch plazierte Bomben, um die Aufmerksamkeit der Stadtpolizei abzulenken, während Mr. X die Stadtführer erledigt, einen nach dem anderen.

LE SORT DE LA VILLE DÉPEND DE CES HÉROS

MR. X : Ce mystérieux chef mafieux se montre actuellement fort discret, mais n'a pas disparu pour autant. Derrière l'honnête façade de la RoboCy Corporation, il dirige secrètement son organisation criminelle, le Syndicat, tout en feignant son dernier plan. Mr. X a contraint le plus brillant robotiste de la planète, le Dr Dahm, à construire pour lui des robots à l'image des hauts fonctionnaires de la ville. Une fois les autorités remplacées par ces robots, Mr. X pourra gouverner avec sa télécommande ! Les membres du Syndicat ont déjà placé des bombes en des points stratégiques de la ville pour détourner l'attention de la police quand Mr. X s'occupera individuellement des hauts fonctionnaires...

ESTAS PERSONAS DECIDIRÁN EL DESTINO DE LA CIUDAD

MR. X: Este misterioso jefe del crimen quizá no esté a la vista, pero tampoco se encuentra fuera de la ciudad. Está escondido, utilizando una compañía de investigación legítima, RoboCy Corporation, como organización para las actividades comerciales del Sindicato y como base para su plan más reciente. Ha contratado a uno de los expertos en robótica más brillantes y excéntricos del mundo, el Dr. Dahm, para crear robots naturales y suplantar a los funcionarios más importantes de la ciudad. Cuando las réplicas estén terminadas, Mr. X podrá controlar toda la ciudad mediante control remoto. El Sindicato está utilizando bombas colocadas estratégicamente para desviar la atención de la policía mientras Mr. X se encarga de los dirigentes de la ciudad, uno a uno.

QUESTE PERSONE DECIDERANNO IL DESTINO DELLA CITTÀ

MR. X: Pur non facendosi vedere, questo misterioso boss del crimine si trova sicuramente in città. Se ne sta riparato, usando una legittima compagnia di ricerche, la RoboCy Corporation, sia come copertura per le attività del suo Racket, sia come base per il suo ultimo piano. Ha convocato uno dei più brillanti ed eccentrici esperti in robotica — il Dr. Dahm — per creare dei robot aventi sembianze umane. Obiettivo: sostituire le autorità più importanti della città. Quando le sostituzioni saranno completate, Mr. X potrà dirigere l'intera città con un telecomando. Il Racket sta facendo uso di bombe dislocate strategicamente per distrarre l'attenzione della polizia cittadina, mentre Mr. X si dà da fare con i capi della città, uno dopo l'altro.

DE HÄR FIGURERNA BESTÄMMER HUR DET SKA GÅ FÖR STAN

MR. X: Den här mystiske gangsterbossen har visserligen gått under jorden, men han är kvar i stan. Nu ligger han lågt och döljer sig bakom ett helt lagligt forskningsföretag, RoboCy Corporation, som han använder både som front för Syndikatets affärsverksamhet och som bas för sin senaste plan. Han har tagit hjälp av en av världens allra mest skärpta och mest excentriska robotforskare — Dr. Dahm — för att bygga robotar som ser livs levande ut och som han tänker ersätta viktiga befattningshavare i stan med. När alla bytena är färdiga kommer Mr. X att kunna fjärrstyra hela stan. Syndikatet använder sig av strategiskt utplacerade bomber för att avleda polisens uppmärksamhet medan Mr. X tar hand om stans ledare, den ene efter den andre.

DEZE MENSEN ZULLEN BESLISSEN OVER HET LOT VAN DE STAD

MENEER X: Deze geheimzinnige misdaadbaas kan dan wel uit het oog zijn, maar hij is niet uit de stad. Hij houdt zich gedeinsd en gebruikt intussen een wettig onderzoekbedrijf, de RoboCy Maatschappij, zowel als façade voor de zakelijke activiteiten van het Syndicaat en als basis voor zijn laatste plan. Hij heeft een van de meest briljante en excentrieke robotdeskundigen, Dr. Dahm, binnengehaald om levensechte robots te scheppen om de belangrijkste stadsbestuurders te vervangen. Wanneer de vervangingen voltooid zijn, kan Meneer X de gehele stad op afstand besturen. Het Syndicaat gebruikt strategisch geplaatste bommen om de aandacht van de stedelijke politie af te leiden, terwijl Meneer X zich een voor een met de stadsbestuurders bezig houdt.

NÄMÄ HENKILÖT RATKAISEVAT KAUPUNGIN KOHTALON

HERRA X: Tämä salaperäinen rikollispäällikkö saattaa olla poissa silmistä, mutta hän ei ole poistunut kaupungista. Hän lymyää piilossa käyttäen hyväkseen laillista RoboCy Corporation -nimistä tutkimuslaitosta sekä syndikaattinsa liiketoiminnan että viimeisimmän suunnitelmansa kulissina. Hän on palkannut tohtori Dahmin, erään maailman nerokkaimmista ja kummallisimmista robotiikan asiantuntijoista, luomaan elävännäköisiä robotteja ottamaan kaupungin tärkeimpien virkamiesten paikan. Kun kaikki virkamiehet on korvattu roboteilla, herra X voi ohjata kaupunkia kaukosäädöllä. Syndikaatti käyttää strategisesti sijoitettuja pommeja siirtääkseen kaupungin poliisivoimien huomion muualle, kun herra X hoitelee kaupungin johtohenkilöt yhden kerrallaan.

BLAZE FIELDING: An ex-cop who had helped overthrow Mr. X twice before, Blaze now works as a private detective. When informed by Dr. Zan that the next victim of the Syndicate's evil scheme will be her old friend, the Chief of Police, she immediately sets up a task force to go to his rescue.

DR. ZAN: A former RoboCy researcher converted into a cyborg during Dr. Dahm's early experiments. Dr. Zan probes a little too deeply into corporate files and discovers what the secret research is really for. He knows the Syndicate must be stopped once and for all, but because of his criminal record he can't approach the police. So he pays a visit to Blaze's agency and enlists her help.

BLAZE FIELDING



BLAZE FIELDING: Blaze, eine ehemalige Polizistin, die schon zweimal mitgeholfen hat, Mr. X zu besiegen, arbeitet nun als Privatdetektivin. Als sie von Dr. Zan erfährt, daß ihr alter Freund, der Polizeichef, das nächste Opfer der bösen Mächtschaften des Syndikats sein soll, stellt sie sofort ein Sonderkommando auf, um ihn zu retten.

DR. ZAN: Ein ehemaliger RoboCy-Forscher, der bei Dr. Dahms frühen Experimenten in einen Cyborg verwandelt wurde. Dr. Zan steckt seine Nase etwas zu tief in Firmenakten und findet den eigentlichen Zweck der geheimen Forschung heraus. Er weiß, daß das Syndikat ein für allemal gestoppt werden muß, kann sich aber wegen seiner kriminellen Vorgeschichte nicht an die Polizei wenden. Deshalb besucht er Blazes Agentur und gewinnt sie als Gehilfin.

BLAZE FIELDING : La "femme flic" qui a réussi à mettre deux fois Mr. X sous les verrous. Blaze a maintenant quitté la police pour travailler comme détective privé. Dès que le Dr Zan lui a appris que son vieil ami le Chef de la police serait la prochaine victime du Syndicat, elle a mis sur pied un groupe d'intervention pour le sauver.

DR. ZAN : Un ancien chercheur de RoboCy transformé en cyborg lors des premières expériences du Dr Dahm. En fouillant dans les archives de RoboCy, le Dr Zan a découvert à quoi était réellement destinée la recherche. Il sait qu'il faut arrêter le Syndicat une fois pour toutes, mais ne peut s'adresser à la police en raison de son casier judiciaire. Aussi, a-t-il fait appel à l'agence de Blaze.

DR. ZAN



BLAZE FIELDING: Blaze, que ahora trabaja como detective privado, es una ex policía que ayudó anteriormente en un par de ocasiones a derribar a Mr. X. Cuando el Dr. Zan le informó que la siguiente víctima de los malvados esquemas del Sindicato iba a ser su viejo amigo, el jefe de la policía, preparó inmediatamente un grupo operativo para acudir a salvarlo.

DR. ZAN: Un antiguo investigador de RoboCy convertido en un organismo cibernético durante los primeros experimentos del Dr. Dahm. El Dr. Zan investiga en los archivos corporativos y descubre el objetivo de la investigación secreta. Sabe que debe ponerse fin a las actividades del Sindicato de una vez por todas, pero debido a sus antecedentes criminales no puede recurrir a la policía. Por eso hace una visita a la agencia de Blaze y pide su ayuda.

BLAZE FIELDING: Blaze è un'ex-poliziotta che per due volte in passato diede il suo aiuto per sconfiggere Mr. X e che ora lavora come detective privato. Appena informata dal Dr. Zan che la prossima vittima del malvagio piano del Racket sarà il suo vecchio amico, il Capo della Polizia, costituisce un'unità operativa per andare in suo soccorso.

DR. ZAN: È un ex-ricercatore della RoboCy che è stato trasformato in uomo bionico durante i primi esperimenti del Dr. Dahm. Indagando un po' troppo a fondo negli archivi della compagnia, il Dr. Zan scopre qual è il reale scopo della ricerca segreta. Sa bene che il Racket deve essere fermato una volta per tutte, ma in quanto schedato non può avvicinare la polizia. Si rivolge quindi all'agenzia di Blaze per richiederle il suo aiuto.

BLAZE FIELDING: Blaze är en f.d. polis som redan hjälpt till att sätta krokben för Mr. X två gånger. Nu jobbar hon som privatdetektiv. När hon får höra av Dr. Zan att nästa offer i Syndikatets ondskefulla plan kommer att bli hennes gamle vän polischefen organiserar hon genast en arbetsgrupp för att gå till undsättning.

DR. ZAN: Dr. Zan var tidigare forskare hos RoboCy och blev omvandlad till en cyborg i samband med ett av Dr. Dahms tidiga experiment. Han gräver lite för djupt i företagsarkiven och upptäcker vad den hemliga forskningen egentligen ska användas till. Han vet att Syndikatet måste stoppas en gång för alla, men med sitt kriminella förflutna kan han inte gå direkt till polisen. Därför avlägger han en visit på Blazes kontor och anlitar hennes hjälp.

BLAZE FIELDING: Een ex-diender die twee keer eerder heeft geholpen Meneer X ten val te brengen, Blaze werkt nu als privé detective. Wanneer ze door Dr. Zan wordt ingelicht dat haar oude vriend, de commissaris van politie, het volgende slachtoffer van het kwade plan van het Syndicaat zal zijn, richt ze onmiddellijk een gevechtsgroep op om hem te gaan redden.

DR. ZAN: Een vroegere RoboCy onderzoeker, die veranderd is in een cyborg tijdens de vroege experimenten van Dr. Dahm. Dr. Zan graaft iets te diep in de archieven van de maatschappij en ontdekt waar het geheime onderzoek in werkelijkheid toe dient. Hij weet dat het Syndicaat eens en voor altijd moet worden tegengehouden, maar hij kan de politie niet benaderen vanwege zijn misdadige verleden. Daarom brengt hij een bezoek aan het bureau van Blaze en roept haar hulp in.

BLAZE FIELDING: Entinen poliisi, joka on kahdesti ennen auttanut kukistamaan herra X:n. Blaze työskentelee nykyään yksityisetsivänä. Kun hän kuuli tohtori Zanilta, että syndikaatin pirullisen suunnitelman seuraava uhri olisi poliisipäällikkö, hänen vanha ystävänsä, Blaze muodosti välittömästi iskuryhmän pelastamaan poliisipäällikköä.

TOHTORI ZAN: Entinen RoboCyn tutkija, joka muuttui kyborgiksi tohtori Dahmin varhaisessa kokeessa. Tohtori Zan penkoo hiukan liian tarkkaan yhtiön arkistoja ja huomaa, mitä tarkoitusta varten salainen tutkimus todellisuudessa tehdään. Hän toteaa, että syndikaatin toiminta on kertakaikkiaan estettävä. Mutta rikosrekisterinsä vuoksi hän ei voi ottaa yhteyttä poliisiin, vaan hän käy Blazen toimistossa ja pyytää tämän apua.

AXEL STONE: After the Syndicate was defeated the second time, Blaze's old partner from the police force moved far from the city and set up a school of martial arts. The letter he receives from Blaze brings him back to the city at top speed.

ADAM HUNTER: Not long ago, Mr. X took out his anger on one of the three ex-cops responsible for his first defeat. Adam was kidnapped and held as bait for his friends, Axel and Blaze. Adam was rescued, and later rejoined the police force as a senior operative. He can't answer Blaze's call for assistance himself, but sends Skate instead.

AXEL STONE



AXEL STONE: Nachdem das Syndikat zum zweiten Mal zu Fall gebracht wurde, ließ sich Blazes alter Partner aus der Polizeitruppe weit entfernt von der Stadt nieder und gründete eine Schule für Kampfsportarten. Als er den Brief von Blaze erhält, eilt er blitzschnell zur Stadt zurück.

ADAM HUNTER: Vor nicht allzulanger Zeit ließ Mr. X seine Wut an einem der drei Ex-Bullen aus, die für seine erste Niederlage verantwortlich waren. Adam wurde entführt und als Köder für seine Freunde, Axel und Blaze, gefangengehalten. Adam konnte aber befreit werden, und später schloß er sich wieder der Polizeitruppe als ranghöchster Detektiv an. Er kann Blazes Bitte um Unterstützung nicht selbst nachkommen und schickt statt dessen Skate.

AXEL STONE : L'ancien partenaire de Blaze dans la police. Après la deuxième défaite du Syndicat, Axel a quitté la ville et ouvert une école d'arts martiaux. Mais, dès qu'il a reçu la lettre de Blaze, il est revenu aussitôt pour l'aider.

ADAM HUNTER : Il n'y a pas si longtemps, Mr. X a vidé sa colère sur l'un des trois anciens policiers responsables de sa première défaite. Il fit enlever Adam pour attirer ses amis Axel et Blaze. Après avoir été délivré, Adam a été promu inspecteur principal dans la police. Il ne peut répondre personnellement à l'appel de Blaze, mais envoie Skate à sa place.

AXEL STONE: Después de la segunda derrota del Sindicato, el viejo compañero de Blaze del cuerpo de la policía se marchó de la ciudad y fundó una escuela de artes marciales. La carta que recibe de Blaze le devuelve a la ciudad a toda velocidad.

ADAM HUNTER: No hace mucho tiempo, Mr. X descargó su furia sobre uno de los tres ex policías responsables de su primera derrota. Secuestró a Adam y lo mantuvo como cebo para atraer a sus amigos, Axel y Blaze. Adam fue rescatado y posteriormente volvió a ingresar en la policía como agente de rango superior. No puede responder él mismo a la llamada de ayuda de Blaze, pero envía a Skate en su lugar.

ADAM HUNTER



AXEL STONE: Dopo la seconda sconfitta del Racket, il compagno di Blaze dai tempi della polizia decise di trasferirsi lontano dalla città ed aprì una scuola di arti marziali. La lettera che Blaze gli scrive lo richiama in città a tutta velocità.

ADAM HUNTER: Poco tempo fa, Mr. X sfogò la sua rabbia su uno dei tre ex-poliziotti responsabili della sua prima sconfitta. Adam venne rapito e tenuto come esca per i suoi amici Axel e Blaze. Adam venne salvato e rientrò nel corpo della polizia come agente più anziano. Non potendo rispondere di persona alla richiesta di assistenza di Blaze, manda al suo posto Skate.

AXEL STONE: När Syndikatet hade besegrats för andra gången flyttade Blazes gamle partner i poliskåren långt bort från stan och startade en kampsportskola. Men nu har han fått ett brev från Blaze så att han far tillbaka till stan med full fart.

ADAM HUNTER: För inte så länge sedan vägrade Mr. X sin ilska på en av de tre f.d. poliser som besegrat honom den första gången. Adam blev kidnappad och användes som lockbete för sina vänner Axel och Blaze. Adam blev räddad och fick senare en hög befattning hos polisen igen. Den här gången kan han inte hjälpa Blaze utan skickar Skate i stället.

AXEL STONE: Nadat het Syndicaat voor de tweede maal was verslagen, verhuisde de oude partner uit de politiemacht van Blaze naar ver buiten de stad en richtte een school voor gevechtkunst op. De brief, die hij van Blaze ontvingt, maakt dat hij op topsnelheid naar de stad terugkeert.

ADAM HUNTER: Niet lang geleden koelde meneer X zijn woede op een van de drie ex-dienders, die verantwoordelijk waren voor zijn eerste nederlaag. Adam werd ontvoerd en als lokaas gehouden voor zijn vrienden, Axel en Blaze. Adam werd gered en keerde later bij de politiemacht terug als hoofdresearcheur. Hij kan zelf geen gehoor geven aan de oproep om hulp van Blaze, maar zendt in zijn plaats Skate.

AXEL STONE: Kun syndikaatti oli lyöty toisen kerran, tämä Blazen vanha työtoveri poliisivoimista muutti kauas kaupungista ja perusti taistelutaidon koulun. Hänen Blazelta saamansa kirje tuo hänet takaisin kaupunkiin huippuvauhdilla.

ADAM HUNTER: Ei kovin kauan sitten herra X purki kiukkunsa yhteen kolmesta entisestä poliisista, jotka olivat vastuussa hänen ensimmäisestä tappiostaan. Adam kidnappattiin ja häntä käytettiin syöttinä hänen ystävilleen Axelille ja Blazelle. Adam pelastui ja myöhemmin hän liittyi uudelleen poliisivoimiin vanhemmaksi etsiväksi. Hän ei voi itse vastata Blazen avunpyyntöön, vaan lähettää sen sijaan Skaten.

EDDIE "SKATE" HUNTER: Since his last encounter with Mr. X and his thugs, Adam's kid brother has grown smarter, stronger and faster. And he's ready and willing to hit the Syndicate where it hurts.

Blaze, Axel, Skate and Zan... can they prevent the city from falling back into the hands of Mr. X and his criminal organization? Only you can help....

EDDIE "SKATE" HUNTER: Seit seinem letzten Zusammenstoß mit Mr. X und seinen Schlägern ist Adams jüngerer Bruder schlauer, stärker und schneller geworden. Und er ist bereit, das Syndikat dort zu treffen, wo es weh tut.

Blaze, Axel, Skate und Zan... können sie verhindern, daß die Stadt wieder in die Hände des Mr. X und seiner Verbrecherorganisation fällt? Nur Sie können helfen....

EDDIE "SKATE" HUNTER : Depuis sa dernière rencontre avec Mr. X et ses sbires, le petit frère d'Adam a grandi. Il est maintenant plus dégourdi, plus fort, plus rapide. Et, il est prêt à frapper le Syndicat là où ça fait mal !

Blaze, Axel, Skate et Zan parviendront-ils à empêcher que la ville retombe aux mains de Mr. X et de son organisation criminelle ? Vous seul pouvez les aider....

EDDIE "SKATE" HUNTER: Desde su último encuentro con Mr. X y sus matones, el hermano pequeño de Adam se ha convertido en una persona más inteligente, fuerte y rápida. Y ahora está listo para golpear al Sindicato allí donde más le duela.

¿Podrán evitar Blaze, Axel, Skate y Zan que la ciudad caiga en las manos de Mr. X y su organización criminal? Sólo usted puede ayudar.

EDDIE "SKATE" HUNTER



EDDIE "SKATE" HUNTER: Dai tempi dell'ultimo incontro con Mr. X ed i suoi delinquenti, il fratellino di Adam è cresciuto diventando più brillante, più forte e più veloce. Ed è veramente motivato a colpire il Racket nei suoi punti deboli.

Blaze, Axel, Skate e Zan... riusciranno ad evitare che la città ricada nelle mani di Mr. X e della sua organizzazione criminale? Solo tu puoi aiutarli....

EDDIE "SKATE" HUNTER: Sedan förra gången han träffade på Mr. X och hans banditer har Adams lillbrorsa vuxit till sig och blivit smartare, starkare och snabbare. Och nu är han redo och villig att ge Syndikatet en smäll som känns ordentligt.

Blaze, Axel, Skate och Zan... kan de förhindra att stan faller tillbaka i klorna på Mr. X och hans gangsterorganisation? Bara du kan hjälpa dem....

EDDIE "SKATE" HUNTER: Sinds zijn laatste ontmoeting met Meneer X en zijn bandieten is Adam's broertje slimmer, sterker en sneller geworden. En hij is klaar en bereid om het Syndicaat op een gevoelige plaats te raken.

Blaze, Axel, Skate en Zan... kunnen zij voorkomen dat de stad terugvalt in de handen van Meneer X en zijn misdadige organisatie? Jij alleen kunt ze helpen....

EDDIE "SKATE" HUNTER: Sitten viimeisimmän tapaamisensa herra X:n ja tämän pukareiden kanssa Adamin pikkuveli on tullut fiksummaksi, vahvemaksi ja nopeammaksi. Hän on myös valmis ja halukas iskemään syndikaattia niin, että tuntuu.

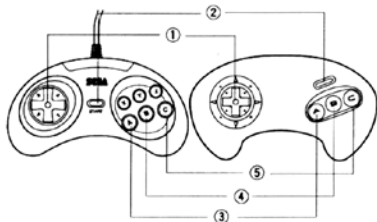
Blaze, Axel, Skate ja Zan... pystyvätkö he estämään kaupunkia joutumasta jälleen herra X:n ja tämän rikollisjärjestön käsiin? Vain sinä voit auttaa....

TAKE CONTROL!

Note: The following describes the default setting of the Control Pad. For more on setting button controls, see page 24.

- ① D-Button
- ② Start
- ③ Button A
- ④ Button B
- ⑤ Button C

To do this:	Press this
Start the game	START
Select items in menu screens	D-Button
Make choices in menu screens	Button A, C or START



SPIELSTEUERUNG

Hinweis: Bei den im folgenden beschriebenen Tastenfunktionen handelt es sich um die vorgegebene Control Pad-Belegung. Weitere Einzelheiten zum Einstellen der Tastenfunktionen finden Sie auf Seite 24.

- ① Richtungstaste
- ② Start-Taste
- ③ Taste A
- ④ Taste B
- ⑤ Taste C

Aktion:	Tastenbetätigung
Spiel starten	START
Menüpunkte ansteuern	Richtungstaste
Menüpunkte auswählen	Taste A, C oder START

PRENEZ LES COMMANDES !

Remarque : La liste suivante indique les réglages par défaut de la manette. Pour plus de précisions sur l'affectation des différentes commandes aux boutons, voyez page 24.

- ① Bouton D
- ② Start
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C

Pour faire ceci :	Appuyez sur
Lancer le jeu	START
Choisir les options sur les écrans de menu	Bouton D
Valider un choix sur les écrans de menu	Bouton A, C ou START

TOMA DE CONTROL

Nota: A continuación se describen los ajustes por omisión del mando de control. Para obtener más información acerca de los ajustes de los botones de control, consulte la página 24.

- ① Botón D
- ② Inicio
- ③ Botón A
- ④ Botón B
- ⑤ Botón C

Para hacer esto:	Presione este botón
Iniciar el juego	START
Seleccionar artículos en las pantallas de menús	Botón D
Elegir en las pantallas de menús	Botón A, C o START

AI COMANDI!

Nota: In seguito sono descritte le impostazioni di default del Control Pad. Per ulteriori dettagli riguardanti l'impostazione dei pulsanti di comando, vedi a pagina 25.

- ① Pulsante-D
- ② Start
- ③ Pulsante A
- ④ Pulsante B
- ⑤ Pulsante C

Per fare questo:	Premi questo
Incominciare il gioco	START
Selezionare le opzioni negli schermi di menu	Pulsante-D
Effettuare le scelte negli schermi di menu	Pulsante A, C o START

TA KONTROLLI!

Observera: Här följer grundinställningarna för kontrollplattan. Se sidan 25 för närmare detaljer om hur du själv kan ställa in knappkontrollerna.

- ① D-knapp
- ② Startknapp
- ③ A-knapp
- ④ B-knapp
- ⑤ C-knapp

För att:	Tryck (på)
Starta spelet	START
Göra inställningar på menyskärmarna	D-knappen
Mata in val på menyskärmarna	A-, C- eller START-knappen

NEEM DE LEIDING!

Opmerking: De standaardinstellingen van het Bedieningsblok worden als volgt beschreven. Raadpleeg pagina 25 voor meer bijzonderheden over de instelling van besturingstoetsen.

- ① R-Toets
- ② Starttoets
- ③ Toets A
- ④ Toets B
- ⑤ Toets C

Om het volgende te doen:	Druk op onderstaande toetsen
Start het spel	START
Kies de onderdelen in de menuschermen	R-toets
Maak keuzen in de menuschermen	Toets A, C of START

OTA OHJAT KÄSIISI!

Huomaa: Seuraava kuva esittää ohjauslaipan oletusasetukset. Katso tarkemmat tiedot näppäinohjauksen asettamisesta sivulta 25.

- ① Suuntanäppäin
- ② Aloitusnäppäin
- ③ A-näppäin
- ④ B-näppäin
- ⑤ C-näppäin

Tehdäksesi tämän:	Paina tätä
Pelin aloittaminen	Aloitusnäppäin
Vaihtoehtojen valitseminen valikkoruuduissa	Suuntanäppäin
Valintojen tekeminen valikkoruuduissa	A-, C- tai aloitusnäppäin

To do this:	Press this
Cancel selections/ return to previous menu	Button B
Speed story progression	Button A or C
Skip past story and score screens	START
Move left or right	D-Button LEFT or RIGHT
Move to front of screen	D-Button DOWN
Move to rear of screen	D-Button UP
Attack	Buttons B, Y, Z*
Jump	(D-Button and) Button C
Pick up items and weapons	Button B
Special Attack	Buttons A, X*
Pause game/ resume play	START

* See pages 48 — 50 for details.

Aktion:	Tasten- betätigung
Wahl annullieren/ zum vorhergehenden Menü zurückschalten	Taste B
Ablauf der Story beschleunigen	Taste A oder C
Einleitungs- und Punktestand- Bildschirm überspringen	START
Bewegung nach links oder rechts	Richtungstaste nach LINKS oder RECHTS
Bewegung nach vorn	Richtungstaste nach UNTEN
Bewegung nach hinten	Richtungstaste nach OBEN
Angriffe	Tasten B, Y, Z*
Sprung	(Richtungstaste und) Taste C
Gegenstände und Waffen aufheben	Taste B
Spezialangriffe	Tasten A, X*
Spiel unterbrechen/ fortsetzen	START

* Einzelheiten hierzu finden Sie auf den Seiten 48 — 50.

Pour faire ceci :	Appuyez sur
Annuler un choix/revenir au menu précédent	Bouton B
Accélérer le déroulement de l'histoire	Bouton A ou C
Sauter les écrans d'histoire et de score	START
Se déplacer à gauche ou à droite	GAUCHE ou DROITE du bouton D
Se déplacer vers l'avant de l'écran	BAS du bouton D
Se déplacer vers l'arrière de l'écran	HAUT du bouton D
Attaquer	Boutons B, Y, Z*
Sauter	(Bouton D et) Bouton C
Ramasser des objets et des armes	Bouton B
Faire une attaque spéciale	Boutons A, X*
Faire une pause/reprendre le jeu	START

* Pour plus de précisions, voir pages 48 et 50.

Para hacer esto:	Presione este botón
Cancelar selecciones/ volver al menú anterior	Botón B
Acelerar las historias	Botón A o C
Saltar pantallas de historias y puntuaciones	START
Moverse hacia la derecha o hacia la izquierda	Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda
Moverse hacia la parte delantera de la pantalla	Botón D hacia abajo
Moverse hacia la parte trasera de la pantalla	Botón D hacia arriba
Atacar	Botones B, Y, Z*
Saltar	(Botón D) y Botón C
Tomar artículos y armas	Botón B
Hacer ataques especiales	Botones A, X*
Hacer una pausa/ reanudar el juego	START

* Consulte las páginas 48 — 50 para obtener detalles.

Per fare questo:	Premi questo
Annullare le selezioni/tornare al menu precedente	Pulsante B
Accelerare lo svolgimento della storia	Pulsante A o C
Saltare oltre gli schermi della storia e dei punteggi	START
Spostarti a sinistra o a destra	Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA
Spostarti nella parte anteriore dello schermo	Pulsante-D in GIÙ
Spostarti nella parte posteriore dello schermo	Pulsante-D in SU
Attaccare	Pulsanti B, Y, Z*
Saltare	(Pulsante-D e) Pulsante C
Raccogliere oggetti e armi	Pulsante B
Attacco speciale	Pulsanti A, X*
Interrompere la partita/riprendere a giocare	START

• Per i dettagli vedi le pagine 49 — 51.

För att:	Tryck (på)
Ångra ditt val/hoppa tillbaka till föregående meny	B-knappen
Snabba på berättelsen	A- eller C-knappen
Hoppa över berättelsen och poängskärmarna	START
Röra dig åt vänster eller höger	D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER
Röra dig längre fram på skärmen	D-knappen NEDÅT
Röra dig längre in på skärmen	D-knappen UPPÅT
Anfalla	B-, Y- och Z*-knapparna
Hoppa	(D-knappen och) C-knappen
Plocka upp prylar och vapen	B-knappen
Göra specialattacker	A- och X*-knappen
Göra en paus i spelet/fortsätta spela	START

• Se sidorna 49 — 51 för närmare detaljer.

Om het volgende te doen:	Druk op onderstaande toetsen
Annuleer keuzen/ keer terug naar het voorgaande menu	Toets B
Snelheid van voortgang van het verhaal	Toets A of C
Sla het vorige verhaal en de scoreschermen over	START
Beweeg naar links of rechts	R-toets naar LINKS of RECHTS
Beweeg naar de voorkant van het scherm	R-toets naar BENEDEN
Beweeg naar de achterkant van het scherm	R-toets naar OMHOOG
Val aan	Toetsen B, Y, Z*
Spring	(R-Toets en) Toets C
Raap voorwerpen en wapens op	Toets B
Speciale Aanval	Toetsen A, X*
Pauseren spel/ hervatten spel	START

• Zie pagina's 49 — 51 voor bijzonderheden.

Tehdäksesi tämän:	Paina tätä
Valintojen peruuttaminen/ edelliseen valikkoon palaaminen	B-näppäin
Tarinan etenemisen nopeuttaminen	A- tai C-näppäin
Tarina- ja pistetilanneruutujen ohittaminen	Aloitusnäppäin
Vasemmalle tai oikealle liikkuminen	Suuntanäppäin VASEMMALLE tai OIKEALLE
Liikkuminen kohti ruudun etureunaa	Suuntanäppäin ALAS
Liikkuminen kohti ruudun takareunaa	Suuntanäppäin YLÖS
Hyökkäys	Näppäimet B, Y, Z*
Hypyy	(Suuntanäppäin sekä) C-näppäin
Esineiden ja aseiden poimiminen	B-näppäin
Erikoishyökkäys	Näppäimet A, X*
Pelin asettaminen tauolle/ pelin jatkaminen	Aloitusnäppäin

• Katso yksityiskohdat sivuilta 49 — 51.

START THE ACTION!

Following the *Streets of Rage 3* Title Screen is a demonstration of the game and profiles of the fighters. Press START to return to the Title Screen, and press again to bring up the Game Menu. Use the D-Button to choose a 1-player or 2-player game, open Battle Mode, or check out the Options Mode. Then press Button A, C or START.

Note: You can choose 2-Player or Battle Modes only if a second Controller is plugged into your Mega Drive system.

SPIELSTART

Zuerst erscheint der *Streets of Rage 3* Titelschirm, der anschließend von einer Spieldemonstration und Profilen der Kämpfer abgelöst wird. Drücken Sie START einmal, um auf den Titelschirm zurückzuschalten, und ein zweites Mal, um das Spielmenü (Game Menu) aufzurufen. Benutzen Sie die Richtungstaste, um den 1-Spieler- oder 2-Spieler-Modus zu wählen, den Kampfmodus (Battle Mode) zu öffnen, oder die Optionen (Options Mode) zu überprüfen. Drücken Sie anschließend die Taste A, C oder START.

Hinweis: Der 2-Spieler- oder der Kampfmodus kann nur gewählt werden, wenn ein zweites Control Pad an den Mega Drive angeschlossen ist.

LANCEZ L'ACTION !

L'écran-titre, *Streets of Rage 3*, est suivi par une démonstration du jeu et par le profil des lutteurs. Appuyez une première fois sur START pour revenir à l'écran-titre, puis une seconde fois pour faire apparaître le menu Game. Utilisez le bouton D pour choisir le mode 1 ou 2 joueurs, pour passer en mode Battle ou pour vérifier le mode Options. Appuyez ensuite sur le bouton A, C ou START.

Remarque : Vous ne pourrez choisir le mode 2 Player ou le mode Battle que si une seconde manette est branchée à votre système Megadrive.

COMIENZA LA ACCIÓN

A continuación de la pantalla del título *Streets of Rage 3* aparece una demostración del juego y los perfiles de los luchadores. Presione START para volver a la pantalla del título, y presiónelo otra vez para que aparezca el menú del juego. Utilice el botón D para elegir un juego de 1 jugador o de 2 jugadores, abrir el modo de batalla o comprobar el modo de opciones. Luego presione el botón A, C o START.

Nota: Sólo podrá elegir el modo de 2 jugadores o de batalla si conecta un segundo mando de control a su sistema Mega Drive.

INCOMINCIA L'AZIONE!

Allo schermo del Titolo di *Streets of Rage 3* seguono una dimostrazione del gioco ed i profili dei lottatori. Premi START per tornare allo schermo del Titolo e premilo di nuovo per richiamare il Menu del Gioco. Usa il Pulsante-D per scegliere una partita ad un giocatore o a due giocatori (1-Player, 2-Player), per entrare nella Modalità Battle o per controllare la Modalità Options. Quindi premi il Pulsante A, C o START.

Nota: Puoi scegliere le Modalità 2-Player o Battle solo se è collegato al sistema Mega Drive un secondo Control Pad.

SPELET BÖRJAR!

Efter titelskärmen för spelet *Streets of Rage 3* följer en demonstration av spelet och de olika figurernas profiler. Tryck på START för att hoppa tillbaks till titelskärmen och tryck en gång till på knappen för att hoppa till spelmenyn. Använd D-knappen för att välja spel för en eller två spelare (1 Player respektive 2 Players), öppna tvekampsläget (Battle Mode) eller för att kolla de olika inställningsmöjligheterna i spelet (Options). Tryck sedan på A-, C- eller START-knappen.

Observera: För att kunna ställa in spel för två spelare eller tvekampsläget måste två kontrollplattor vara inkopplade i ditt Mega Drive-system.

START DE ACTIE!

Het volgen van het Titelscherm (Title Screen) van *Streets of Rage 3* is een demonstratie van het spel en de karakters van de vechtersbazen. Druk op START om naar het Titelscherm terug te keren, en druk er nogmaals op om het Game Menu (Spelmenu) op te roepen. Gebruik de R-toets om een spel met 1 speler of met 2 spelers te kiezen, open de Battle Mode (Gevechtsmodus) of controleer de Options Mode (Optiemodus). Druk vervolgens op Toetsen A, C of START.

Opmerking: Je kunt alleen dan de 2 Player Mode (2 Spelers Modus) of Battle Mode kiezen als een tweede Bedieningsblok op je Mega Drive systeem is aangesloten.

EIKUN TOIMINTAA!

Streets of Rage 3 -otsikkoruutua seuraa pelin esittely ja taistelijoiden henkilökuvaus. Paina aloitusnäppäintä palataksesi otsikkoruutuun ja paina toisen kerran tuodaksesi esiin pelivalikon. Käytä suuntanäppäintä valitaksesi yhden (1-player) tai kahden pelaajan pelin (2-player), avataksesi taistelumuodon (Battle Mode) tai tutkiaksesi vaihtoehtot-muotoa (Options Mode). Paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä.

Huomaa: Voit valita kahden pelaajan pelin ja taistelumuodot vain, jos toinenkin ohjain on kytkettyä Mega Drive -järjestelmääsi.

OPTIONS

Press the D-Button up or down to highlight an option, then press left or right to cycle through the choices.

Level: Choose a difficulty level from Easy, Normal and Hard. If you choose Easy, you can only play the first five stages of the game.

Lives: Choose the number of lives per game.

BGM: Select this option to listen to the music tracks and continuous loop sound effects used in the game. Use the D-Button to cycle through your choice of tracks, and press Button A, C or START to play each track.

SE: Here you can listen to any of the sound effects used in the game. Functions are the same as in BGM.



OPTIONEN

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die einzelnen Optionen anzuwählen, und dann nach links oder rechts, um die Einstellungen durchlaufen zu lassen.

Level (Schwierigkeitsgrad): Wählen Sie einen der Schwierigkeitsgrade Easy (einfach), Normal (mittel) oder Hard (schwierig). Wenn Sie Easy wählen, geht das Spiel nur über die ersten fünf Etappen.

Lives (Leben): Wählen Sie die Anzahl der Leben pro Spiel.

BGM (Hintergrundmusik): Diese Option ermöglicht das Abhören der im Spiel verwendeten Musiktitel und Endlosschleifen-Soundeffekte. Suchen Sie den gewünschten Titel mit Hilfe der Richtungstaste aus und drücken Sie die Taste A, C oder START, um den Titel abzuspielen.

SE (Soundeffekte): Diese Option ermöglicht das Abhören der im Spiel verwendeten Soundeffekte. Die Funktionen sind die gleichen wie bei BGM.

OPTIONS

Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour sélectionner une option. Appuyez ensuite sur la gauche ou la droite du bouton D pour faire défiler les choix possibles.

Level : Choisissez un niveau de difficulté : facile, moyen ou difficile. Le niveau "Easy" ne vous donne accès qu'aux cinq premiers niveaux du jeu.

Lives : Choisissez le nombre de vies par jeu.

BGM : Choisissez cette option pour écouter les plages musicales et les effets sonores en boucle fermée utilisés dans le jeu. Utilisez le bouton D pour faire défiler les plages musicales disponibles, puis sur le bouton A, C ou START pour écouter une plage.

SE : Cette option vous permet d'écouter n'importe quel effet sonore utilisé dans le jeu. Les fonctions sont les mêmes que pour BGM.

OPCIONES

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para hacer resaltar una opción, luego presiónelo hacia la derecha o hacia la izquierda para avanzar por las opciones.

Nivel (LEVEL): Elija un nivel de dificultad fácil, normal o difícil. Si elige el nivel fácil, usted sólo podrá jugar las cinco primeras etapas del juego.

Vidas (LIVES): Elija el número de vidas por juego.

Música de fondo (BGM): Seleccione esta opción para escuchar las pistas musicales y los efectos de sonido utilizados en el juego. Utilice el botón D para avanzar por las melodías, y presione el botón A, C o START para reproducir cada una de ellas.

Efectos de sonido (SE): Aquí podrá escuchar cualquiera de los efectos de sonido utilizados en el juego. Las funciones son las mismas que en música de fondo.

OPZIONI

Premi il Pulsante-D in su o in giù per illuminare un'opzione, quindi premi lo a sinistra o a destra per scorrere in rotazione le scelte a disposizione.

Level (Livello): Scegli un livello di difficoltà tra Easy (Facile), Normal (Normale) e Hard (Difficile). Scegliendo Easy puoi giocare solo i primi cinque stadi del gioco.

Lives (Vite): Scegli il numero di vite per partita.

BGM (Musica di sottofondo): Seleziona questa opzione per ascoltare i brani musicali e la continua ripetizione degli effetti sonori usati nel gioco. Usa il Pulsante-D per scorrere in rotazione le scelte dei brani e premi il Pulsante A, C o Start per eseguire ciascun brano.

SE (Effetti sonori): Qui puoi ascoltare ciascuno degli effetti sonori utilizzati nel gioco. Le funzioni sono le stesse del BGM.

OLIKA INSTÄLLNINGSMÖJLIGHETER (OPTIONS)

Tryck D-knappen uppåt eller nedåt för att markera en viss inställningsrad och tryck sedan knappen åt vänster eller höger för att bläddra mellan de olika inställningsalternativen.

Level (Svårighetsgrad): Ställ in svårighetsgraden på Easy (lätt), Normal (normalt) eller Hard (svårt). Om du väljer Easy kan du bara spela på de första fem nivåerna i spelet.

Lives (Antal liv): Ställ in antalet liv per spel.

BGM (Bakgrundsmusik): Ställ in den här raden när du vill lyssna på något av musikspåren eller någon av de loopade ljudeffekter som används i spelet. Bläddra mellan de olika spåren med hjälp av D-knappen och tryck på A-, C- eller START-knappen för att spela det inställda spåret.

SE (Ljudeffekter): Här kan du lyssna på alla de olika ljudeffekterna som används i spelet. Fungerar på samma sätt som BGM.

OPTIES

Beweeg de R-toets omhoog of omlaag om een optie te markeren, beweeg hem vervolgens naar links of rechts om rond te gaan door de keuzemogelijkheden.

Level (Niveau): Kies een moeilijkheidsgraad uit Gemakkelijk (Easy), Normaal (Normal) en Moeilijk (Hard). Als je Gemakkelijk kiest, kun je slechts de eerste vijf fasen van het spel spelen.

Lives (Levens): Kies het aantal levens per spel.

BGM (Achtergrondmuziek): Selecteer deze optie om te luisteren naar de muziekstukken en naar de voortdurend herhaalde geluidseffecten, die in het spel gebruikt worden. Gebruik de R-toets om door je keuze van stukken rond te gaan, en druk op de Toetsen A, C of START om ieder muziekstuk af te spelen.

SE (Geluidseffect): Hier kun je luisteren naar elk geluidseffect, dat in het spel gebruikt wordt. De functies zijn gelijk aan die in BGM.

VAIHTOEHDOT

Paina suuntanäppäintä ylös tai alas korostaaksesi jonkin vaihtoehdon ja paina sitten vasemmalle tai oikealle selataksesi eri valintojen läpi.

Taso (Level): Valitse vaikeusasteeksi helppo (Easy), normaali (Normal) tai vaikea (Hard). Jos valitset helpon, voit pelata ainoastaan pelin viisi ensimmäistä vaihetta.

Elämät (Lives): Valitse peliä kohti käytettävien elämien lukumäärä.

Taustamusiikki (BGM): Valitse tämä vaihtoehto kuunnellaksesi pelissä käytettäviä musiikkikappaleita ja silmukkana jatkuvia äänitehosteita. Käytä suuntanäppäintä selataksesi esiin haluamasi raidat ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä soittaaksesi kunkin raidan.

Äänitehosteet (SE): Voit kuunnella minkä tahansa pelissä käytetyn äänitehosteen. Toiminnot ovat samat kuin taustamusiikilla.

Voice: Listen to any of the voices and fighting sounds used in the game. Functions are the same as in BGM and SE.

Control: Select this feature and press Button A, C or START to bring up the Control Screen. Here you can select the functions for the buttons on your Control Pad. In addition to the SPECIAL, ATTACK and JUMP functions, you can choose the button for your Back Attack (BACK), and a high kick or single punch (SERIES). There are two SPECIAL attacks. Press the D-Button left or right until the desired configuration appears. If you have a 6-button Control Pad, press the D-Button up or down to select the upper or lower three button functions. Press Button B to return to the Options Menu.



Voice (Stimme): Diese Option ermöglicht das Abhören der im Spiel verwendeten Stimmen und Kampfgeräusche. Die Funktionen sind die gleichen wie bei BGM und SE.

Control (Steuerung): Wenn Sie diese Option wählen und die Taste A, C oder START drücken, wird der Steuerungs-Bildschirm (Control) aufgerufen. Hier können Sie die Funktionen für die Tasten Ihres Control Pad wählen. Neben den Funktionen SPECIAL (Spezialattacke), ATTACK (Attacke) und JUMP (Sprung) können Sie die Tasten wählen, die Sie mit den Funktionen für Rückwärtsattacke (BACK), Hochtritt oder Einzelschlag (SERIES) belegen wollen. Es gibt zwei Spezialattacken (SPECIAL). Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, bis die gewünschte Konfiguration erscheint. Wenn Sie ein Sechs-Tasten-Control Pad haben, drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die Funktionen für die oberen oder unteren drei Tasten zu wählen. Durch Drücken der Taste B wird wieder auf das Optionenmenü (Options) zurückgeschaltet.

Voice : Ecoutez une voix ou un bruit de combat quelconque utilisé dans le jeu. Les fonctions sont les mêmes que pour BGM et pour SE.

Control : Choisissez cette option, puis appuyez sur le bouton A, C ou START pour faire apparaître l'écran Control. Sur cet écran, vous pouvez choisir les fonctions que vous voulez attribuer aux boutons de votre manette. En plus des fonctions SPECIAL, ATTACK et JUMP, vous pouvez choisir le bouton pour votre attaque arrière (BACK) et pour un coup de pied sauté ou un coup de poing simple (SERIES). Il y a deux attaques SPECIAL. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D jusqu'à ce que la configuration désirée apparaisse. Si vous avez une manette 6 boutons, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour choisir les fonctions des trois boutons supérieurs ou des trois boutons inférieurs. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu Options.

Voz (VOICE): Para escuchar cualquiera de las voces y sonidos de lucha utilizados en el juego. Las funciones son las mismas que en la música de fondo y en efectos de sonido.

Control: Seleccione esta característica y presione el botón A, C o START para que aparezca la pantalla de control. Aquí podrá seleccionar las funciones para los botones de su mando de control. Además de las funciones SPECIAL, ATTACK y JUMP, usted podrá elegir el botón para su ataque hacia atrás (BACK), y una patada alta o un puñetazo (SERIES). Hay dos ataques SPECIAL. Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda hasta que aparezca la configuración deseada. Si dispone de un mando de control de 6 botones, presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar las funciones de los tres botones superiores o inferiores. Presione el botón B para volver al menú de opciones.

Voice (Voce): Ascolta qualsiasi voce e suono dei combattimenti usati nel gioco. Le funzioni sono le stesse come in BGM e SE.

Control (Comando): Seleziona questa opzione e premi il Pulsante A, C o Start per richiamare lo schermo Control. A questo punto puoi selezionare le funzioni per i pulsanti sul tuo Control Pad. In aggiunta alle funzioni SPECIAL (Speciale), ATTACK (Attacco) e JUMP (Salto), puoi scegliere il pulsante per il tuo Attacco da Dietro (BACK) e per il calcio alto o per il pugno singolo (SERIES). Ci sono due attacchi SPECIAL. Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra finché non appare la configurazione desiderata. Se hai un Control Pad a 6 Pulsanti, premi il Pulsante-D in su o in giù per selezionare le funzioni dei tre pulsanti superiori o inferiori. Premi il Pulsante B per tornare al Menu Options.

Voice (Röster): Här kan du lyssna på alla de olika rösterna och stridsljuden som förekommer i spelet. Fungerar på samma sätt som BGM och SE.

Control (Kontrollfunktioner): Ställ in den här raden och tryck på A-, C- eller START-knappen så tänds kontrollskärmen (Control). Här kan du välja vilka funktioner de olika knapparna på kontrollplattan ska styra. Förutom funktionerna SPECIAL (specialattack), ATTACK (anfall) och JUMP (hopp) kan du även välja knappar för anfall bakåt (BACK) och för en hög spark eller ett knytnävsslag (SERIES). Det finns två olika specialattacker (SPECIAL). Tryck D-knappen åt vänster eller höger tills knappuppsättningen blir som du vill ha den. Om du har en kontrollplatta med 6 knappar så tryck D-knappen uppåt eller nedåt för att växla mellan de övre tre knapparna och de undre tre knapparna. Tryck på B-knappen för att hoppa tillbaka till Options-meny.

Voice (Stem): Luister naar ieder van de stemmen en gevechtsgeluiden die in het spel gebruikt worden. De functies zijn gelijk aan die in BGM en SE.

Control (Bedieningsfuncties): Selecteer deze mogelijkheid en druk op de Toetsen A, C of START om het Control Screen (Bedieningsscherm) op te roepen. Hier kun je de functies kiezen voor de toetsen op je Bedieningsblok. Naast de SPECIAL, ATTACK en JUMP functies kun je de toets kiezen voor je Achterwaartse Aanval (BACK) en voor een hoge trap of enkelvoudige stoot (SERIES). Er zijn twee SPECIALE aanvallen. Beweeg de R-toets naar links of rechts totdat de gewenste combinatie verschijnt. Als je over een 6-Toetsenblok beschikt, beweeg dan de R-toets omhoog of omlaag om de bovenste of onderste drie toetsfuncties te kiezen. Druk op Toets B om terug te keren naar het Options Menu.

Puhe (Voice): Voit kuunnella mitä tahansa pelissä käytettyä puhetta tai taisteluaäntä. Toiminnot ovat samat kuin taustamusiikilla ja äänitehosteilla.

Ohjaukset (Control): Valitse tämä ominaisuus ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä tuodaksesi esiin ohjausruudun. Tässä ruudussa voit valita ohjauslaippasi näppäinten toiminnot. Erikois- (SPECIAL), hyökkäys- (ATTACK) ja hyppytoimintojen (JUMP) lisäksi voit valita näppäimen takahyökkäyksellesi (BACK) sekä korkean potkun tai yksittäisen lyönnin väliltä (SERIES). Sinulla on kaksi erikoishyökkäystä. Paina suuntanäppäintä vasemmalle tai oikealle kunnes haluamasi näppäinjärjestys ilmestyy näkyviin. Jos sinulla on kuuden näppäimen ohjauslaippa, paina suuntanäppäintä ylös tai alas valitaksesi kolmen ylä- tai alannäppäimen toiminnot. Palaa vaihtoehtojen valikkoon painamalla B-näppäintä.

To return to the Game Menu, highlight EXIT and press Button A, C or START. You can exit while any of the options are highlighted by pressing Button B.

Note: If you don't make any choices from the Options Screen, the Computer will automatically default to a Normal game with 3 lives.

Um wieder auf das Spielmenü (Game Menu) zurückzuschalten, wählen Sie EXIT an und drücken die Taste A, C oder START. Durch Drücken der Taste B können Sie den Steuerungs-Bildschirm verlassen, während irgendwelche Optionen ausgewählt sind.

Hinweis: Wenn Sie keine Einstellungen auf dem Optionenbildschirm verändern, gibt der Computer automatisch ein normales Spiel mit 3 Leben vor.

Pour revenir au menu Game, sélectionnez EXIT et appuyez sur le bouton A, C ou START. Vous pouvez également quitter cet écran en appuyant sur le bouton B quelle que soit l'option sélectionnée.

Remarque : Si vous n'effectuez aucun choix sur l'écran Options, l'ordinateur choisit automatiquement un jeu de difficulté moyenne avec 3 vies.

Para volver al menú del juego, haga resaltar EXIT y presione el botón A, C o START. Usted podrá salir, presionando el botón B, mientras esté resaltada cualquiera de las opciones.

Nota: Si no elige nada en la pantalla de opciones, la computadora elegirá automáticamente un juego normal con 3 vidas.

Per tornare al Menu del Gioco, illumina EXIT e premi il Pulsante A, C o Start. Puoi uscire anche quando è illuminata una qualsiasi delle opzioni premendo il Pulsante B.

Nota: Se non effettui alcuna scelta nello Schermo Options, il Computer utilizzerà le impostazioni di default per una partita Normal con 3 vite.

Om du vill hoppa tillbaks till spelmenyn så markera EXIT och tryck på A-, C- eller START-knappen. Du kan hoppa ifrån menyn oavsett vilken rad som är markerad genom att trycka på B-knappen.

Observera: Om du inte gör några inställningar på Options-skärmen ställer datorn automatiskt in ett normalsvårt spel med 3 liv.

Markeer EXIT en druk op Toets A, C of START om terug te keren naar het Game Menu. Je kunt eindigen, terwijl één van de opties is gemarkeerd, door op Toets B te drukken.

Opmerking: Als je geen enkele keuze maakt uit het Optiescherm (Options Screen), zal de computer automatisch als standaard het normaal spel met 3 levens aannemen.

Palaa pelivalikkoon korostamalla EXIT-merkintä (poistuminen) ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä. Voit poistua minkä tahansa vaihtoehdon ollessa korostettuna painamalla B-näppäintä.

Huomaa: Jos et tee mitään valintoja vaihtoehtojen ruudussa, tietokone säätää asetukset automaattisesti normaalille pelille, jossa on 3 elämää.

SELECT PLAYER

Here you choose the fighter you want to take onto the streets. Player 1 uses the D-Button to move the flashing box with the letters, 1P, and Player 2 moves the box where 2P appears. The game begins when both players have made their choices by pressing Button A, C or START. Exit the Select Player Screen and return to the Game Menu by pressing Button B.

Note: In the regular 2-player game, Players 1 and 2 cannot select the same fighter.

SPIELFIGURENWahl

Auf diesem Bildschirm wählen Sie den Kämpfer, mit dem Sie auf die Straße gehen wollen. Spieler 1 bewegt mit Hilfe der Richtungstaste den blinkenden Kasten mit dem Zeichen 1P, und Spieler 2 bewegt den Kasten mit dem Zeichen 2P. Das Spiel beginnt, wenn beide Spieler ihre Wahl durch Drücken der Taste A, C oder START getroffen haben. Durch Drücken der Taste B können Sie den Spielfigurenwahl-Bildschirm (Select Player) verlassen und zum Spielmenü (Game Menu) zurückkehren.

Hinweis: Im normalen 2-Spieler-Modus können Spieler 1 und 2 nicht denselben Kämpfer wählen.

CHOISISSEZ VOTRE LUTTEUR

Cet écran vous permet de choisir le lutteur que vous voulez envoyer combattre. Le joueur 1 utilise le bouton D pour déplacer le rectangle clignotant 1P. Le joueur 2 déplace le rectangle 2P. Le jeu commence une fois que les deux joueurs ont validé leur choix en appuyant sur le bouton A, C ou START. Quittez l'écran Select Player et revenez au menu Game en appuyant sur le bouton B.

Remarque : Dans le jeu normal à 2 joueurs, les joueurs 1 et 2 ne peuvent pas choisir le même lutteur.

SELECCIÓN DE JUGADOR

Aquí elige al luchador que usted quiera que le acompañe a la calle. El jugador 1 utiliza el botón D para mover el cuadro parpadeante que tiene las letras 1P, y el jugador 2 mueve el cuadro donde aparece 2P. El juego comienza cuando ambos jugadores han hecho su elección presionando el botón A, C o START. Salga de la pantalla de selección de jugador y vuelva al menú del juego presionando el botón B.

Nota: En el juego normal de 2 jugadores, los jugadores 1 y 2 no pueden seleccionar el mismo luchador.



SELEZIONE DEL GIOCATORE

Qui scegli il lottatore che vuoi mettere in campo. Il giocatore 1 usa il Pulsante-D per spostare il riquadro con le lettere 1P ed il giocatore 2 sposta il riquadro sul quale compare 2P. La partita incomincia quando entrambi i giocatori hanno effettuato le loro scelte premendo il Pulsante A, C o Start. Esci dallo schermo Select Player e ritorna al Menu del Gioco premendo il Pulsante B.

Nota: Nelle partite regolari a 2 giocatori, il Giocatore 1 ed il Giocatore 2 non possono selezionare lo stesso lottatore.

VÄLJ FIGUR (SELECT PLAYER)

Här väljer du vilken slagskämpe du vill vara ute på gatorna. Spelare 1 flyttar den blinkande rutan som är märkt med 1P med hjälp av D-knappen, och spelare 2 flyttar rutan som är märkt med 2P. Spelet börjar när båda spelarna har gjort sina val genom att trycka på A-, C- eller START-knappen. Om du vill hoppa ifrån spelarvälsskärmen och tillbaka till spelenyn så tryck på B-knappen.

Observera: I ett vanligt spel för två spelare kan inte både spelare 1 och spelare 2 välja samma figur.

KIES SPELER

Hier kies je de vechtersbaas, die je de straten op wilt nemen. Speler 1 gebruikt de R-toets om het knipperende kader met de letters 1P te bewegen, en Speler 2 beweegt het kader waar 2P verschijnt. Wanneer beide spelers hun keuzen hebben gemaakt, begint het spel door op de Toetsen A, C of START te drukken. Verlaat het Select Player Scherm (Spelerkeuzescherf) en keer terug naar het Game Menu door op Toets B te drukken.

Opmerking: In het normale spel met 2 spelers kunnen Spelers 1 en 2 niet dezelfde vechtersbaas kiezen.

PELAAJAN VALINTA

Tässä ruudussa voit valita taistelijan, jonka haluat ottaa mukaasi kadulle. Pelaaja 1 käyttää suunanäppäintä siirtääkseen vilkkuvaa laatikkoa, jossa lukee 1P. Pelaaja 2 taas siirtää laatikkoa, jossa lukee 2P. Peli alkaa, kun molemmat pelaajat ovat tehneet valintansa painamalla A-, C- tai aloitusnäppäintä. Poistut pelaajan valintaruudusta ja palaat pelivalikkoon B-näppäintä painamalla.

Huomaa: Tavallisessa kahden pelaajan pelissä pelaajat 1 ja 2 eivät voi valita samaa taistelijaa.

BATTLING ONE-ON-ONE

You and a friend can take on the most devastating opponents of all: each other! Choose a fighter and a background setting, and come out with fists and feet flying!

Choose BATTLE from the Game Menu and press Button A, C or START to bring up the Select Player Screen. Each of you make your choice by using the D-Button to place the letters 1P and 2P over the desired fighter and pressing Buttons A, C or START. (Either of you can cancel the Select Player Screen by pressing Button B.) In Battle Mode, both Player 1 and Player 2 can select the same fighter (for example, Blaze vs. Blaze). The two fighters appear in different colors.



KAMPF MANN GEGEN MANN

Sie und ein Freund können gegen die gefährlichsten Gegner von allen kämpfen: gegeneinander! Wählen Sie einen Kämpfer und einen Hintergrund, und stürzen Sie sich mit fliegenden Fäusten und Füßen aufeinander!

Wählen Sie BATTLE im Spielmenü (Game Menu), und drücken Sie die Taste A, C oder START, um den Spielfigurenwahl-Bildschirm (Select Player) aufzurufen. Jeder von Ihnen trifft seine Wahl, indem er die Zeichen 1P bzw. 2P mit Hilfe der Richtungstaste zu dem gewünschten Kämpfer bewegt und anschließend die Taste A, C oder START drückt. (Sie können den Spielfigurenwahl-Bildschirm verlassen, indem einer von Ihnen die Taste B drückt.) Im Kampfmodus (Battle Mode) können Spieler 1 und 2 denselben Kämpfer wählen (z.B. Blaze gegen Blaze). Die beiden Kämpfer erscheinen dann in unterschiedlichen Farben.

JOUER L'UN CONTRE L'AUTRE

Vous et un ami pouvez également affronter le plus redoutable des adversaires : celui qui tient l'autre manette ! Choisissez un lutteur et une scène de fond, et attention aux coups de poing et de pied !

Choisissez BATTLE sur le menu Game, puis appuyez sur le bouton A, C ou START pour faire apparaître l'écran Select Player. Faites chacun votre choix en plaçant le rectangle 1P et 2P sur le lutteur désiré, en appuyant sur le bouton D puis sur le bouton A, C ou START. (Chacun des joueurs peut annuler l'écran Select Player en appuyant sur le bouton B.) En mode Battle, le joueur 1 et le joueur 2 peuvent tous deux choisir le même lutteur (Blaze contre Blaze, par exemple). Les deux lutteurs ont alors des couleurs différentes.

LUCHA ENTRE AMIGOS

Usted y su amigo podrán enfrentarse a los adversarios más devastadores de todos... ustedes mismos. Elija un luchador y un fondo y salga con sus puños y piernas por delante.

Elija BATTLE en el menú del juego y presione el botón A, C o START para que aparezca la pantalla de selección de jugador. Cada uno de ustedes hará su elección utilizando el botón D para poner las letras 1P y 2P encima del luchador deseado y presionando el botón A, C o START. (Cualquiera de ustedes podrá cancelar la pantalla de selección de luchador presionando el botón B.) En el modo de batalla, el jugador 1 y el jugador 2 podrán seleccionar el mismo luchador (por ejemplo, Blaze contra Blaze). Los dos jugadores aparecerán con diferentes colores.

COMBATTIMENTO UNO CONTRO L'ALTRO

Tu ed un amico potrete sfidare i più devastanti avversari fra tutti: vi sfiderete l'un l'altro! Scegliete un lottatore ed uno scenario di sottofondo e saltate fuori facendo volare pugni e calci!

Scegli BATTLE dal Menu del Gioco e premi il Pulsante A, C o START per richiamare lo Schermo Select Player. Ognuno di voi effettua la propria scelta usando il Pulsante-D per porre le lettere 1P e 2P sopra il lottatore che desidera e premendo i Pulsante A, C o Start. (Basta che uno di voi prema il Pulsante B per annullare lo Schermo Select Player.) Nella Modalità Battle, sia il Giocatore 1 che il Giocatore 2 possono selezionare lo stesso lottatore (per esempio, Blaze contro Blaze). I due lottatori verranno rappresentati con colori diversi.

TVEKAMP

Du och en kompis kan utmana de grymmaste motståndare som finns, nämligen varandra! Välj varsin slagskämpe och en bakgrund och spotta i nävarna!

Ställ in BATTLE på spelmenyn och tryck på A-, C- eller START-knappen så tänds spelarvalsskärmen (Select Player). Var och en av er väljer en slagskämpe genom att placera bokstäverna 1P respektive 2P över önskad figur med hjälp av D-knappen, och sedan trycka på A-, C- eller START-knappen. (Vem som helst av er kan hoppa ifrån spelarvalsskärmen genom att trycka på B-knappen.) I tvekampsläget kan både spelare 1 och spelare 2 välja samma slagskämpe (till exempel Blaze mot Blaze). De två slagskämparna visas med olika färger.

EEN TEGEN EEN VECHTEN

Een vriend en jij kunnen één van de meest verschrikkelijke tegenstanders van allemaal kiezen: elkaar! Kies een vechtersbaas en een achtergrondinstelling, en kom tegen elkaar uit met vuisten en vliegende voeten!

Kies BATTLE uit het Game Menu en druk op Toets A, C of START om het Select Player Scherm op te roepen. Jullie maken ieder afzonderlijk je keuze door de R-toets te gebruiken om de letters 1P en 2P bij de gewenste vechtersbaas te plaatsen en op de Toetsen A, C of START te drukken. (Jullie kunnen ieder afzonderlijk het Select Player Scherm oproepen door op Toets B te drukken.) In de Battle Modus kunnen Speler 1 en Speler 2 beiden dezelfde vechtersbaas kiezen (bijvoorbeeld, Blaze tegen Blaze). De twee vechtersbazen verschijnen in verschillende kleuren.

TAISTELU NOKAKKAIN

Sinä ja ystäväsi voitte haastaa taisteluun kaikista vastustajista hirmuisimmat, nimittäin toisenne! Valitse taistelija ja pelitausta ja ryntää sitten taistoon nyrkkit ja jalat ilmaa viuhtoen!

Valitse pelivalikosta BATTLE (taistelu) ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä tuodaksesi esiin pelaajan valintaruudun. Kumpikin pelaaja tekee valintansa suuntanäppäimen avulla asettamalla kirjaimet 1P tai 2P haluamansa taistelijan päälle ja painamalla sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä. (Kumpi tahansa teistä voi peruuttaa pelaajan valintaruudun painamalla B-näppäintä.) Taistelumuodolla sekä pelaaja 1 että pelaaja 2 voivat valita saman taistelijan (esimerkiksi Blaze vastaan Blaze). Nämä kaksi taistelijaa ilmestyvät eri värisinä.

The words ROUND SELECT appear. Player 1 cycles through the backgrounds by pressing the D-Button left or right. Press Buttons A, C or START to choose the background and begin the first round.

- ① Player 1's Score
- ② Player 1's Strength
- ③ Player 2's Strength
- ④ Player 2's Score
- ⑤ Player 2's Life Gauge
- ⑥ Timer
- ⑦ Player 1's Life Gauge
- ⑧ Victory

Die Anzeige ROUND SELECT (Rundenwahl) erscheint. Spieler 1 läßt die Kampfschauplätze durchlaufen, indem er die Richtungstaste nach links oder rechts drückt. Drücken Sie die Taste A, C oder START, um den gewünschten Kampfschauplatz zu wählen und die erste Runde zu beginnen.

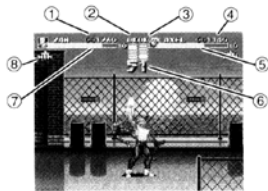
- ① Punktestand für Spieler 1
- ② Kraftanzeige für Spieler 1
- ③ Kraftanzeige für Spieler 2
- ④ Punktestand für Spieler 2
- ⑤ Lebensanzeige für Spieler 2
- ⑥ Timer
- ⑦ Lebensanzeige für Spieler 1
- ⑧ Sieg

Le message ROUND SELECT apparaît. Le joueur 1 fait défiler les scènes de fond en appuyant sur la gauche ou la droite du bouton D. Appuyez sur le bouton A, C ou START pour valider votre choix et pour commencer le premier niveau.

- ① Score du joueur 1
- ② Force du joueur 1
- ③ Force du joueur 2
- ④ Score du joueur 2
- ⑤ Compteur d'énergie du joueur 2
- ⑥ Minuterie
- ⑦ Compteur d'énergie du joueur 1
- ⑧ Victoire

Las palabras ROUND SELECT aparecen. El jugador 1 avanza por los fondos presionando el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda. Presione el botón A, C o START para elegir el fondo y empezar la primera ronda.

- ① Puntuación del jugador 1
- ② Fuerza del jugador 1
- ③ Fuerza del jugador 2
- ④ Puntuación del jugador 2
- ⑤ Indicador de vida del jugador 2
- ⑥ Temporizador
- ⑦ Indicador de vida del jugador 1
- ⑧ Victoria



Appaiono le parole ROUND SELECT. Il Giocatore 1 scorre in rotazione gli scenari premendo il Pulsante-D a sinistra o a destra. Premi il Pulsante A, C o START per scegliere uno scenario ed incominciare il primo round.

- ① Punteggio del Giocatore 1
- ② Forza del Giocatore 1
- ③ Forza del Giocatore 2
- ④ Punteggio del Giocatore 2
- ⑤ Livello della Vita del Giocatore 2
- ⑥ Timer
- ⑦ Livello della Vita del Giocatore 1
- ⑧ Vittoria

Texten ROUND SELECT tänds. Spelare 1 bläddrar bland de olika bakgrunderna genom att trycka D-knappen åt vänster eller höger. Tryck på A-, C- eller START-knappen för att välja en bakgrund och börja den första ronden.

- ① Poäng för spelare 1
- ② Styrka för spelare 1
- ③ Styrka för spelare 2
- ④ Poäng för spelare 2
- ⑤ Livsmätare för spelare 2
- ⑥ Timer
- ⑦ Livsmätare för spelare 1
- ⑧ Segertecken

De woorden ROUND SELECT verschijnen. Speler 1 maakt een ronde door de achtergronden door de R-toets naar links of rechts te bewegen. Druk op Toetsen A, C of START om de achtergrond te kiezen en begin aan de eerste ronde.

- ① Score van Speler 1
- ② Sterkte van Speler 1
- ③ Sterkte van Speler 2
- ④ Score van Speler 2
- ⑤ Levensmeter van Speler 2
- ⑥ Tijd klok
- ⑦ Levensmeter van Speler 1
- ⑧ Overwinning

Sanat ROUND SELECT (erän valinta) ilmestyvät näkyviin. Pelaaja 1 selaa pelitaustojen läpi painamalla suuntanäppäintä vasemmalle tai oikealle. Paina A-, C- tai aloitusnäppäintä valitaksesi pelitaustan ja aloita ensimmäinen erä.

- ① Pelaajan 1 pistetilanne
- ② Pelaajan 1 voima
- ③ Pelaajan 2 voima
- ④ Pelaajan 2 pistetilanne
- ⑤ Pelaajan 2 elämänmittari
- ⑥ Pelikello
- ⑦ Pelaajan 1 elämänmittari
- ⑧ Voitto

You have 99 seconds (computer time) to knock out your opponent. If you run out of time, the fighter with the most energy remaining on his or her Life Gauge wins the round. If both fighters fall at the same time, or the time runs out while both fighters have the same amount of energy on their Life Gauges, the round is declared a Draw Match.

Each time a fighter scores a victory, a star appears under his or her Life Gauge. The contest ends when one fighter scores two victories.

Note: For information on the Strength Gauge, see page 40.

THE 2-PLAYER GAME

In 2-Player Mode you and a friend can take part in the desperate fight to save the city! Naturally you'll be competing for the highest score, but you'll get much farther if you defend each other's backs and resources. Try not to hit each other — save that for Battle Mode!

Sie haben 99 Sekunden Zeit (Computerzeit), um Ihren Gegner k.o. zu schlagen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, gewinnt der Kämpfer die Runde, der den größten Energievorrat auf seiner Lebensanzeige übrig hat. Falls beide Kämpfer gleichzeitig umfallen oder nach Ablauf der Zeit den gleichen Energievorrat auf ihren Lebensanzeigen aufweisen, wird die Runde zu einem Unentschieden erklärt.

Jedesmal, wenn ein Kämpfer einen Sieg erringt, erscheint ein Stern unter seiner Lebensanzeige. Der Zweikampf ist zu Ende, wenn ein Kämpfer zwei Siege erringt.

Hinweis: Näheres zur Kraftanzeige erfahren Sie auf Seite 40.

2-SPIELER-MODUS

Im 2-Spieler-Modus können Sie und ein Freund an dem verzweifelten Kampf zur Rettung der Stadt teilnehmen! Natürlich wollen Sie um den höchsten Punktestand wetteifern, doch Sie kommen viel weiter, wenn Sie sich gegenseitig den Rücken decken und Ihre Reserven verteidigen. Versuchen Sie, sich nicht gegenseitig zu treffen — heben Sie sich das für den Kampfmodus auf!

Vous avez 99 secondes (temps ordinateur) pour mettre votre adversaire hors de combat. Après ce temps, le lutteur avec le plus d'énergie sur son compteur est déclaré vainqueur. Si les deux lutteurs tombent en même temps ou s'il leur reste la même énergie sur leur compteur lorsque le temps est écoulé, il y a match nul.

A chaque fois qu'un lutteur met l'autre à terre, une étoile apparaît sous son compteur d'énergie. Le combat se termine lorsque l'un des joueurs a remporté deux victoires.

Remarque : Pour des informations sur le compteur de force, voir page 40.

JOUER À DEUX

En mode 2 joueurs, vous et un ami réunirez vos forces pour sauver la ville ! Bien sûr, les mérites de chacun seront reconnus et se refléteront dans vos scores, mais vous irez plus loin si vous savez vous protéger mutuellement et ménager les ressources de l'autre. Evitez de vous cogner dessus ! Gardez ce plaisir pour le mode Battle!

Dispone de 99 segundos (tiempo de computadora) para dejar fuera de combate a su adversario. Si se termina este tiempo, el luchador al que le quede más energía en su indicador de vida ganará la ronda. Si ambos luchadores caen al mismo tiempo, o si se termina el tiempo teniendo ambos luchadores la misma cantidad de energía en sus indicadores de vida, la ronda termina en empate.

Cada vez que un luchador logre una victoria, una estrella aparecerá debajo de su indicador de vida. La contienda termina cuando uno de los luchadores alcanza dos victorias.

Nota: Para obtener más información acerca del indicador de fuerza, consulte la página 40.

EL JUEGO DE 2 JUGADORES

En el modo de 2 jugadores, usted y un amigo podrán tomar parte en una lucha desesperada para salvar la ciudad. Naturalmente, ustedes competirán por la puntuación más alta, pero llegarán mucho más lejos si ambos defienden mutuamente sus espaldas y sus recursos. Eviten los golpes entre sí, guárdenlos para el modo de batalla.

Hai 99 secondi (scanditi dal computer) per mettere fuori combattimento il tuo avversario. Se esaurisci il tempo, il lottatore con più energia rimasta nel proprio Livello della Vita vince il round. Se entrambi i lottatori cadono nello stesso istante, o se quando il tempo scade i due lottatori hanno lo stesso livello di energia nei rispettivi Livelli della Vita, il round viene dichiarato Pari.

Ogni volta che un lottatore conquista una vittoria, appare una stella sotto il suo Livello della Vita. La gara finisce quando un lottatore si aggiudica due vittorie.

Nota: Per informazioni sul Livello della Forza, vedi a pagina 41.

IL GIOCO A 2 GIOCATORI

Nella Modalità a 2 Giocatori, tu ed un tuo amico potete partecipare ad un disperato combattimento per salvare la città! Naturalmente sarete in gara per totalizzare il punteggio più alto, ma arriverete molto più avanti se vi coprirete le spalle a vicenda e vi aiuterete. Non cercate di colpirvi a vicenda — risparmiate le vostre liti per la Modalità Battle!

Du har 99 sekunder (datortid) på dig att slå knock på din motståndare. Om tiden tar slut vinner den spelare som har mest energi kvar på sin livsmätare ronden. Om båda slagskamparna blir utslagna samtidigt, eller om båda har lika mycket energi kvar på sina livsmätare när tiden tar slut, blir ronden förklarad oavgjord.

Varje gång en slagskamp vinner en rond tänds en stjärna under hans eller hennes livsmätare. Matchen är slut när den ene slagskampen vunnit två ronder.

Observera: För närmare detaljer om styrkemätarna, se sidan 41.

SPEL FÖR 2 SPELARE

I 2-spelarläget (2 players) kan du och en kompis vara med i den desperata kampen för att rädda stan! Givetvis tävlar ni mot varandra om vem som får högst poäng, men ni kommer mycket längre om ni skyddar varandra och varandras tillgångar. Försök att undvika att slå på varandra — spara det till tveksamläget!

Je hebt 99 seconden (computertijd) om je tegenstander uit te schakelen. Als je tijd voorbij is, wint de vechtersbaas met de meeste overblijvende energie op zijn of haar Levensmeter de ronde. Als beide vechtersbazen op hetzelfde moment afvallen, of als de tijd op raakt, terwijl beide vechtersbazen dezelfde hoeveelheid energie op hun Levensmeters hebben, wordt de ronde tot Gelijkspel verklaard.

Iedere keer dat een vechtersbaas een overwinning boekt, verschijnt er een ster onder zijn of haar Levensmeter. De wedstrijd eindigt als een vechtersbaas twee overwinningen boekt.

Opmerking: Zie pagina 41 voor informatie over de Sterktemeter.

HET SPEL MET 2 SPELERS

In de 2-Speler Modus kunnen je vriend en jij deelnemen aan een niets ontziend gevecht om de stad te redden! Vanzelfsprekend zul je met elkaar moeten wedijveren om de hoogste score, maar je zult veel verder komen als je elkaars ruggen en hulpmiddelen verdedigt. Probeer elkaar niet te raken — bewaar dat voor de Battle Modus!

Sinulla on 99 sekuntia aikaa (tietokoneaikaa) tyrmätä vastustajasi. Jos aika loppuu kesken, erän voittaa taistelija, jolla on enemmän energiaa jäljellä elämänmittarissaan. Jos molemmat taistelijat kaatuvat kanveesiin yhtäaikaan, tai kummallakin pelaajalla on ajan loppuessa yhtä paljon energiaa elämänmittarissaan, erä julistetaan tasapeliksi.

Joka kerta kun taistelija kirjaa itselleen voiton, ilmestyy hänen elämänmittarinsa alapuolelle tähti. Kilpa päättyy, kun jompikumpi taistelija on voittanut kaksi kertaa.

Huomaa: Katso sivulta 41 tietoja voimamittarista.

KAHDEN PELAAJAN PELI

Kahden pelaajan muodolla sinä ja ystäväsi voitte osallistua epätoivoiseen kamppailuun kaupungin pelastamiseksi! Luonnollisesti kilpaillette parhaimpien pisteiden saamisesta, mutta pääsette paljon pitemmälle, jos suojaatte toistenne selustaa ja voimavaroja. Välttäkää mäiskimästä toisianne — jättäkää se taistelumuotoon!

JOINING A GAME IN PROGRESS

If Control Pads are plugged into both Control Ports on the Mega Drive, the words PRESS 2UP START flash in the upper right hand corner of the screen during a 1-player game. Player 2 can join a battle in progress by pressing START on Control Pad 2 and selecting a fighter by pressing the D-Button left or right until the name and picture of the desired fighter appears. Press Button A, C or START to bring that fighter into the fray.

Note: Make sure the Mega Drive is turned OFF before inserting or removing Control Pads.

EINSTEIGEN IN EIN LAUFENDES SPIEL

Wenn zwei Control Pads an beide Steuereingänge des Mega Drive angeschlossen sind, blinkt während eines 1-Personen-Spiels die Meldung PRESS 2UP START in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Spieler 2 kann in einen laufenden Kampf einsteigen, indem er START auf dem Control Pad 2 drückt und durch Drücken der Richtungstaste nach links oder rechts einen Kämpfer wählt. Die Richtungstaste gedrückt halten, bis Name und Bild des gewünschten Kämpfers erscheinen. Durch anschließendes Drücken der Taste A, C oder START kann sich dieser Kämpfer dann ins Kampfgetümmel stürzen.

Hinweis: Denken Sie daran, den Mega Drive vor dem Anschließen oder Herausziehen von Control Pads auszuschalten.

ENTRER DANS UN JEU EN COURS

Si deux manettes sont branchées aux ports de commande de la Megadrive, le message PRESS 2UP START clignote en haut et à droite de l'écran lorsque vous jouez en mode 1 joueur. Le joueur 2 peut entrer dans un jeu en cours. Pour cela, il doit appuyer sur START de la manette 2 et choisir son lutteur en appuyant sur la gauche ou la droite du bouton D jusqu'à ce que le nom et l'image du personnage désiré apparaissent. Appuyez sur A, C ou START pour faire entrer ce lutteur dans la bagarre.

Remarque : Assurez-vous toujours que la Megadrive est éteinte avant de brancher ou de débrancher une manette.

INCORPORACIÓN A UN JUEGO COMENZADO

Si se enchufan mandos de control en ambos puertos de control de la consola Mega Drive, las palabras PRESS 2UP START parpadearán en la esquina superior derecha de la pantalla durante el juego de 1 jugador. El jugador 2 podrá incorporarse a la batalla comenzada presionando START del mando de control 2 y seleccionando un luchador presionando el botón D, hacia la derecha o hacia la izquierda, hasta que el nombre y la imagen del luchador deseado aparezcan. Presione el botón A, C o START para incorporar ese luchador al combate.

Nota: Asegúrese de apagar la consola Mega Drive antes de conectar o desconectar mandos de control.



PER ENTRARE IN UNA PARTITA IN CORSO

Se in entrambe le porte di controllo del Mega Drive sono collegati i Control Pad, durante una partita ad 1 giocatore lampeggeranno le parole PRESS 2UP START nell'angolo in alto a destra dello schermo. Il Giocatore 2 può entrare in un combattimento in corso di svolgimento premendo START sul Control Pad 2 e selezionando un lottatore premendo il Pulsante-D a sinistra o a destra finché non appaiono la figura ed il nome del lottatore desiderato. Premi il Pulsante A, C o START per portare quel lottatore nella mischia.

Nota: Fai attenzione che il Mega Drive sia spento prima di inserire o staccare i Control Pad.

ATT HOPPA IN I ETT PÅGÅENDE SPEL

Om det finns kontrollplattor inkopplade i båda kontrollportarna på Mega Driven blinkar texten PRESS 2UP START längst upp till höger på skärmen under spel för en spelare. Då kan spelare 2 hoppa in i det spel som redan pågår genom att trycka på START-knappen på kontrollplatta 2 och välja en slagskämpe genom att trycka D-knappen åt vänster eller höger tills namnet och bilden visas för önskad slagskämpe. Tryck på A-, C- eller START-knappen så hoppar den slagskampen in i bataljen.

Observera: Kontrollera att Mega Driven är avstängd (OFF) innan du kopplar in eller kopplar ur kontrollplattor.

INVALLEN IN EEN SPEL DAT AAN DE GANG IS

Als Bedieningsblokken in beide bedieningsingangen op de Mega Drive zijn gestoken, knipperen tijdens een spel met 1 Speler de woorden PRESS 2UP START in de rechterbovenhoek van het scherm. Speler 2 kan aan een aan de gang zijnd gevecht deelnemen door op Bedieningsblok 2 op START te drukken en een vechtersbaas te kiezen door de R-toets naar links of rechts te bewegen, totdat de naam en afbeelding van de gewenste vechtersbaas verschijnen. Druk op Toets A, C of START om die vechtersbaas in de strijd te brengen.

Opmerking: Overtuig je ervan dat de Mega Drive uitgeschakeld is alvorens Bedieningsblokken aan te sluiten of te verwijderen.

JO KÄYNNISSÄ OLEVAAN PELIIN LIITTYMINEN

Jos Mega Driven molempiin ohjausportteihin on liitetty ohjauslaippa, sanat PRESS 2UP START (paina pelaajan 2 aloitusnäppäintä) vilkkuvat ruudun oikeassa ylänurkassa yhden pelaajan pelin aikana. Pelaaja 2 voi liittyä jo käynnissä olevaan taisteluun painamalla ohjauslaipan 2 aloitusnäppäintä ja valitsemalla sitten taistelijan painamalla suuntanäppäintä vasemmalle tai oikealle, kunnes halutun taistelijan nimi ja kuva ilmestyvät näkyviin. Paina A-, C- tai aloitusnäppäintä tuodaksesi kyseisen taistelijan mukaan rähinöihin.

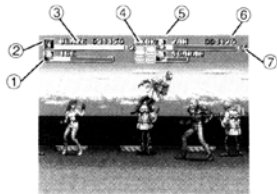
Huomaa: Varmista, että Mega Drive on kytketty pois päältä (OFF-asento), ennen kuin kytket tai irrotat ohjauslaippoja.

LIFE ON THE BIG SCREEN

Use the information at the top of the screen to plan your attacks.

- ① Opponent
- ② Player 1
- ③ Life Gauge
- ④ Strength
- ⑤ Player 2
- ⑥ Score
- ⑦ Lives Remaining

When your fighter's **Life Gauge** runs out, you lose a life. You receive a full Life Gauge at the beginning of each new Stage. Replenish your Life Gauge by grabbing items like apples and chickens.



BILDSCHIRMANZEIGEN

Benutzen Sie die Informationen am oberen Bildschirmrand zur Planung Ihrer Attacken.

- ① Gegner
- ② Spieler 1
- ③ Lebensanzeige
- ④ Kraftanzeige
- ⑤ Spieler 2
- ⑥ Punktestand
- ⑦ Restliche Leben

Wenn der Energievorrat auf der **Lebensanzeige** Ihres Kämpfers zur Neige geht, verlieren Sie ein Leben. Am Anfang jeder neuen Etappe wird Ihr Energievorrat wieder voll aufgefrischt. Sie können Ihren Energievorrat aber auch erhöhen, indem Sie Gegenstände wie z.B. Äpfel und Hähnchen an sich nehmen.

LA VIE SUR LE GRAND ÉCRAN

Utilisez les informations en haut de l'écran pour planifier vos attaques.

- ① Adversaire
- ② Joueur 1
- ③ Compteur d'énergie
- ④ Force
- ⑤ Joueur 2
- ⑥ Score
- ⑦ Nombre de vies restantes

Lorsque le **compteur d'énergie** de votre lutteur est à zéro, vous perdez une vie. Votre compteur d'énergie est au maximum au début de chaque niveau. Pendant le jeu, vous pouvez le remplir en ramassant des objets tels que pommes ou poulets.

LA VIDA EN LA GRAN PANTALLA

Utilice la información de la parte superior de la pantalla para planear sus ataques.

- ① Adversario
- ② Jugador 1
- ③ Indicador de vida
- ④ Fuerza
- ⑤ Jugador 2
- ⑥ Puntuación
- ⑦ Vidas restantes

Cuando se agote el indicador de **vida de su luchador**, usted perderá una vida. Al principio de cada nueva etapa usted recibirá un indicador lleno de vida. Llene su indicador de vida tomando artículos tales como manzanas y pollos.

LA VITA SUL GRANDE SCHERMO

Usa le informazioni nella parte alta dello schermo per programmare i tuoi attacchi.

- ① Avversario
- ② Giocatore 1
- ③ Livello della Vita
- ④ Forza
- ⑤ Giocatore 2
- ⑥ Punteggio
- ⑦ Vite Rimaste

Quando si esaurisce il **Livello della Vita** del tuo lottatore, perdi una vita. Ottieni un Livello della Vita pieno al principio di ogni nuovo Stadio. Riempi il tuo Livello della Vita afferrando alcuni oggetti come le mele e i polli.

LIVET PÅ SKÄRMEN

Använd informationen längst upp på skärmen för att planera dina anfall.

- ① Motståndare
- ② Spelare 1
- ③ Livsmätare
- ④ Styrka
- ⑤ Spelare 2
- ⑥ Poäng
- ⑦ Återstående antal liv

När din slagskämpes **livsmätare** blir tom blir du av med ett liv. På varje nivå börjar du med en full livsmätare. Fyll på din livsmätare genom att plocka upp prylar som äpplen och kycklingar.

LEVEN OP HET GROTE SCHERM

Gebruik de informatie bovenaan het scherm om je aanvallen te plannen.

- ① Tegenstander
- ② Speler 1
- ③ Levensmeter
- ④ Sterkte
- ⑤ Speler 2
- ⑥ Score
- ⑦ Overgebleven Levens

Als de **Levensmeter** van je vechtersbaas uitgeput raakt, verlies je een leven. Je ontvangt een volle Levensmeter bij het begin van iedere nieuwe Fase. Vul je Levensmeter aan door voorwerpen zoals appels en kippen in de wacht te slepen.

ELÄMÄÄ SUURELLA RUUDULLA

Käytä ruudun yläreunassa näkyviä tietoja hyökkäystesi suunnittelussa.

- ① Vastustaja
- ② Pelaaja 1
- ③ Elämänmittari
- ④ Voima
- ⑤ Pelaaja 2
- ⑥ Pistetilanne
- ⑦ Elämiä jäljellä

Kun taistelijasi **elämänmittari** tyhjenee, menetät yhden elämän. Kunkin uuden pelivaiheen alussa saat täyden elämänmittarin. Voit täydentää elämänmittariaasi nappaamalla sellaisia esineitä kuin omenat ja kananpojat.

Opponents' Life Gauges vary in length. A blue Life Gauge shows an enemy with more stamina than the average thug, and when the blue Gauge runs out, it will be replaced by a yellow Life Gauge.

The **Strength Gauge** shows the amount of strength you have available. The higher the gauge, the harder you hit. Using Special Attacks weakens you further, and you suffer more damage if you are hit while your Strength Gauge is low, so wait until you see the full gauge and an OK sign before you let your enemies have it.

With every 40,000 points you score in your current life, a **Star** (not shown) appears beneath your fighter's Life Gauge. Each Star increases the strength of your Blitz attacks. (See page 50.) You can get up to three Stars, and each time you lose a life, you lose one Star.

Die Lebensanzeigen der Gegner sind unterschiedlich lang. Eine blaue Lebensanzeige kennzeichnet einen Gegner mit mehr Ausdauer als ein gewöhnlicher Schläger, und wenn die blaue Anzeige erschöpft ist, wird sie durch eine gelbe Lebensanzeige ersetzt.

Die **Kraftanzeige** gibt Aufschluß über den verfügbaren Kraftvorrat. Je höher die Anzeige ist, desto stärker ist Ihre Schlagkraft. Durch die Verwendung von Spezialattacken werden Sie weiter geschwächt, und Sie erleiden größeren Schaden, wenn Sie bei niedriger Kraftanzeige getroffen werden. Warten Sie daher, bis die Anzeige voll ist und ein OK-Signal erscheint, bevor Sie es Ihren Gegnern geben.

Jedesmal, wenn Sie 40 000 Punkte in Ihrem gegenwärtigen Leben erzielen, erscheint ein **Stern** (nicht abgebildet) unter der Lebensanzeige Ihres Kämpfers. Jeder Stern erhöht die Stärke Ihrer Blitzattacken. (Siehe Seite 50.) Sie können bis zu drei Sterne erlangen, und mit jedem Verlust eines Lebens verlieren Sie auch einen Stern.

Les compteurs d'énergie de vos adversaires peuvent avoir des longueurs différentes. Si le compteur d'énergie est bleu, votre adversaire a plus de combativité qu'un malfaiteur ordinaire. De plus, lorsque ce compteur tombe à zéro, il est remplacé par un compteur d'énergie jaune.

Le **compteur de force** indique la force dont vous disposez. Plus vous avez de force, plus vos coups sont puissants. Lorsque vous utilisez les attaques spéciales, votre force diminue. Si votre compteur de force est faible, vous subissez plus de dommages lorsque vous êtes frappé. Attendez, dans ce cas, que votre compteur soit plein et que le signe OK apparaisse avant de vous risquer aux coups de l'ennemi.

A chaque fois que vous atteignez 40 000 points durant votre vie actuelle, une **étoile** (non représentée) apparaît sous le compteur d'énergie de votre lutteur. Chaque étoile augmente la puissance de vos attaques éclair (voir page 50). Vous pouvez avoir jusqu'à trois étoiles. Chaque fois que vous perdez une vie, vous perdez une étoile.

Los indicadores de vida de los adversarios varían en longitud. Un indicador de vida azul muestra un enemigo con más estamina que un criminal normal, y cuando se agote el indicador azul, éste será reemplazado por un indicador de vida amarillo.

El indicador de **fuerza** muestra la intensidad de fuerza a su disposición. Cuanto más alto esté el indicador, mayor será la fuerza de su golpe. La utilización de ataques especiales le debilitará más, y sufrirá mayores daños si le golpean mientras el indicador de fuerza esté bajo, así que espere hasta ver su indicador lleno y el signo OK antes de empezar a pegar a sus enemigos.

Con cada 40.000 puntos que gane con su vida actual, una **estrella** (no mostrada) aparecerá debajo del indicador de vida de su luchador. Cada estrella aumenta la fuerza de sus ataques relámpago (consulte la página 50). Podrá ganar hasta tres estrellas, y cada vez que pierda una vida, usted perderá una estrella.

I Livelli della Vita degli avversari sono di lunghezza variabile. Un Livello della Vita blu indica un nemico con una forza vitale superiore alla media dei delinquenti, e quando il Livello blu si esaurisce, viene sostituito da un Livello della Vita giallo.

Il **Livello della Forza** indica quanta forza hai a disposizione. Più alto è il livello e più forte colpisci. Usando gli attacchi speciali ti indebolisci maggiormente e se vieni colpito quando il tuo Livello della Forza è basso subisci più danni: prima di fargliela vedere ai tuoi nemici, aspetta che il livello sia pieno e che appaia il segno OK.

Per ogni 40.000 punti che totalizzi nel corso di una vita, appare una **Stella** (non indicata) sotto al Livello della Vita del tuo lottatore. Ogni Stella aumenta la potenza dei tuoi attacchi improvvisi. (Vedi a pagina 51.) Puoi accumulare fino a tre Stelle, ed ogni volta che perdi una vita, perdi una Stella.

Längden på motståndarnas livsmätare varierar. En blå livsmätare betyder att fienden är uthålligare än en vanlig genomsnittsbuse, och när den blå livsmätaren blir tom ersätts den av en gul livsmätare.

Styrkemätaren visar hur mycket styrka du har kvar. Ju högre mätaren är desto hårdare blir dina slag. Det tar på styrkan att göra specialattacker, och du blir svårare skadad om du blir träffad när din styrkemätare är låg, så vänta tills mätaren är full och du ser ett OK-tecken innan du ger dig på dina fiender.

För varje 40 000 poäng du samlar på dig i det här livet tänds en **stjärna** (visas inte här) under din slagskämpes livsmätare. För varje stjärna ökar styrkan på dina blixtanfall. (Se sidan 51.) Du kan få upp till tre stjärnor, men varje gång du blir av med ett liv blir du av med en stjärna också.

De Levensmeters van je tegenstanders verschillen in lengte. Een blauwe Levensmeter toont een vijand met meer uithoudingsvermogen dan de gemiddelde boef, en wanneer de blauwe Meter op raakt, zal hij worden vervangen door een gele Levensmeter.

De **Sterktemeter** geeft de hoeveelheid sterkte aan die tot je beschikking staat. Hoe hoger de meter, des te harder je toeslaat. Het gebruik van Special Attacks verzwakt je verder, en je ondervindt meer schade als je wordt geraakt terwijl je Sterktemeter op laag staat, wacht daarom totdat je de volle meter en een OK teken ziet, alvorens je je tegenstanders ervan langs geeft.

Bij iedere 40 000 punten, die je scoort in je huidige leven, verschijnt een **Ster** (niet afgebeeld) onder de Levensmeter van je vechtersbaas. Iedere Ster vermeerderd de sterkte van je Blits aanvallen. (Zie pagina 51.) Je kunt maximaal drie Sterren krijgen, en iedere keer dat je een leven verliest, verlies je een Ster.

Vastustajiesi elämänmittarit ovat eri pituisia. Sininen elämänmittari merkitsee keskivertopukaria sisukkaampaa vihollista. Kun sininen elämänmittari hupenee tyhjäksi, sen tilalle tulee keltainen elämänmittari.

Voimamittari osoittaa käytettävissäsi olevan energiamäärän. Mitä korkeampi lukema sitä lujempaa iskusi uppoavat. Erikoishyökkäysten käyttäminen heikentää sinua entisestään, ja kärsit enemmän vaurioita, jos sinuun osutaan, kun voimamittarisi on lähes tyhjä. Odota siis, kunnes näet täyden mittarin ja OK -merkinnän, ennen kuin rökität vihollisesi.

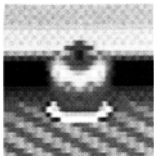
Jokaista yhden elämän aikana saamaasi 40 000 pistettä kohden ilmestyy **tähti** (ei näy) taistelijasi elämänmittarin alapuolelle. Jokainen tähti vahvistaa salamahyökkäytesi voimaa. (Katso sivua 51.) Voit saada korkeintaan kolme tähteä ja joka kerta kun menetät elämän, menetät yhden tähden.

ITEMS

You'll find items lying on the ground or concealed in containers (crates, drums, road blocks, statues, stacks of life preservers, etc.). Pick up an item by moving your fighter over it and pressing Button B.

- ① **Apple:** Restores 1/3 of your Life Gauge.
- ② **Chicken:** Fills your Life Gauge.
- ③ **1UP:** Gives you an extra life.
- ④ **Cash Bag:** Worth 1,000 points.
- ⑤ **Gold Bars:** Gives you a 5,000 point bonus!

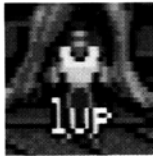
①



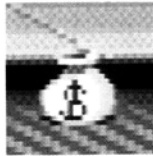
②



③



④



GEGENSTÄNDE

Sie werden Gegenstände finden, die auf dem Boden liegen oder in Behältern (Kisten, Fässern, Straßensperren, Statuen, Stapeln von Rettungsringen usw.) verborgen sind. Um einen Gegenstand an sich zu nehmen, bewegen Sie Ihren Kämpfer darüber und drücken die Taste B.

- ① **Apfel:** Stellt 1/3 Ihrer Lebensanzeige wieder her.
- ② **Hähnchen:** Füllt Ihre Lebensanzeige auf.
- ③ **1UP:** Gibt Ihnen ein zusätzliches Leben.
- ④ **Geldsack:** Ist 1 000 Punkte wert.
- ⑤ **Goldbarren:** Gibt Ihnen einen Bonus von 5 000 Punkten!

LES OBJETS À RAMASSER

Vous trouverez des objets sur le sol ou cachés dans des récipients (caisses, bidons, blocs de la route, statues, piles de gilets de sauvetage, etc.). Ramassez ces objets en plaçant votre lutteur au-dessus et en appuyant sur le bouton B.

- ① **Pomme :** Restaure 1/3 de votre compteur d'énergie.
- ② **Poulet :** Remplit votre compteur d'énergie.
- ③ **1UP :** Vous donne une vie supplémentaire.
- ④ **Bourse :** Vaut 1 000 points.
- ⑤ **Lingots d'or :** Vous donnent un bonus de 5 000 points.

ARTÍCULOS

Encontrará artículos en el suelo o escondidos en recipientes (cajones de embalaje, bidones, barricadas, estatuas, flotadores, etc.). Tome un artículo poniendo su luchador encima de él y presionando el botón B.

- ① **Manzana:** Repone 1/3 de su indicador de vida.
- ② **Pollo:** Llena su indicador de vida.
- ③ **1 aumento:** Le da una vida extra.
- ④ **Bolsa de dinero:** Vale 1.000 puntos.
- ⑤ **Barras de oro:** Le dan 5.000 puntos extra.

OGGETTI

Troverai gli oggetti per terra o nascosti in contenitori (casce, tamburi, blocchi sulla strada, statue, mucchi di oggetti che mantengono in vita, ecc.). Per raccogliere un oggetto devi spostarvi sopra il tuo lottatore e premere il Pulsante B.

- ① **Mela:** Ripristina 1/3 del Livello della Vita.
- ② **Pollo:** Riempie il Livello della Vita.
- ③ **1UP:** Ti dà una vita supplementare.
- ④ **Borsa con i Soldi:** Vale 1.000 punti.
- ⑤ **Lingotti d'Oro:** Ti danno 5.000 punti di bonus!

③



PRYLAR

Prylar kan du hitta liggande på marken eller gömda i olika sorters behållare (lådor, tunnor, väghinder, statyer, fräsarkransar, osv.). Plocka upp prylarna genom att flytta din slagskämpe över prylen och trycka på B-knappen.

- ① **Äpple:** Fyller på din livsmätare med 1/3.
- ② **Kyckling:** Fyller på din livsmätare helt och hållet.
- ③ **1UP:** Ger dig ett extraliv.
- ④ **Pengasäck:** Värde 1 000 poäng.
- ⑤ **Guldackor:** Ger dig en bonus på 5 000 poäng!

VOORWERPEN

Je zult voorwerpen vinden, liggend op de grond of verborgen in reservoirs (kratten, vaten, wegversperringen, standbeelden, stapels levensbeschermers enz.). Pak een voorwerp op door je vechtersbaas er bovenop te bewegen en op Toets B te drukken.

- ① **Appel:** Herstelt 1/3 van je Levensmeter.
- ② **Kip:** Vult je Levensmeter.
- ③ **1UP:** Geeft je een extra leven.
- ④ **Geldzak:** Waarde 1 000 punten.
- ⑤ **Goudstaven:** Geeft je een bonus van 5 000 punten!

ESINEET

Löydät esineitä lojumasta maassa ja piilotettuina säiliöihin (laatikoihin, rumpuihin, tiesulkuihin, patsaisiin, pelastusrengaskasoihin yms.). Poimi esine liikuttamalla taistelijasi sen yli ja painamalla B-näppäintä.

- ① **Omena:** Palauttaa 1/3 elämänmittaristasi.
- ② **Kananpoika:** Täyttää elämänmittarisi.
- ③ **1UP:** Antaa sinulle ylimääräisen elämän.
- ④ **Rahasäkki:** 1 000 pisteen arvoinen.
- ⑤ **Kultaharkot:** Antaa sinulle 5 000 pisteen bonuksen!

WEAPONS

You'll find weapons in the same kinds of receptacles as items, or in the hand of your enemies. To take a weapon from an enemy, knock the weapon to the ground, where you can pick it up. Press Button B to use the weapon, or simultaneously press Buttons B and C (or Button Z) to throw it.

When you pick up a weapon, a gauge appears beneath your fighter's Life Gauge. The gauge diminishes each time you use the weapon, and when the gauge empties, the weapon disappears. Weapons can be knocked out of your hands as well, if you're not careful. You also lose the weapon you're carrying when you leave the scene of the battle.



WAFFEN

Die obengenannten Behälter enthalten neben Gegenständen auch Waffen. Außerdem können Sie Waffen in der Hand Ihrer Gegner finden. Um einem Gegner eine Waffe abzunehmen, schlagen Sie die Waffe zu Boden, so daß Sie sie aufheben können. Drücken Sie die Taste B, um die Waffe zu benutzen, oder drücken Sie die Tasten B und C (oder Taste Z) gleichzeitig, um sie zu werfen.

Wenn Sie eine Waffe aufheben, erscheint eine zusätzliche Anzeige unterhalb der Lebensanzeige Ihres Kämpfers. Die Anzeige nimmt mit jedem Gebrauch der Waffe ab, und wenn die Anzeige leer ist, verschwindet die Waffe. Waffen können natürlich auch aus Ihrer Hand geschlagen werden, wenn Sie nicht aufpassen. Sie verlieren ebenfalls die Waffe, die Sie tragen, wenn Sie den Kampfschauplatz verlassen.

LES ARMES

Vous trouverez des armes dans des récipients du même type que pour les objets. Vous les trouverez aussi dans la main de vos ennemis. Pour vous emparer de l'arme d'un ennemi, faites-la tomber à terre, puis ramassez-la. Appuyez sur le bouton B pour utiliser l'arme. Appuyez simultanément sur les boutons B et C (ou sur le bouton Z) pour la lancer.

Lorsque vous ramassez une arme, un compteur apparaît sous le compteur d'énergie de votre lutteur. L'indication de ce compteur diminue à chaque fois que vous utilisez l'arme. Lorsque le compteur est à zéro, l'arme disparaît. Un ennemi peut, lui aussi, faire tomber votre arme. Soyez attentif ! Par ailleurs, vous perdez votre arme lorsque vous quittez la scène du combat.

ARMAS

Encontrará armas en los mismos tipos de recipiente que tienen artículos, o en las manos de sus enemigos. Para quitarle un arma a un enemigo, tire su arma al suelo y luego podrá tomarla. Presione el botón B para utilizar el arma, o presione simultáneamente los botones B y C (o Z) para tirarla al suelo.

Cuando tome un arma, un indicador aparecerá debajo del indicador de vida de su luchador. El indicador disminuirá cada vez que utilice el arma, y cuando el indicador quede vacío, el arma desaparecerá. Si no tiene cuidado, también podrán quitarle las armas de sus manos. También perderá el arma que lleve cuando abandone el escenario de la batalla.

ARMI

Troverai le armi nello stesso tipo di recipienti in cui si trovano gli oggetti oppure nelle mani dei tuoi nemici. Per sottrarre un'arma a un nemico, fai cadere l'arma per terra, dove poi puoi raccoglierla. Premi il Pulsante B per usare l'arma, oppure premi contemporaneamente i Pulsanti B e C (o il Pulsante Z) per lanciarla.

Quando raccogli un'arma, appare un indicatore di livello sotto il Livello della Vita del tuo lottatore. Il livello diminuisce ogni volta che usi l'arma e quando il livello si svuota, l'arma scompare. Se non stai attento, anche a te può essere sottratta l'arma dalle mani. Inoltre perdi l'arma che stai portando quando lasci la scena del combattimento.

VAPEN

Du kan hitta vapen på samma sorts ställen som prylarna, eller i nävarna på dina fiender. Sno ett vapen från en fiende genom att slå ner vapnet på marken så att du kan plocka upp det. Tryck på B-knappen för att använda vapnet, eller tryck på B-knappen och C-knappen (eller Z-knappen) samtidigt för att kasta iväg det.

När du plockar upp ett vapen tänds en mätare under din slagskämpes livsmätare. Den mätaren sjunker varje gång du använder vapnet, och när mätaren är helt tom försvinner vapnet. Det går att slå vapen ur händerna på dig också om du inte är försiktig. Du blir även av med det vapen du har i handen när du lämnar stridsplatsen.

WAPENS

Je zult wapens vinden in dezelfde soort schuilplaatsen als die van voorwerpen, of in de handen van je vijanden. Om een wapen aan een vijand te ontfutselen, sla je het wapen op de grond, waar je het kunt oppakken. Druk op Toets B om het wapen te gebruiken, of druk gelijktijdig op Toetsen B en C (of Toets Z) om het weg te werpen.

Als je een wapen oppakt, verschijnt er een meter beneden de Levensmeter van je vechtersbaas. De meter vermindert iedere keer dat je het wapen gebruikt, en wanneer de meter leeg raakt, verdwijnt het wapen. Wapens kunnen ook uit je handen geslagen worden, als je niet oppast. Je verliest ook het wapen, dat je draagt, wanneer je de gevechtsscène verlaat.

ASEET

Löydät aseita samantapaisista säilytyspaikoista kuin esineitäkin, tai sitten vihollisesi hyppysistä. Ottaaksesi aseeseen viholliselta iske ase maahan, josta voit sen sitten noukkia. Paina B-näppäintä käyttäaksesi asetta tai paina yhtäaikaisesti B- ja C-näppäimiä (tai Z-näppäintä) heittäaksesi sen menemään.

Kun poimit aseeseen, taistelijasi elämänmittarin alapuolelle ilmestyy mittari. Tämä mittari hupenee joka kerta, kun käytät asetta. Kun mittari on tyhjentynyt, ase katoaa. Ase voidaan myös iskeä käsistäsi, joten pidä varasi. Menetät kantamasi aseeseen myös jättäessäsi taistelutantereeseen.

USING WEAPONS

Each fighter uses weapons differently, and some are better with certain weapons than others. Try some of the special attack moves on each and check out the results! Be aware that these attacks don't work with grenades.

Here's an example: When Zan picks up a weapon, it becomes a ball of energy which can be used to bowl over enemies.



VERWENDUNG DER WAFFEN

Jeder Kämpfer benutzt die Waffen auf eine andere Art, und manche können mit bestimmten Waffen besser umgehen als andere. Probieren Sie einige der Spezialattacken mit jeder Waffe aus und vergleichen Sie die Ergebnisse! Denken Sie daran, daß diese Attacken nicht mit Granaten funktionieren.

Hier ist ein Beispiel: Wenn Zan eine Waffe aufhebt, wird sie zu einer Energiekugel, mit der die Gegner umgeworfen werden können.

UTILISER LES ARMES

Chaque lutteur utilise les armes à sa manière. Certains sont plus habiles avec une arme particulière. Essayez les attaques spéciales avec chaque arme pour voir le résultat. Notez que vous ne pouvez pas utiliser ces attaques avec des grenades.

Un exemple : lorsque Zan ramasse une arme, il se transforme en boule d'énergie qui peut être utilisée pour culbuter les ennemis.

UTILIZACIÓN DE LAS ARMAS

Cada luchador utiliza las armas de forma diferente, y algunos son más diestros con ciertas armas que otros. Pruebe algunos de los movimientos de ataque especial con cada luchador y compruebe los resultados. Tenga en cuenta que estos ataques no sirven en caso de utilizarse granadas.

Un ejemplo: Cuando Zan tome un arma, ésta se convertirá en una bola de energía que podrá utilizarse para derribar a sus enemigos.

PER USARE LE ARMI

Ogni lottatore usa le armi in maniera diversa, ed alcuni se la cavano meglio con certe armi piuttosto che con altre. Prova per ognuno alcune delle mosse di attacco speciale e osserva i risultati! Fai attenzione che questi attacchi non funzionano con le granate.

Ecco un esempio: Quando Zan raccoglie un'arma, questa si trasforma in una palla di energia che può essere usata per abbattere i nemici.

ATT ANVÄNDA VAPEN

Var och en av slagskämparna använder vapnen på sitt eget sätt, och somliga av slagskämparna är skickligare med vissa vapen än med andra. Prova ett par av specialattackerna med varje vapen och kolla vad som händer! Observera att specialattackerna inte fungerar med granater.

Här är ett exempel: När Zan plockar upp ett vapen förvandlas det till ett energiklot som han kan använda för att spela bowling med fienderna som käglor.

WAPENS GEBRUIKEN

Iedere vechtersbaas gebruikt wapens op een verschillende wijze, en sommigen zijn vaardiger met bepaalde wapens dan anderen. Probeer enkele van de speciale aanvalsbewegingen uit op iedereen en ga de resultaten ervan na! Wees ervan bewust dat deze aanvallen niet werken met granaten.

Hier is een voorbeeld: Wanneer Zan een wapen oppakt, wordt het een bal energie, die kan worden gebruikt om je tegenstanders omver te kegelen.

ASEIDEN KÄYTTÖ

Kukin taistelija käyttää aseita eri tavalla, ja jotkut taistelijat ovat tietyillä aseilla parempia kuin toiset. Yritä joitakin erikoishyökkäysliikkeitä kullakin taistelijalla nähdäksesi miten ne purevat! Pidä mielessäsi, että nämä hyökkäykset eivät toimi kranaattien kanssa.

Tässä on esimerkki: Kun Zan poimii aseensa, siitä tulee energiapallo, jota voidaan käyttää vihollisten keilaamiseen.

BASIC BRAWLING

These attacks work for all four fighters. In addition, each fighter has a series of special moves. How many can you find?

① Fury

For a basic series of punches and kicks, press Button B repeatedly

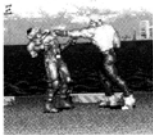
③ Lights Out

For a single powerful punch or kick, press Button Y. Or hold Button B, then release.

③ Duck & Roll

To get to the front or the rear of the screen in a hurry, quickly press the D-Button TWICE DOWN or TWICE UP.

①



GRUNDSÄTZLICHE KAMPFBEWEGUNGEN

Diese Attacken sind bei allen vier Kämpfern gleich. Außerdem verfügt jeder Kämpfer über eine Reihe von Spezialbewegungen. Wieviele können Sie herausfinden?

① Wut

Um eine Serie von einfachen Schlägen und Tritten auszuführen, die Taste B mehrmals drücken.

③ Lichter aus

Um einen einzigen kraftvollen Schlag oder Tritt auszuführen, die Taste Y drücken. Oder die Taste B gedrückt halten, dann loslassen.

③ Hocke & Rolle

Um auf dem Kampfplatz schnell nach vorn oder hinten zu gelangen, die Richtungstaste schnell ZWEIMAL nach UNTEN oder ZWEIMAL nach OBEN drücken.

TECHNIQUES DE COMBAT PRINCIPALES

Les attaques suivantes sont communes aux quatre lutteurs. Chaque lutteur dispose, en outre, d'une série de coups spéciaux. A vous de les découvrir !

① La rafale de coups

Pour donner une série de coups de poing ou de pied, appuyez par petits coups successifs sur le bouton B.

② Le coup fulgurant

Pour donner un seul et énorme coup de poing ou de pied, appuyez sur le bouton Y. Ou gardez le bouton B enfoncé, puis relâchez-le.

③ La boule véloce

Pour atteindre rapidement l'avant ou l'arrière de l'écran, appuyez vivement DEUX FOIS sur le BAS ou le HAUT du bouton D.

②



PELEA BÁSICA

Estos ataques sirven para los cuatro luchadores. Además, cada luchador tiene una serie de movimientos especiales. ¿Cuántos puede encontrar usted?

① Furia

Para una serie de puñetazos y patadas básicas, presione repetidamente el botón B.

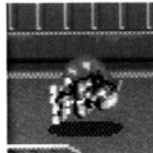
② Luces apagadas

Para dar un solo puñetazo o una patada potente, presione el botón Y. O mantenga presionado el botón B y luego suéltelo.

③ Agachada y rodadura

Para ir a la parte delantera o trasera de la pantalla apresuradamente, presione rápidamente el botón D dos veces hacia abajo o dos veces hacia arriba.

③



FONDAMENTI DI LOTTA

Questi attacchi funzionano per tutti i quattro lottatori. In più, ciascun lottatore ha una serie di mosse speciali. Quante ne riesci a trovare?

① **Fury (Furia)**

Per una serie di pugni e calci, premi ripetutamente il Pulsante B.

② **Lights Out (Spegnere le luci!)**

Per un pugno o un calcio singolo e potente, premi il Pulsante Y. Oppure tieni premuto il Pulsante B e poi rilascialo.

③ **Duck & Roll (Chinarsi di colpo e rotolare)**

Per spostarti in fretta verso la parte anteriore o posteriore dello schermo, premi rapidamente il Pulsante-D DUE VOLTE IN GIÙ o DUE VOLTE IN SU.

GRUNDKURS I SLAGSMÅLSTEKNIK

De här anfallsätten fungerar för alla fyra slagskamparna. Dessutom har var och en av slagskamparna ett antal olika specialrörelser. Hur många av dem kan du upptäcka?

① **Ursinne**

Tryck upprepade gånger på B-knappen för en vanlig serie sparkar och slag.

② **Godnatt**

Tryck på Y-knappen för en enstaka mäktig knytnäve eller spark. Eller håll B-knappen intryckt och släpp sedan upp den igen.

③ **Ducka och rulla**

Om du snabbt vill ta dig längst fram eller längst bak på skärmen så tryck kvickt D-knappen TVÅ GÅNGER NEDÅT eller TVÅ GÅNGER UPPÅT.

BASIS VECHTEN

Deze aanvallen werken voor alle vier de vechtersbazen. Daarnaast heeft iedere vechtersbaas een reeks speciale bewegingen. Hoeveel kun je er vinden?

① **Furie**

Druk herhaaldelijk op Toets B voor een basisreeks van stoten en trappen.

② **Lichten Uit**

Druk op Toets Y voor een enkele krachtige stoot of trap. Of houdt Toets B ingedrukt en laat deze vervolgens los.

③ **Ineenduiken & Rollen**

Beweeg de R-Toets snel TWEEMAAL OMLAAG of TWEEMAAL OMHOOG om ijlings naar de voorkant of de achterkant van het scherm te gaan.

NUJAKOINNIN PERUSTEET

Nämä hyökkäykset toimivat kaikilla neljällä taistelijalla. Lisäksi kullakin taistelijalla on joukko erikoisliikkeitä. Montako onnistut löytämään?

① **Raivo**

Paina B-näppäintä toistuvasti tehdäkseen iskujen ja potkujen perussarjan.

② **Taju kankaalle**

Paina Y-näppäintä tehdäkseen yksittäisen mojavon iskun tai potkun. Voit myös pitää B-näppäimen painettuna ja sitten vapauttaa sen.

③ **Kuperkeikka**

Kun haluat päästä ruudun etu- tai takareunaan vikkelästi, paina nopeasti suuntanäppäintä KAHDESTI ALAS tai KAHDESTI YLÖS.

④ Dash

Press the D-Button TWICE LEFT or TWICE RIGHT and hold to dash across the screen.

⑤ Blitz

Press the D-Button twice in the same direction, then Button B for a devastating attack.

⑥ Back Attack

Press Button Z, or Buttons B and C simultaneously, to deal with any goons coming up behind you. Be careful that you're not holding a weapon while doing this, or the weapon will be thrown forward.

⑦ Jump Kick

Press Button C to jump. While in mid-air, press Button B to kick.

④



④ Vorstoß

Die Richtungstaste ZWEIMAL nach LINKS oder ZWEIMAL nach RECHTS drücken und dann gedrückt halten, um über den Bildschirm zu sausen.

⑤ Blitz

Zuerst die Richtungstaste zweimal in dieselbe Richtung, und dann die Taste B drücken, um eine vernichtende Attacke auszuführen.

⑥ Rückwärtsattacke

Die Taste Z oder die Tasten B und C gleichzeitig drücken, um mit von hinten kommenden Gegnern fertig zu werden. Achten Sie darauf, daß Sie bei dieser Attacke keine Waffe in der Hand halten, da sonst die Waffe nach vorn geschleudert wird.

⑦ Sprungtritt

Die Taste C drücken, um hochzuspringen. Während sich der Kämpfer in der Luft befindet, die Taste B drücken, um einen Tritt auszuführen.

④ Le sprint

Pour vous déplacer rapidement sur l'écran, appuyez DEUX FOIS sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D et maintenez-le enfoncé.

⑤ L'attaque éclair

Pour une attaque dévastatrice, appuyez deux fois sur le même côté du bouton D, puis appuyez sur le bouton B.

⑥ L'attaque arrière

Pour combattre un ennemi se trouvant derrière vous, appuyez sur le bouton Z, ou simultanément sur les boutons B et C. Vous ne devez pas avoir d'arme à la main lors d'une attaque arrière. Elle serait projetée en avant.

⑦ Le coup de pied sauté

Pour sauter, appuyez sur le bouton C. Pour donner un coup de pied lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton B.

④ Carrera rápida

Presione el botón D dos veces hacia la izquierda o dos hacia la derecha y manténgalo presionado para correr a través de la pantalla.

⑤ Ataque relámpago

Presione el botón D dos veces en la misma dirección, y luego el botón B para realizar un ataque devastador.

⑥ Ataque hacia atrás

Presione el botón Z, o los botones B y C simultáneamente, para hacer frente a los gorilas que le ataquen por detrás. Procure no tener un arma al hacer esto, o ésta será lanzada hacia adelante.

⑦ Patada con salto

Presione el botón C para saltar. Mientras está en el aire, presione el botón B para dar la patada.

⑤



④ Dash (Balzo impetuoso)

Premi il Pulsante-D DUE VOLTE A SINISTRA oppure DUE VOLTE A DESTRA e tienilo premuto per scagliarti da una parte all'altra dello schermo.

⑤ Blitz (Attacco improvviso)

Premi il Pulsante-D due volte nella stessa direzione e poi il Pulsante B per un attacco devastante.

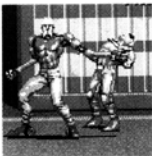
⑥ Back Attack (Attacco da dietro)

Premi il Pulsante Z, oppure i Pulsanti B e C simultaneamente, per regolare i conti con i malcapitati che ti attaccano alle spalle. Fai attenzione a non fare questa mossa mentre porti un'arma, altrimenti questa verrà lanciata in avanti.

⑦ Jump Kick (Calcio con salto)

Premi il Pulsante C per saltare. A mezz'aria, premi il Pulsante B per calciare.

⑥



④ Framrusning

Tryck D-knappen TVÅ GÅNGER ÄT VÄNSTER eller TVÅ GÅNGER ÄT HÖGER och håll den där för att rusa fram tvärs över skärmen.

⑤ Blixtnfall

Tryck D-knappen två gånger åt samma håll och sedan på B-knappen för en förödande attack.

⑥ Anfall bakåt

Tryck på Z-knappen, eller på B- och C-knappen samtidigt, för att avverka eventuella fulingar som försöker smyga sig på dig bakifrån. Se till att du inte har något vapen i händerna när du gör ett anfall bakåt, för i så fall kastas vapnet iväg framåt.

⑦ Hoppspark

Tryck på C-knappen för att hoppa. Tryck på B-knappen för att sparka medan du befinner dig i luften.

④ Erop Losstormen

Beweeg de R-Toets TWEEMAAL NAAR LINKS of TWEEMAAL NAAR RECHTS en houdt hem vast om erop los te stormen over het scherm.

⑤ Blits

Beweeg de R-Toets tweemaal in dezelfde richting, en druk vervolgens op Toets B voor een vernietigende aanval.

⑥ Achterwaartse Aanval

Druk op Toets Z, of gelijktijdig op Toetsen B en C, om af te rekenen met alle woestelingen, die van achteren op je af komen. Pas op dat je geen wapen vasthoudt terwijl je dit doet, anders zal het wapen naar voren worden geworpen.

⑦ Sprong Trap

Druk op Toets C om te springen. Terwijl je midden in de lucht bent, druk je op Toets B om te schoppen.

④ Syöky

Paina suuntanäppäintä KAHDESTI VASEMMALLE tai KAHDESTI OIKEALLE ja pidä painettuna rynnistääksesi ruudun halki.

⑤ Salama

Paina suuntanäppäintä kahdesti samaan suuntaan ja paina sitten B-näppäintä tehdäksesi murskahyökkäyksen.

⑥ Takahyökkäys

Paina Z-näppäintä tai B- ja C-näppäimiä yhtäaikaaisesti hoidellaksesi takanasi hiippailevat häiriköt. Älä vain pidä asetta kädessäsi tehdessäsi tämän, koska se lentäisi tällöin eteenpäin.

⑦ Hyppypotku

Paina C-näppäintä hypätäksesi. Paina B-näppäintä kesken ilmalennon potkaistaksesi.

⑦



SPECIAL ATTACKS

Few enemies can stand up to the spectacular Special Attack, but your fighter will pay for it with his or her Strength Gauge. If you perform another Special Attack before your Strength Gauge has a chance to fill, you'll drain some of your fighter's Life Gauge.

① Stationary Attack

Press Button A to blow them away. This is a good defensive move when your situation gets too intense.

② Directed Attack

While pressing the D-Button in the direction of your opponent, press Button A.

①



SPEZIALATTACKEN

Nur wenige Gegner können der spektakulären Spezialattacke standhalten, aber Ihr Kämpfer bezahlt dafür mit der Abschwächung seiner Schlagkraft. Wenn Sie eine weitere Spezialattacke ausführen, bevor sich die Kraftanzeige Ihres Kämpfers wieder auffüllen kann, wird etwas Energievorrat von der Lebensanzeige Ihres Kämpfers verzehrt.

① Stehende Attacke

Drücken Sie die Taste A, um Ihre Gegner umzublasen. Dies ist eine gute Verteidigungsbewegung, wenn Sie in eine zu ernste Situation geraten.

② Gezielte Attacke

Drücken Sie die Taste A, während Sie die Richtungstaste in die Richtung Ihres Gegners drücken.

LES ATTAQUES SPÉCIALES

Rares sont les ennemis qui peuvent résister à une attaque spéciale, mais votre luttteur le paie chèrement avec son compteur de force. Et, si vous utilisez une autre attaque spéciale avant que votre compteur de force n'ait eu le temps de se remplir, vous le paierez avec votre compteur d'énergie.

① L'attaque stationnaire

Appuyez sur le bouton A pour balayer vos ennemis. Cette attaque vous permet de sortir des situations désespérées.

② L'attaque dirigée

Tout en appuyant sur la partie du bouton D correspondant à la direction de votre adversaire, appuyez sur le bouton A.

ATAQUES ESPECIALES

Pocos enemigos pueden aguantar el espectacular ataque especial, sin embargo, su luchador también pagará por él con su propio indicador de fuerza. Si realiza otro ataque especial antes de que su indicador de fuerza se haya llenado, desaparecerá algo del indicador de vida de su luchador.

① Ataque estacionario

Presione el botón A para deshacerse de sus enemigos. Es un buen movimiento defensivo para cuando su situación adquiera un intensidad excesiva.

② Ataque dirigido

Mientras presiona el botón D en la dirección de su adversario, presione el botón A.

ATTACCHI SPECIALI

Pochi nemici possono resistere allo spettacolare Attacco Speciale, ma il tuo lottatore lo sconterà con il suo Livello della Forza. Se effettuì un altro Attacco Speciale prima che il tuo Livello della Forza abbia una possibilità per riempirsi, esaurirai parte del tuo Livello della Vita.

① Attacco da fermo

Premi il Pulsante A per spazzarli via. Questa è una buona mossa difensiva quando la situazione si fa troppo tesa.

② Attacco guidato

Premendo il Pulsante-D nella direzione del tuo avversario, premi il Pulsante A.

SPECIALATTACKER

Det är inte många fiender som kan stå emot en av de spektakulära specialattackerna, men din slagskämpe får betala för det på sin styrkemätare. Om du utför ytterligare en specialattack innan din styrkemätare hunnit hämta sig går det åt energi från din slagskämpes livsmätare.

① Stillastående attack

Tryck på A-knappen för att blåsa iväg fienderna. Det här är ett utmärkt sätt att försvara sig när det börjar brinna lite väl häftigt i knutarna.

② Riktad attack

Håll D-knappen tryckt i riktning mot din motståndare och tryck på A-knappen.

SPECIALE AANVALLEN

Weinig vijanden kunnen op tegen de spectaculaire Speciale Aanval, maar je vechtersbaas zal ervoor betalen met zijn of haar Sterktemeter. Als je een andere Speciale Aanval uitvoert, voordat je Sterktemeter de kans heeft gehad om zich te vullen, zul je iets van de Levensmeter van je vechtersbaas aftappen.

① Stilstaande Aanval

Druk op Toets A om ze omver te blazen. Dit is een juiste verdedigende beweging als je situatie te heftig wordt.

② Gerichte Aanval

Terwijl je de R-Toets in de richting van je tegenstander beweegt, druk je op Toets A.

ERIKOISHYÖKKÄYKSET

Harva vihollinen kestää mahtavaa erikoishyökkäystä, mutta taistelijasi maksaa siitä voimamittarillaan. Jos teet toisen erikoishyökkäyksen ennen kuin voimamittarisi on ehtinyt täyttyä, imet osan taistelijasi elämänmittarista.

① Liikkumaton hyökkäys

Paina A-näppäintä murjoaksesi vastustajasi lyttyyn. Tämä on oivallinen puolustusliike, kun tilanne alkaa käydä liian tukalaksi.

② Suunnattu hyökkäys

Pida suunnanäppäin painettuna vastustajasi suuntaan ja paina A-näppäintä.

②



SETTLIN' THE SCORE

Pick up points by shutting down Syndicate thugs and grabbing bonus items. Collect bonus points as you clear each Stage. The more difficult the level you play, the higher the bonus.

You'll also pick up extra lives by scoring the following:

1UP:

First 50,000 points
Second 100,000 points
Next Every 100,000 points

PUNKTGEWINN

Sammeln Sie Punkte, indem Sie Syndikat-Schläger ausschalten und Bonus-Gegenstände aufheben. Gewinnen Sie Bonuspunkte durch Überwinden der einzelnen Etappen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto größer der Bonus.

Sie können auch zusätzliche Leben gewinnen, indem Sie die folgenden Punkte erzielen:

1UP:

1. Leben 50 000 Punkte
2. Leben 100 000 Punkte
Weiteres Leben .. Alle 100 000 Punkte

LE SCORE

Vous gagnez des points lorsque vous liquidez des malfaiteurs ou ramassez des objets. Vous gagnez des bonus lorsque vous terminez un niveau. Plus le niveau de jeu choisi est difficile, plus grand est le bonus.

Vous gagnez également une vie supplémentaire lorsque vous atteignez le nombre de points suivant :

1UP :

Première vie 50 000 points
Seconde vie 100 000 points
Vies suivantes Tous les 100 000 points

LA PUNTUACIÓN

Gane puntos derrotando a los criminales del sindicato y tomando artículos extra. Recoja puntos al salir airoso de cada etapa. Cuanto más difícil sea el nivel, más altos serán los puntos extra.

También ganará vidas extra con los puntos siguientes:

1UP:

Primera 50.000 puntos
Segunda 100.000 puntos
Siguiete Cada 100.000 puntos



DEFINIZIONE DEL PUNTEGGIO

Raccogli punti abbattendo i delinquenti del Racket e prendendo degli oggetti di bonus. Raccogli i punti di bonus ogni volta che superi uno Stadio. Più difficile è il livello in cui giochi, più alto è il bonus.

Raccoglierai anche delle vite supplementari totalizzando i seguenti punteggi:

1UP:	
Prima	50.000 punti
Seconda	100.000 punti
Successiva	Per ciascuna 100.000 punti

DAGS ATT GÖRA UPP RÄKNINGEN

Samla poäng genom att ta kål på Syndikatets busar och genom att plocka upp prylar. För varje nivå du klarar av får du bonuspoäng. Ju högre svårighetsgrad du ställt in för spelet, desto högre blir bonusen.

Du får även extraliv när du fått ihop följande poängsummer:

1UP:	
Första extralivet	50 000 poäng
Andra extralivet	100 000 poäng
Ytterligare extraliv	För varje 100 000 poäng

DE SCORE OPMAKEN

Verzamel punten door boeven van het Syndicaat uit te schakelen en door bonusvoorwerpen in de wacht te slepen. Verzamel bonuspunten als je iedere Fase afsluit. Hoe moeilijker het niveau waarin je speelt, des te hoger de bonus.

Je zult ook extra levens oppakken door het volgende te scoren:

1UP:	
Eerste	50 000 punten
Tweede	100 000 punten
Volgende	Telkens 100 000 punten

PISTELASKU

Kerää pisteitä lyömällä syndikaatin pukareita läjään sekä nappaamalla bonusesineitä. Saat bonuspisteitä kunkin selvittämäsi pelivaiheen jälkeen. Mitä vaikeampaa tasoa pelaat, sitä suuremman bonuksen saat.

Voit myös ansaita ylimääräisiä elämiä saavuttamalla seuraavat pistelukemat:

1UP:	
Ensimmäinen	50 000 pistettä
Toinen	100 000 pistettä
Seuraavat	Joka 100 000:s piste

GAME OVER/CONTINUE

When you run out of fighters, the words GAME OVER and CONTINUE appear. You can continue the game from your present position (select CONTINUE) or go back to the beginning (select GAME OVER). Use the D-Button to make your choice, and press Button A, C or START. If you choose to continue your game, the words SELECT PLAYER appear and you can pick a fighter for the next round. Use the D-Button to cycle through the fighters, and press Button A, C or START to choose. When you continue, your score is reset to zero.

SPIEL BEENDEN/ FORTSETZEN

Wenn Ihnen die Kämpfer ausgehen, erscheinen die Meldungen GAME OVER und CONTINUE. Sie haben dann die Wahl, entweder das Spiel ab der gegenwärtigen Position fortzusetzen (CONTINUE) oder ein neues Spiel anzufangen (GAME OVER). Treffen Sie Ihre Wahl mit Hilfe der Richtungstaste und drücken Sie anschließend die Taste A, C oder START. Wenn Sie sich für die Fortsetzung des Spiels entscheiden, erscheint die Meldung SELECT PLAYER, und Sie können einen Kämpfer für die nächste Runde auswählen. Benutzen Sie die Richtungstaste, um die Kämpfer durchlaufen zu lassen, und wählen Sie den gewünschten Kämpfer durch Drücken der Taste A, C oder START. Wenn Sie fortsetzen, wird Ihr Punktestand auf Null zurückgestellt.

JEU TERMINÉ/POSSIBILITÉ DE CONTINUER

Lorsque vous n'avez plus de lutteurs, le message GAME OVER et CONTINUE apparaît à l'écran. Vous avez alors la possibilité de continuer le jeu depuis la position actuelle (choisissez CONTINUE) ou de revenir au début du jeu (choisissez GAME OVER). Utilisez le bouton D pour faire votre choix, puis appuyez sur le bouton A, C ou START pour le valider. Si vous choisissez de continuer le jeu, le message SELECT PLAYER apparaît. Vous pouvez alors choisir un lutteur pour le niveau suivant. Utilisez le bouton D pour choisir votre lutteur, puis appuyez sur le bouton A, C ou START pour valider votre choix. Lorsque vous continuez, votre score est ramené à zéro.

FIN DEL JUEGO/CONTINUACIÓN

Cuando se quede sin luchadores, las palabras GAME OVER y CONTINUE aparecerán. Usted podrá continuar el juego desde su posición actual (seleccione CONTINUE) o volver al principio (seleccione GAME OVER). Utilice el botón D para hacer su elección, y presione el botón A, C o START. Si elige continuar el juego, las palabras SELECT PLAYER aparecerán y usted podrá elegir un jugador para la ronda siguiente. Utilice el botón D para avanzar por los luchadores, y presione el botón A, C o START para elegir. Cuando continúe el juego, su puntuación se pondrá a cero.

▶ **CONTINUE 2**
GAME OVER

FINE DEL GIOCO/ CONTINUAZIONE

Quando esaurisci i lottatori, appaiono le scritte GAME OVER e CONTINUE. Puoi continuare la partita dalla posizione in cui ti trovi (seleziona CONTINUE) oppure ritornare all'inizio (seleziona GAME OVER). Usa il Pulsante-D per fare la tua scelta e premi il Pulsante A, C o START. Se scegli di continuare la partita, apparirà la scritta SELECT PLAYER e potrai scegliere un lottatore per il round successivo. Usa il Pulsante-D per scorrere in rotazione i lottatori e premi il Pulsante A, C o START per scegliere. Quando continui, il punteggio viene riportato a zero.

SPELET SLUT/FORTSÄTTNING

När din slagskämpes sista liv tagit slut tänds textraderna GAME OVER (spelet slut) och CONTINUE (fortsätt spela) på skärmen. Du kan fortsätta spela från det ställe du hade kommit till (ställ in CONTINUE) eller börja om från början (ställ in GAME OVER). Gör ditt val med hjälp av D-knappen och tryck på A-, C- eller START-knappen. Om du väljer att fortsätta spela tänds texten SELECT PLAYER (välj spelare) och du kan välja slagskämpe för nästa omgång. Använd D-knappen för att bläddra bland de olika slagskämparna och tryck på A-, C- eller START-knappen för att välja en av dem. När du fortsätter spela nollställs din poängsumma.

SPEL VOORBIJ/ VOORTZETTEN

Wanneer je vechtersbazen op zijn, verschijnen de woorden GAME OVER en CONTINUE. Je kunt het spel vanuit je huidige positie voortzetten (kies CONTINUE) of naar het begin terug gaan (kies GAME OVER). Gebruik de R-Toets om je keus te maken, en druk op Toets A, C of START. Als je ervoor kiest om je spel voort te zetten, verschijnen de woorden SELECT PLAYER en je kunt een vechtersbaas nemen voor de volgende ronde. Gebruik de R-Toets om rond te gaan door de vechtersbazen, en druk op Toets A, C of START om te kiezen. Wanneer je doorgaat, wordt de score teruggezet op nul.

PELI PÄÄTTYNYT/JATKO

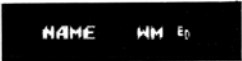
Kun sinulta loppuvat taistelijat, sanat GAME OVER (peli päättynyt) ja CONTINUE (jatko) ilmestyvät näkyviin. Voit joko jatkaa peliä sen hetkisestä paikasta (valitse CONTINUE) tai palata takaisin alkuun (valitse GAME OVER). Käytä suuntanäppäintä valintasi tekemiseen ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä. Jos päätät jatkaa peliäsi, sanat SELECT PLAYER (valitse pelaaja) ilmestyvät näkyviin, jolloin voit valita taistelijan seuraavaa erää varten. Käytä suuntanäppäintä selataksesi taistelijoiden läpi ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä tehdäksesi valintasi. Jatkaessasi peliä pisteesi nollautuvat.

When you run out of Continues, it's GAME OVER for the heroes. If you've achieved a high score, you can enter your initials. Press the D-Button up or down to cycle through the letters that appear, and press Button A, C or START to enter your choice and go on to the next space. GAME OVER appears on the screen when you have entered three characters or selected ED in any space.

Wenn Ihnen die Fortsetzungen ausgehen, haben die Helden ausgespielt (GAME OVER). Falls Sie einen hohen Punktestand erzielt haben, können Sie Ihre Initialen eingeben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die angezeigten Buchstaben durchlaufen zu lassen, und drücken Sie die Taste A, C oder START, um den gewünschten Buchstaben einzugeben und auf die nächste Stelle weiterzuschalten. Die Meldung GAME OVER erscheint auf dem Bildschirm, wenn Sie drei Buchstaben eingegeben oder an einer Stelle ED gewählt haben.

Lorsque vous n'avez plus de "Continues", le jeu est terminé pour les héros. Si vous avez obtenu un bon score, vous pouvez enregistrer vos initiales. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour choisir une lettre, puis sur le bouton A, C ou START pour l'enregistrer et passer sur la position suivante. Le message GAME OVER apparaît à l'écran lorsque vous avez enregistré trois lettres ou choisi ED sur l'une des positions.

Cuando termine las continuaciones habrá terminado el juego para los héroes. Si ha logrado una puntuación alta, usted podrá introducir sus iniciales. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para avanzar por las letras que aparezcan, y presione el botón A, C o START para introducir su elección y avanzar hasta el espacio siguiente. GAME OVER aparecerá en la pantalla cuando haya introducido tres caracteres o haya seleccionado ED en cualquier espacio.



NAME MM E0

Quando esaurisci le Continuazioni a disposizione, la partita finisce anche per gli eroi. Se hai raggiunto un punteggio alto puoi introdurre le tue iniziali. Premi il Pulsante-D in su o in giù per scorrere in rotazione le lettere che appaiono e premi il Pulsante A, C o START per confermare la scelta e procedere allo spazio successivo. Quando hai inserito tre caratteri o hai selezionato ED in uno spazio qualsiasi, appare sulle schermo la scritta GAME OVER.

När alla dina fortsättningschanser är förbrukade är spelet slut för hjältarna. Om du fått ihop en hög poängsumma får du lov att mata in dina initialer. Tryck D-knappen uppåt eller nedåt för att bläddra igenom bokstäverna som visas på skärmen och tryck på A-, C- eller START-knappen för att mata in den bokstav du vill ha och gå vidare till nästa teckenposition. När du har matat in tre bokstäver, eller om du väljer ED i någon av teckenpositionerna, tänds GAME OVER på skärmen och spelet är slut.

Wanneer je Continues op raken, is het spel uit (GAME OVER) voor de helden. Als je een hoge score hebt gehaald, kun je je initialen invoeren. Beweeg de R-Toets omhoog of omlaag om door de verschijnende letters rond te gaan, en druk op Toets A, C of START om je keuze in te voeren en ga door naar de volgende spatie. GAME OVER verschijnt op het scherm wanneer je drie letters hebt ingevoerd of ED in elke spatie hebt gekozen.

Kun sinulla ei ole enää jatkoja jäljellä, on sankareiden peli päättynyt. Jos olet saavuttanut huipputuloksen, voit antaa alkukirjaimesi. Paina suuntanäppäintä ylös tai alas selataksesi ruudulle ilmestyvien kirjaimien läpi ja paina sitten A-, C- tai aloitusnäppäintä vahvistaaksesi valintasi ja jatkaaksesi seuraavaan kohtaan. GAME OVER -teksti ilmestyy ruudulle, kun olet antanut kolme merkkiä tai valinnut ED mihin tahansa kohtaan.

A FISTFUL OF GAME HINTS

- Grab items as soon as you can to collect additional points and stamina before the end of each scene.
- Go for the thug with the weapon first — he can do the most damage, especially when your back is turned.
- If your fighter is not good with a certain weapon, pick it up and throw it before it gets into the wrong hands.
- Clear out crowds of thugs by tossing other Syndicate slimeballs on top of them. Better yet, toss them over the sides of elevators or into deep pits. However, avoid attempting to throw the heavy fire-breathers like Dwight, Big Ben and Ike — you'll just get squashed.
- Take your time and concentrate on your enemies a few at a time. If you rush ahead, you may find yourself surrounded by more thugs than you can deal with!

EINE HANDVOLL SPIELTIPS

- Schnappen Sie sich Gegenstände, sobald Sie können, um vor dem Ende jeder Szene zusätzliche Punkte und Ausdauer zu sammeln.
- Nehmen Sie sich zuerst den Schläger mit der Waffe vor — er kann den meisten Schaden anrichten, besonders wenn Sie ihm den Rücken zuwenden.
- Wenn Ihr Kämpfer mit einer bestimmten Waffe nicht besonders gut umgehen kann, heben Sie sie auf und schleudern Sie sie fort, bevor sie in die falschen Hände gerät.
- Räumen Sie mit Schlägertrupps auf, indem Sie andere Bösewichter des Syndikats auf sie draufwerfen. Oder noch besser, werfen Sie sie aus Aufzügen heraus oder in tiefe Gruben hinein. Hüten Sie sich jedoch davor, solche schweren Feuerspeier wie Dwight, Big Ben und Ike zu werfen — Sie werden sonst zerquetscht.
- Nehmen Sie sich Zeit und konzentrieren Sie sich jeweils auf einige wenige Gegner. Wenn Sie es zu eilig haben, kann es vorkommen, daß Sie plötzlich von mehr Schlägern umzingelt sind, als Sie bewältigen können!

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN JOUER

- Ramassez les objets dès que vous le pouvez avant la fin de chaque scène pour gagner des points supplémentaires et augmenter votre tonus.
- Attaquez-vous d'abord aux malfaiteurs armés. Ce sont les plus dangereux, surtout lorsque vous avez le dos tourné.
- Si votre lutteur n'est pas très habile avec une certaine arme, ramassez-la et jetez-la avant qu'elle ne tombe aux mains de l'ennemi.
- Liquidez les malfaiteurs par groupes en jetant l'un d'eux sur la tête des autres. Faites mieux encore. Lancez-les dans les cages d'ascenseur ou les puits profonds. Mais, n'essayez pas de lancer des mastodontes tels que Dwight, Big Ben et Ike. Vous seriez tout simplement écrasé.
- Prenez votre temps et concentrez-vous sur quelques ennemis à la fois. Si vous allez trop vite, vous serez très vite d'être débordé par le nombre de vos adversaires.

UN PUÑADO DE CONSEJOS PARA EL JUEGO

- Tome los artículos tan pronto como pueda para ganar más puntos y estamina antes del final de cada escena.
- Ataque primero al criminal que tenga un arma; éste será el que más daño pueda hacer, especialmente cuando le ataque estando usted de espaldas.
- Si su luchador no es bueno con cierta arma, tómelala y tirela antes de que caiga en malas manos.
- Deshágase de multitud de criminales tirando otros despreciables miembros del Sindicato sobre ellos. Mejor aún, tirelos por montacargas abajo o al interior de fosos profundos. No obstante, evite tratar de tirar a los pesados "tragafuegos", como Dwight, Big Ben y demás, porque le aplastarán.
- Tome su tiempo y concéntrese en sus enemigos unos pocos cada vez. Si se precipita, se encontrará rodeado de un número de criminales muy superior al que usted pueda hacer frente.

PER UN PUGNO DI SUGGERIMENTI

- Prendi gli oggetti appena possibile per poter raccogliere punti e forza vitale addizionali prima della fine di ciascuna scena.
- Per prima cosa prenditi cura del delinquente armato — è lui quello che può fare più danni, soprattutto se gli volti le spalle.
- Se il tuo lottatore non è molto portato per l'uso di una certa arma, raccogliila e lanciala via prima che cada nelle mani sbagliate.
- Supera i gruppi di malviventi lanciandovi sopra degli altri viscidati membri del Racket. Ancora meglio, lanciali ai lati degli ascensori o nei pozzi più profondi. Comunque, evita di tentare di sollevare i potenti lanciatori di fuoco come Dwight, Big Ben e Ike — rimarresti stritolato.
- Fai con calma e concentrati un po' per volta sui tuoi nemici. Se ti getti in avanti potresti ritrovarti circondato da più delinquenti di quelli che ti puoi permettere di affrontare!

EN GRABBNÄVE GODA RÅD

- Plocka upp pryklar så fort du kan för att samla extrapoäng och få extra krafter innan varje scen tar slut.
- Hoppa på den beväpnade busen först — det är han som kan ge dig de svåraste skadorna, speciellt om han är bakom ryggen på dig.
- Om din slagskämpa inte är särskilt skicklig med en viss sorts vapen så plocka upp vapnet och kasta iväg det innan det hamnar i orätta händer.
- Røj undan hela högar av busar genom att kasta andra slemmiga Syndikat-skurkar ovanpå dem. Eller ännu bättre, släng ut dem ur hissar eller ner i djupa hål. Men försök aldrig kasta iväg tunga eldslukare som Dwight, Big Ben eller Ike — då blir det bara mos av dig.
- Ta god tid på dig och koncentrera dig på ett par fiender i taget. Om du är alltför framfusig kan det hända att du plötsligt blir omringad av betydligt fler busar än du kan hantera!

EEN HANDVOL SPELSUGGESTIES

- Sleep zo spoedig als je kunt voorwerpen in de wacht om extra punten en uithoudingsvermogen te verzamelen vóór het einde van iedere scène.
- Ga het eerst af op de boef met het wapen — hij kan de meeste schade berokkenen, speciaal wanneer je rug naar hem toe gekeerd is.
- Als je vechtersbaas niet vaardig is met een bepaald wapen, raap het op en gooi het weg voordat het in verkeerde handen raakt.
- Schakel een menigte van boeven uit door andere slijmballen van het Syndicaat bovenop ze te gooien. Beter nog, gooi ze over de randen van liften of in diepe putten. Vermijdt echter pogingen om zware vuurspuwers zoals Dwight, Big Ben en Ike te gooien — je zult gewoonweg tot moes verpletterd worden.
- Neem je tijd en concentreer je op weinige vijanden tegelijkertijd. Als je er dieldriest op losstormt, zal je jezelf omringd vinden door meer bandieten dan je aan kunt!

NYRKILLINEN PELIVINKKEJÄ

- Nappaa esineet niin pian kuin suinkin voit kerätäksesi lisäpisteitä ja sisua ennen kunkin pelivaiheen loppumista.
- Hoitoe ensimmäiseksi rontti, jolla on ase. Hänen iskunsa tekevät pahinta jälkeä etenkin silloin, kun olet häneen selin.
- Jos taistelijasi ei hallitse jonkin aseensa käyttöä, poimi se ja viskaa menemään ennen kuin se joutuu vääriin käsiin.
- Voit rökittää kokonaisia pukarijoukkoja nakkaamalla toisia syndikaatin limanuljaskoja heidän päällensä. Vielä varmemmin pääset heistä eroon tyrkkäämällä heidät hissien reunan yli tai syvään kuluiun. Älä kuitenkaan yritä heittää raskaita tultasyökseviä hemmoja, kuten Dwight, Big Ben ja Ike — sinä vain liiskautuisit heidän alleen.
- Älä pidä kiirettä, ja keskity muutamaa viholliseen kerrallaan. Jos ryntää päätäpähköä eteenpäin, saatat huomata, että sinulla on seuranasia enemmän pukareita kuin pystyt selvittämään!

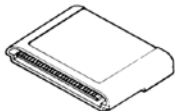
HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive 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.



HANDBABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewaltwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direktem Sonnenlicht 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!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive 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 d'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 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.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- 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.
- * Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas spelator Mega Drive.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lägg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- * Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

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

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- 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 verdunner, 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 katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectie televisies.



TÄMÄN KASSETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive 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, ennen kuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- * Pidä huolta, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

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



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,482,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

©SEGA MUSIC©YUZO KOSHIRO

672-1715-50



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.