SEGA
ME GE



EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

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

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

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

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

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

EPILEPSI-VARNING

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

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

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

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

Starting Up

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

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unità Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

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

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

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

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huoli siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään

Time is Running Out...

In the year 2000, the orbiting Terran space colony Alpha was besieged by hostile aliens. Unprepared for the attack, most of the colonists died. The remainder were taken hostage. The aliens were of several species unknown by mankind, and despite all efforts at contact, they were unable to negotiate with the beings. As a last resort, members of the alien research group, S.C.O.T. were called to assist.

Die Zeit läuft...

Im Jahre 2000 wurde die terrestrische Raumkolonie Alpha im Orbit von feindlichen Aliens belagert. Der Angriff kam unerwartet, und die meisten Kolonisten fanden den Tod; die übrigen wurden als Geiseln genommen. Die Aliens gehörten zu mehreren unbekannten Spezies. Trotz aller Versuche, einen Kontakt herzustellen, erwiesen sich Verhandlungen mit den Wesen als unmöglich. Als letzten Ausweg bat man S.C.O.T., eine Gruppe zur Erforschung Außerirdischer, um Hilfe.

Le compte à rebours est lancé...

En l'an 2000, la colonie spatiale Alpha, en orbite autour de la Terre, fut assiégée par des extra-terrestres aux intentions hostiles. La plupart des colons périrent lors de cette attaque surprise et les survivants furent pris en otage. Les extra-terrestres étaient d'origines diverses et inconnues ; tous les efforts déployés par les humains pour essayer de parlementer avec eux échouèrent. Les spécialistes du groupe de recherche sur les extra-terrestres, le S.C.O.T., furent finalement appelés à la rescousse.

El tiempo se acaba...

En el año 2000, grupos de extraterrestres hostiles atacaron por sorpresa la estación orbital Alfa. La mayoría de los habitantes de la colonia murieron y los supervivientes fueron capturados como rehenes. Los extraterrestres pertenecían a diversas especies desconocidas para el ser humano, por lo que, todo esfuerzo por negociar durante los encuentros mantenidos con ellos resultó infructuoso. Como último recurso, se solicitó la ayuda del comando de defensa espacial, S.C.O.T.

Il tempo sta per scadere...

Nell'anno 2000, la colonia orbitante Terran viene assediata da extraterrestri ostili. Impreparati all'attacco, la maggior parte dei suoi abitanti muore e i sopravvissuti vengono presi in ostaggio. Gli extraterrestri appartengono a diverse specie, completamente sconosciute. Nonostante tutti gli sforzi effettuati per stabilire dei contatti, gli abitanti della colonia non riescono a comunicare con queste creature. Come ultima risorsa, richiedono l'aiuto dei membri della S.C.O.T., il gruppo di ricerca sugli extraterrestri.

Tiden håller på att ta slut...

År 2000 belägrades rymdkolonin Alfa av fientliga rymdvarelser. Eftersom kolonisatörerna var oförberedda på anfallet dog de flesta, och resten fördes bort som gisslan. Rymdvarelserna var av ett slag som ingen människa tidigare sett, och trots sina ansträngningar lyckades människorna inte kommunicera med dem så att de kunde förhandla. Som en sista utväg skickade man efter medlemmar i gruppen för rymd-varelse-forskning, S.C.O.T.

De tijd dringt...

In het jaar 2000 werd de om de aarde draaiende ruimtekolonie Alpha belegerd door vijandige buitenaardse wezens. De meeste kolonisten, die totaal niet waren voorbereid op een aanval, kwamen om het leven. De overige werden gegijzeld. De buitenaardse wezens waren van verschillende soorten, alle onbekend aan de mens. Ondanks vele pogingen was het niet gelukt met de wezens te onderhandelen. Ten einde raad werden leden van S.C.O.T., het team voor buitenaards onderzoek, te hulp geroepen.

Aika on loppumassa...

Vuonna 2000 maata kiertävän avaruusliitokunta Alphan kimppuun hyökkäsi vihamielisiä muukalaisia. Siirtokunnan jäsenet eivät olleet varustautuneet hyökkäykseen, niinpä useimmat heistä kuolivat ja loput joutuivat panttivangeiksi. Muukalaiset edustivat useita ihmiskunnalle tuntemattomia lajeja, eikä olentoihin kaikista ponnisteluista huolimatta saatu yhteyttä eikä heidän kanssaan voitu neuvotella. Viimeisenä keinona apuun kutsuttiin tutkimusryhmä S.C.O.T, joka on erikoistunut vieraiden planeettojen asukkaiden tutkimukseen.

Of the fifteen troops that entered the battered space station, only two — Richard "Ricky" Morse and Mary Brighton — survived the aliens' attacks. Using whatever weapons they could find aboard the colony, Ricky and Mary managed to rescue all the hostages before setting a massive fire to clear out the invaders.

Despite the hostility shown to the colonists' defenses and the rescue forces, the former hostages were badly frightened, but otherwise unhurt. The aliens' motives are still completely unknown.

Von den fünfzehn Truppern, die in die vom Feind beherrschte Weltraumstation eindrangen, überlebten nur zwei — Richard "Ricky" Morse und Mary Brighton — den Angriff der Aliens. Mit den Waffen, die sie in der Kolonie fanden, konnten Ricky und Mary alle Geiseln befreien, bevor sie ein großes Feuer legten, um die Aliens zu vernichten.

Trotz der heftigen Angriffe der Aliens auf die Kolonisten und ihre Befreier hatten die Geiseln lediglich einen schweren Schock erlitten, waren aber ansonsten nicht verletzt. Die Motive der Aliens liegen noch immer völlig im Dunkeln.

Des quinze combattants qui pénétrèrent dans la station spatiale forlement endommagée, deux seulement — Richard "Ricky" Morse et Mary Brighton — survécurent à l'assaut des extra-terrestres. En utilisant toutes les armes qu'ils pouvaient trouver dans la station, Ricky et Mary purent libérer tous les otages avant d'engager une riposte massive et chasser les envahisseurs.

Malgré la violence déployée par les extra-terrestres à l'égard des colons et des forces de secours, les anciens otages en furent quitte pour la peur et s'en sortirent indemnes. Les raisons des extra-terrestres restent d'ailleurs inconnues.

De los quince soldados que penetraron en la estación, sólo dos (Richard "Ricky" Morse y Mary Brighton) lograron sobrevivir a los ataques de aquellas extrañas criaturas. Utilizando todas las armas que pudieron encontrar a bordo de la colonia, Ricky y Mary consiguieron rescatar a los rehenes antes de prender fuego a la estación para acabar definitivamente con los invasores.

A pesar de la evidente hostilidad mostrada hacia los comandos defensivos de la estación y hacia las fuerzas de rescate, los rehenes se encontraban aterrorizados, pero no heridos. Los motivos que condujeron a los extraterrestres a actuar de esa forma siguen siendo una incógnita.



Dei quindici soldati entrati nella base spaziale colpita, solamente due — Richard "Ricky" Morse e Mary Brighton — sopravvivono agli attacchi degli extraterrestri. Utilizzando tutte le armi che riescono a trovare a bordo della colonia, Ricky e Mary liberano tutti gli ostaggi prima di appiccare il fuoco per far fuggire gli invasori.

Nonostante l'ostilità dimostrata verso i tentativi di difesa degli abitanti della colonia e verso le squadre di soccorso, gli ostaggi — terrorizzati — rimangono incolumi. I motivi dell'attacco degli extraterrestri continuano a rimanere sconosciuti.

Av de femton personer som gick in i den illa tilltygade rymdstationen överlevde bara två rymdvarelsernas attacker, Richard "Ricky" Morse och Mary Brighton. Med de vapen de kunde hitta ombord på stationen lyckades Richard och Mary rädda gisslan. Sedan satte de eld på stationen för att förinta inkräktarna.

Trots den fientlighet rymdvarelserna visade mot kolonisatöremas försvar och hjälptruppema, var de befriade fångarna visserligen totalt vettskrämda, men i övrigt oskadda. Motiven för rymdvarelsernas attack är fortfarande helt okända.

Van de vijftien militairen die het gehavende ruimtestation binnendrongen, overleefden er maar twee — Richard "Ricky" Morse en Mary Brighton — het geweld van de buitenaardse wezens. Met behulp van alles wat ze in de kolonie aan wapens konden vinden lukte het Ricky en Mary om alle gijzelaars te bevrijden. Daarna stichtten ze een enorme brand om de indringers uit het ruimtestation te verdrijven.

Hoewel de verdedigers van de kolonie en de reddingstroepen zeer vijandig bejegend waren, bleken de voormalige gijzelaars weliswaar zeer angstig maar ongedeerd te zijn. De motieven van de buitenaardse wezens zijn nog altijd volstrekt onduidelijk.

Pommitettuun avaruusalukseen tunkeutuneista tutkimusryhmän viidestätoista jäsenestä vain kaksi — Richard "Ricky" Morse ja Mary Brighton — selvisivät henkilssä muukalaisten hyökkäyksistä. Ricky ja Mary löytämiään aseita ja onnistuivat pelastamaan panttivangit. Sen jälkeen he suuntaskivat valtaisan tulituksen tunkeilijoita kohti ja salvat nämä karkotetuksi.

Huolimatta kokemastaan vaikivalaista entiset panttivangit olivat kunnossa, joskin pahoin pelästyneitä. Muukalaisten hyökkäyksen syyt ovat vielä täysin tuntemattomia.



Five years later, Space Station Theta received a faint but frantic distress call from a small transport ship, the *Dagal*, had passed close to the gutted remains of Space Colony Alpha, and had experienced some sort of impact. Seconds later, its crew succumbed to a sudden alien attack.

Again the representatives from S.C.O.T., including Morse and Brighton, were called in. Using their previous experience from Alpha, they decided the best made of action was to completely destroy the ship — and all remaining aliens aboard — after the hostages were rescued.

Unfortunately, the leader of this S.C.O.T. mission set the time bomb too soon...

Fünf Jahre später empfing die Raumstation Theta einen schwachen, aber verzweifelten Notruf von einem kleinen Transportschiff. Die Dagal hatte die ausgebrannten Überreste der Raumkolonie Alpha in geringem Abstand passiert. Dabei nahm die Besatzung eine Art Aufprall wahr. Sekunden später griffen die Aliens das Schiff an und überwältigten die Crew.

Wieder wurden Vertreter von S.C.O.T., darunter Morse und Brighton, zu Hilfe gerufen. Nach ihren vorherigen Erfahrungen auf Alpha entschieden sie, daß es am besten wäre, zunächst die Geiseln zu retten und dann das Schiff mit allen übrigen Aliens an Bord völlig zu vernichten.

Unglücklicherweise hat der Anführer dieser S.C.O.T.-Mission die Zeitbombe zu früh scharf gemacht...

Cinq ans plus tard, la Station Spatiale Théta a capté un appel au secours provenant d'un petit vaisseau de transport, le Dagal. Celui-ci, passant à proximité des restes de la colonie spatiale Alpha dévastée, semble avoir été touché par un impact. Quelques secondes plus tard, l'équipage du vaisseau a péri dans une attaque-surprise lancée par des extra-terrestres.

On a fait une fois de plus appel aux représentants du groupe S.C.O.T., parmi lesquels se trouvent Morse et Brighton. Forts de leur expérience acquise lors de l'épisode Alpha, ils décident que la meilleure tactique à adopter est de détruire intégralement le vaisseau — et tous les extra-terrestres restant à son bord — une fois tous les otages libérés.

Malheureusement, le chef de la mission S.C.O.T. a réglé la minuterie de la bombe à retardement trop tôt...

Cinco años más tarde, la estación espacial Omega recibió una débil pero desesperada llamada de auxilio de un pequeño transbordador. El Dagal había pasado cerca de los restos calcinados de la colonia espacial Alfa y habían experimentado algún tipo de contratiempo. Segundos más tarde, su tripulación sucumbía ante un ataque repentino de extraterrestres.

De nuevo, las fuerzas de rescate S.C.O.T., incluidos Morse y Brighton, tuvieron que entrar en acción. Tras la experiencia adquirida en el ataque anterior a Alfa, decidieron que la mejor solución era destruir el transbordador (con todos los extraterrestres a bordo) una vez rescatados los rehenes.

Desgraciadamente, el jefe de esta misión de S.C.O.T. accionó la bomba de relojería demasiado pronto...

Cinque anni dopo, la Base Spaziale Theta riceve un debole ma insistente segnale di richiesta di soccorso da una piccola astronave da trasporto. La Dagal era passata vicino ai resti sventrati della Colonia Spaziale Alpha, registrando una sorta di impatto. Pochi secondi dopo, il suo equipaggio era stato sopraffatto da un improvviso attacco degli extraterrestri.

I rappresentanti della S.C.O.T., inclusi Morse e Brighton, vengono nuovamente chiamati ad intervenire. Memori dell'esperienza avuta sull'Alpha, decidono che la migliore soluzione è quella di distruggere completamente l'astronave — e tutti gli extraterrestri a bordo — dopo aver liberato gli ostaggi.

Sfortunatamente, il capo di questa missione S.C.O.T. innesca la bomba ad orologeria con troppo anticipo...

Fem år senare fick rymdstationen Theta ett svagt men förtvivlat rop på hjälp från ett litet transportskepp. Skeppet Dagal hade passerat nära det som var kvar av den plundrade rymdkolonin Alfa, och hade då kolliderat med något. Några sekunder senare dukade dess besättning under för en plötslig attack från rymdvarelserna.

Än en gång kallade man på medlemmarna från S.C.O.T., bl a Richard Morse och Mary Brighton. Tack vare sina tidigare erfarenheter från Alfa insåg de att det bästa de kunde göra var att rädda hela gisslan och sedan fullständigt förstöra skeppet och de rymdvarelser som var kvar ombord.

Olyckligt nog ställde ledaren för detta S.C.O.T.-uppdrag in bomben på alltför kort tid...

Vijf jaar later ontving het ruimtestation Theta een zwak maar zeer dringend noodsignaal van een klein transportschip. De Dagal was de uitgebrande resten van ruimtekolonie Alpha op korte afstand gepasseerd en had een schok gevoeld. Enkele seconden later werd de bemanning overmeesterd bij een plotselinge aanval van buitenaardse wezens.

Opnieuw werden de vertegenwoordigers van S.C.O.T., onder wie Morse en Brighton, erbij geroepen. In het licht van hun eerdere ervaring met Alpha besloten zij tot de volledige vernietiging van het schip — en alle buitenaardse wezens die nog aan boord waren — nadat de gijzelaars zouden zijn gered.

Helaas heeft de commandant van deze S.C.O.T.-missie de tijdbom te scherp afgesteld...

Viisi vuotta myöhemmin avaruusasema Theta vastaanotti heikon mutta epätoivoisen kehkeän hätäkutsun pieneltä kuljetusalukselta. Dagal oli ohittanut läheltä avaruusasema Alphan jäännökset ja sitä vastaan oli hyökätty. Muutaman sekunnin kuluttua miehistö oli antautunut muukalaisten iskun edessä.

Tutkimusryhmä S.C.O.T.:in edustajat, mukaan lukien Morse ja Brighton, kutsuttiin apuun. Aiempien kokemustensa perusteella he päättivät, että paras olisi pelastaa panttivangit ja sen jälkeen tuhota alus ja kaikki siinä olevat muukalaiset.

Valitettavasti tämän pelastusretkikunnan johtaja asetti aikapommin räjähtämään liian aikaisin...

Take Control!

① **Directional Button (D-Button)**

- Makes your character run in the direction pressed.
- Selects the player character at the beginning of the game.

② **Start Button**

- Starts the game.
- Pauses the game. Press again to resume play.

③ **Button 1**

- Fires weapons.
- Chooses the player character at the beginning of the game.

④ **Button 2**

- Brings up the tracker screen. Press again to resume play.

Übernimm die Kontrolle!

① **Richtungstaste (D-Taste)**

- Bewegt die Figuren in die angegebene Richtung.
- Wählt zu Spielbeginn die Spielfiguren.

② **Starttaste**

- Startet das Spiel.
- Schaltet auf Pause. Setzt das Spiel fort, wenn sie nochmals gedrückt wird.

③ **Taste 1**

- Feuert die Waffen ab.
- Wählt zu Spielbeginn die Spielfigur.

④ **Taste 2**

- Aktiviert den Übersichtsbildschirm. Setzt das Spiel fort, wenn sie nochmals gedrückt wird.

Prenez les commandes !

① **Touche Directionnelle (Touche-D)**

- Permet à votre personnage de se déplacer dans la direction indiquée.
- En début de jeu, sélectionne le personnage attribué à un joueur.

② **Touche Start**

- Démarre le jeu.
- Arrête momentanément le jeu. Appuyez à nouveau sur Start pour relancer la partie.

③ **Bouton 1**

- Déclenche le tir d'une arme.
- En début de jeu, sélectionne le personnage attribué à un joueur.

④ **Bouton 2**

- Affiche l'écran suivant. Appuyez à nouveau sur le bouton pour relancer le jeu.

¡Toma Control!

① **Botón Direccional (Botón D)**

- Hace que el personaje corra en la dirección en que se presione.
- Selecciona el personaje que va a participar en el juego.

② **Botón de Comienzo**

- Inicia el juego.
- Detiene el juego. Púlsalo otra vez para continuar.

③ **Botón 1**

- Dispara las armas.
- Selecciona el personaje que va a participar en el juego.

④ **Botón 2**

- Hace aparecer la pantalla de información. Púlsalo otra vez para seguir jugando.

Assumi il comando!

① **Tasto Direzionale (Tasto D)**

- Fa sì che il tuo personaggio corra nella direzione scelta.
- Seleziona il personaggio da attribuire al giocatore all'inizio del gioco.

② **Tasto di Inizio**

- Avvia il gioco.
- Interrompe il gioco. Premi nuovamente per riprendere il gioco.

③ **Tasto 1**

- Aziona le armi.
- Sceglie il personaggio da attribuire al giocatore all'inizio del gioco.

④ **Tasto 2**

- Visualizza la videata del percorso. Premi nuovamente per riprendere il gioco.

Ta Kontrollen!

① **Riktningstangent (R-tangent)**

- Får din rolligur att springa i den riktning du väljer.
- Väljer rolligur vid spelets början.

② **Starttangent**

- Startar spelet.
- Fryser spelet. Tryck en gång till när du vill fortsätta spelet.

③ **Tangent 1**

- Avfyrar skott.
- Väljer rolligur vid spelets början.

④ **Tangent 2**

- Visar spåranskärmen. Tryck en gång till när du vill fortsätta spelet.

De Besturing!

① **Richting-toets (R-toets)**

- Laat jouw figuur lopen in de richting waarop je drukt.
- Selecteert aan het begin van het spel de speelfiguur.

② **Start-toets**

- Start het spel.
- Onderbreekt het spel. Als je opnieuw op de toets drukt, wordt het spel hervat.

③ **Toets 1**

- Vuurt wapens af.
- Kiest aan het begin van het spel de speelfiguur.

④ **Toets 2**

- Geeft het Volgscherm weer. Als je opnieuw op de toets drukt, wordt het spel hervat.



Ota ohjaimet Käsiin!

① **D-johdatuspainike (D-painike)**

- Saa pelihahmon juoksemaan painamaasi suuntaan.
- Valitsee pelaajan pelin alussa.

② **Aloituspainike**

- Aloittaa pelin.
- Pysäyttää pelin. Jatka peliä painamalla tätä painiketta uudelleen.

③ **Painike 1**

- Laukaisee aseet.
- Valitsee pelihahmon pelin alussa.

④ **Painike 2**

- Tuo kuvaruutuun etsintänäytön. Jatka peliä painamalla tätä painiketta uudelleen.

Getting Started

When you turn the Game Gear unit on, the Sega logo appears, followed by a introductory story and a Start screen. Press the Start Button when this screen appears to start the game. To skip past the introduction, press the Start Button until the Start screen appears. Then press the Start Button again to start the game.

Das Bereitmachen für das Spiel

Wenn Du den Game Gear einschaltest, erscheint das Sega-Logo, dann die Einführungsgeschichte und ein Startbildschirm. Wenn Du diesen Bildschirm siehst, drück die Starttaste, und das Spiel beginnt. Wenn Du die Einführung überspringen willst, drück die Starttaste, bis der Startbildschirm erscheint. Dann drück die Starttaste noch einmal, und das Spiel beginnt.

Préparatifs

Lorsque vous allumez la console, le premier élément qui s'affiche est le logo Sega, suivi d'une introduction, puis de l'écran de départ. Lorsque cet écran apparaît, appuyez sur la touche Start pour commencer à jouer. Pour passer l'introduction, appuyez sur la touche Start jusqu'à ce que l'écran de départ s'affiche. Appuyez à nouveau sur la touche Start pour commencer à jouer.

Comienzo del juego

Cuando se enciende la unidad Game Gear aparece el logotipo de Sega, seguido de una narración introductoria y la pantalla Inicial. Pulsa el Botón de Comienzo al aparecer esta pantalla para iniciar el juego. Si no quieres leer la introducción, pulsa el Botón de Comienzo hasta que veas la pantalla Inicial y vuelve a pulsarlo para empezar el juego.



Per iniziare

Attivando la Consolle, apparirà il logo Sega seguito da un'introduzione e dalla videata di Inizio. Per iniziare il gioco, premi il Tasto di Inizio non appena appare questa videata. Per saltare l'introduzione, premi il Tasto di Inizio finché non appare la videata di Inizio. Premilo ancora una volta per iniziare il gioco.

Börja spela

När du slår på spelenheten visas Sega-logotypen, följd av en berättelse som ger spelets bakgrund och en startskärm. När denna skärm visas trycker du på Starttangenten för att starta spelet. Om du vill hoppa över bakgrundsberättelsen trycker du på Starttangenten tills Startskärmen visas. Tryck sedan på Starttangenten igen för att starta spelet.

Het begin

Wanneer je de speleenheid aanzet, verschijnt eerst het Sega logo. Dit wordt gevolgd door een inleiding en een Startscherm. Wanneer dit scherm is verschenen, druk je op de Start-toets om het spel te starten. Je kunt de inleiding overslaan door op de Start-toets te drukken totdat het Startscherm verschijnt. Als je daarna weer op de Start-toets drukt, wordt het spel gestart.

Pelin aloitus

Kun käynnistät pelikyskön, kuvaruutuun tulee ensin Segan merkki, sitten pelin johdanto ja lopuksi aloitusnäyttö. Aloita peli painamalla aloituspainiketta. Pääset johdannon ohi suoraan aloitusnäyttöön painamalla aloituspainiketta niin kauan, että aloitusnäyttö tulee kuvaruutuun. Paina sitten uudelleen aloituspainiketta, jolloin peli alkaa.

A selection screen appears. Choose your character by using the D-button to place the cursor beneath either Ricky or Mary, and pressing Button 1. If you don't make your choice within a certain amount of time, the story introduction reappears.

As soon as you make your choice, the game begins with Round 1.

Ein Auswahlbildschirm erscheint. Wähl Dir eine Figur aus, indem Du mit der D-Taste den Cursor unter Ricky oder Mary stellst und dann Taste 1 drückst. Wenn Du Deine Wahl nicht innerhalb einer bestimmten Zeit triffst, erscheint wieder die Einführungsgeschichte.

Sobald Du eine Figur gewählt hast, beginnt das Spiel mit Runde 1.

Un écran de sélection s'affiche. Pour sélectionner votre personnage, placez le curseur sous Ricky ou Mary à l'aide de la Touche-D et appuyez sur le Bouton 1. Si vous attendez trop longtemps avant de faire votre choix, l'introduction s'affiche à nouveau.

Dès que votre personnage est choisi, le jeu commence à la Manche 1.

Aparece una pantalla de selección. Elige tu personaje situando el cursor debajo de Ricky o de Mary con el Botón D y pulsando el Botón 1. Si no haces tu elección en un determinado periodo de tiempo, vuelve a aparecer la narración introductoria.

Tan pronto hayas elegido un personaje, empieza la primera partida.

Apparirà una videata di selezione. Scegli il tuo personaggio utilizzando il Tasto D per spostare il cursore sotto a Ricky o a Mary e premendo il Tasto 1. Se non effettui la scelta in un determinato intervallo di tempo, apparirà nuovamente l'introduzione.

Subito dopo aver effettuato la scelta, il gioco inizia con la prima Manche.

En skärm för spelval visas. Välj rollfigur med hjälp av R-tangenten. Placera markören nedanför Richard eller Mary och tryck på tangent 1. Om du inte väljer någon rollfigur visas efter ett tag bak-grunds-berättelsen igen.

När du har valt rollfigur börjar spelet med Omgång 1.

Er verschijnt een keuzescherm. Kies je speelfiguur door met de R-toets de cursor onder Ricky of Mary te plaatsen en vervolgens op Toets 1 te drukken. Als je niet binnen een bepaalde tijd een keuze maakt, verschijnt de inleiding weer.

Zodra je je keuze hebt gemaakt, begint het spel met Ronde 1.

Kuvaruutuun tulee valintanäyttö. Siirrä kohdistin Rickyn tai Maryn kohdalle D-painikkeen avulla. Valitse jompikumpi painamalla painiketta 1. Jos et valitse hahmoa annetun ajan kuluessa, johdanto tulee uudelleen kuvaruutuun.

Kun olet valinnut hahmon, peli alkaa tasolla 1.



The Time Bomb is Set!

You are aboard the Dagal, surrounded by aliens that attack as soon as they detect your presence. Some of them fire missiles; others are deadly to touch. Fire on them to destroy them; you have an unlimited amount of ammunition. The only other assistance you have is from an electronic tracker that guides you through the maze of twisting corridors and dead ends, and helps you find the hostages hidden within.

Die Zeitbombe tickt!

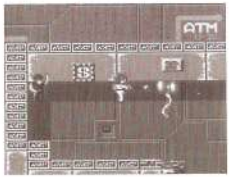
Du bist an Bord der Dagal, umgeben von Aliens, die Dich angreifen, sobald sie Dich entdecken. Einige feuern Missiles auf Dich ab, andere sind tödlich, wenn Du sie berührst. Schieß auf sie und vernichte sie; Du hast unbegrenzt Munition. Dein einziges anderes Hilfsmittel, um die Geisein zu finden, ist ein Überschirbildschirm, auf dem Du den Weg durch das Gewirr von verschlungenen Korridoren und Sackgassen finden kannst.

La bombe à retardement est enclenchée !

Vous êtes à bord du Dagal, entouré d'extra-terrestres qui vous attaquent dès qu'ils vous aperçoivent. Certains d'entre eux lancent des missiles ; d'autres vous tuent sur le coup lorsque vous les touchez. Vous disposez d'armes pour les détruire, mais sachez que vos munitions sont limitées. Le suiveur électronique est la seule aide supplémentaire dont vous disposez pour vous guider dans le labyrinthe de couloirs et d'impasses du vaisseau et vous aider à trouver les otages qui y sont cachés.

¡La bomba de relojería está activada!

Estás a bordo del Dagal, rodeado de extraterrestres que atacan tan pronto como detectan tu presencia. Algunos disparan misiles, otros te matan si los tocas. Dispárales para destruirlos, tienes una cantidad ilimitada de municiones. La única ayuda de que dispones es la de un detector electrónico que te guía por el complejo laberinto de corredores y caminos sin salida y te permite encontrar a los rehenes que se ocultan en ellos.



La bomba ad orologeria è innescata!

Sei a bordo della Dagal, circondato da extraterrestri che attaccano non appena si accorgono della tua presenza. Alcuni di essi lanciano dei missili, altri provocano la morte al contatto. Fai fuoco su di essi per distruggerli; hai una quantità illimitata di munizioni. L'unica assistenza di cui disponi ti è data da un tracciatore di percorso elettronico che ti guida attraverso il labirinto di corridoi tortuosi e di vicoli ciechi, e ti aiuta a trovare gli ostaggi nascosti al suo interno.

Den tidsinställda bomben tickar!

Du är ombord på skeppet Dagal, omgiven av rymdvarelser som anfaller så fort de upptäcker dig. Vissa av dem avfyrar missiler, andra dödas du av om du kommer i beröring med dem. Du har obegränsat med ammunition så skjut för att förinta dem. Den enda hjälp du har i övrigt är en elektronisk spårare som vägleder dig genom labyrinterna av korridorer och återvändsgränder, och hjälper dig se var gisslan är undangömd.

De tijdbom tikt!

Je bent aan boord van de Dagal, omringd door buitenaardse wezens die je aanvallen zodra ze je aanwezigheid gewaarworden. Sommigen schieten raketten af, anderen zijn dodelijk als je ze aanraakt. Beschiet ze tot ze vernietigd zijn; je munitievoorraad is onbeperkt. Je enige hulp komt verder van een elektronisch volgapparaat dat je de weg wijst door het doolhof van doodlopende gangen. Het helpt je de gijzelaars te vinden die er verborgen zitten.

Aikapommi on viritetty!

Olet Dagal-kuljetusaluksessa. Ympäröisi on vihamielisiä muukalaisia, jotka hyökkäävät heti, kun havaitsevat läsnäolosi. Jotkut heistä ampuvat ohjuksia, toisten koskettaminen merkitsee varmaa kuolemaa. Tuhoa muukalaiset tulittamalla heitä. Käytössäsi on rajoittamaton määrä ammuksia. Käytössäsi on myös elektroninen etsin. Se ohjaa sinut sokkeloisten, umpikujia sisältävien käytävien läpi ja auttaa sinua löytämään alukseen piilotetut panttivangit.

Most of the doors in the *Dagal* have been sealed shut, and must be blasted open. Six shots should do it, depending on the strength of the weapon.

When you find the hostages, pick them up by touching them. You must rescue ten hostages and find the main exit before you can escape the level. You have five minutes to do so. Good luck!

Die meisten Türen in der Dagal sind versiegelt worden und müssen aufgesprengt werden. Je nach Waffenart reichen sechs Schüsse dafür meistens aus.

Wenn Du die Geiseln findest, mußt Du sie berühren. Auf diese Weise mußt Du zehn Geiseln retten und den Hauptausgang finden, bevor Du das Stockwerk verlassen kannst. Du hast fünf Minuten. Viel Glück!

La plupart des portes du Dagal sont fermées hermétiquement : pour passer, il est nécessaire de les faire sauter. Selon la puissance de feu de l'arme que vous utilisez, il vous faudra jusqu'à six tirs pour parvenir à vos fins.

Lorsque vous avez trouvé les otages, vous pouvez les libérer en les touchant. Vous devez libérer dix otages et trouver la sortie principale avant de pouvoir quitter le niveau où vous vous trouvez. Vous avez cinq minutes pour remplir votre mission. Bonne chance !

La mayoría de las puertas del Dagal están herméticamente cerradas y es necesario volarlas para abrirlas. Seis disparos bastarán si el arma utilizada es suficientemente potente.

Cuando encuentres rehenes, tócalos para llevarlos contigo. Es preciso que rescates al menos diez rehenes y encuentres la salida principal para poder escapar de este nivel. Tienes cinco minutos para conseguirlo. ¡Buena suerte!



La maggior parte delle porte nella Dagal sono state sigillate e devono essere fatte saltare in aria. Sei colpi dovrebbero bastare, a seconda della potenza dell'arma.

Quando troverai gli ostaggi, prendili toccandoli. Devi liberare dieci ostaggi e trovare l'uscita principale prima di poter fuggire da quel livello. Hai cinque minuti di tempo per farlo. Buona fortuna!

De flesta av dörrarna i Dagal är igenbommade och kan bara öppnas genom eldgivning. Sex skott brukar räcka, men det beror på vapnets styrka.

När du hittar gisslan far du dem med dig genom att röra vid dem. Du måste rädda tio stycken ur gisslan och hitta utgången innan du är klar med nivån. Du har fem minuter på dig. Lycka till!

De meeste deuren van de Dagal zijn dichtgekast en moeten met geweld worden geopend. Zes schoten moeten genoeg zijn, maar dit aantal hangt af van de kracht van het wapen.

Wanneer je de gijzelaars hebt ontdekt, neem je ze mee door ze aan te raken. Je moet tien gijzelaars redden en de hoofduitgang zien te vinden voordat je naar een ander niveau gaat. Je hebt daarvoor vijf minuten. Succes!

Useimmat Dagalin ovista on sinetöity ja ne täytyy räjäyttää auki. Siihen pitäisi riittää kuusi laukausta käyttämäsi aseen tulivoimasta riippuen.

Kun olet löytänyt panttivangit, kokoa heidät yhteen koskettamalla kutakin. Sinun on pelastettava kymmenen panttivankia, ennen kuin pääset pakenemaan taiselle tasolle. Aikaa on viisi minuuttia. Onnea matkaan!

Weapons

Different kinds of weapons are hidden throughout the ship, and you can pick the weapon up by touching it. The more times you pick up the same weapon, the more powerful your firepower becomes. However, if you are downed in action, you will lose all extra power to your weapon.

① **Shots:** A simple weapon for mid-range fire. Two or more Shot Items give you multidirectional fire.

Waffen

Im ganzen Schiff sind verschiedene Arten von Waffen versteckt. Du kannst sie aufheben, indem Du sie berührst. Je öfter Du dieselbe Waffe berührst, umso stärker wird Deine Feuerkraft. Wenn Du aber von einem Alien getötet wirst, verliert Deine Waffe ihre gesamte zusätzliche Feuerkraft.

① **Pistolen:** Einfache Waffe für den mittleren Bereich. Mit zwei oder mehreren Pistolen kannst Du in mehrere Richtungen feuern.

Armes

Différentes armes sont cachées un peu partout dans le vaisseau. Pour prendre une arme, vous devez la toucher. Chaque fois que vous choisissez une même arme, sa puissance de feu augmente. Vous perdez cependant la puissance supplémentaire de votre arme lorsque vous êtes touché au combat.

① **Pistolet:** Une arme simple pour un tir de moyenne portée. Votre tir est multidirectionnel lorsque vous utilisez un ou plusieurs Pistolets supplémentaires.

Armas

En diferentes puntos del transbordador hay armas ocultas que puedes utilizar con sólo tocarlas. Cuanto más utilices una misma arma, más potentes son los proyectiles que lanza. Sin embargo, si te dejan fuera de combate, perderás toda la potencia adicional que hayas conseguido.

① **Pistola:** Arma sencilla para fuego de alcance medio. Dos o más pistolas proporcionan fuego multidireccional.



22

Armi

Nascosti nell'astronave ci sono diversi tipi di armi. Per prenderne una basta toccarla. Più volte prenderai la stessa arma, più la sua potenza aumenterà. Se, tuttavia, verrai colpito durante l'azione, la tua arma perderà tutta la potenza acquisita.

① **Pistole:** Una semplice arma da fuoco a medio raggio. Due o più pistole consentono di sparare in più direzioni.

Vapen

Olika slags vapen finns gömda runt om i skeppet. Du tar upp ett vapen genom att röra vid det. Ju fler gånger du plockar upp samma vapen, desto kraftfullare blir deas eldstyrka. Blir du nedskjuten under spelets gång förlorar du all extrakraft som vapnet har.

① **Pistol:** Ett enkelt vapen för medeldistansstrid. Om du har två eller flera pistoler kan du skjuta i flera riktningar samtidigt.

Wapens

Verspreid over het schip zijn verschillende soorten wapens verborgen, die je kunt pakken door ze aan te raken. Hoe vaker je hetzelfde type wapen pakt, des te groter wordt je vuurkracht. Word je echter tijdens het gevecht neergeschoten, dan raak je alle extra kracht van je wapen kwijt.

① **Pistool:** een eenvoudig wapen voor de middellange afstand. Met twee of meer Pistolen kun je in verschillende richtingen schieten.

Aseet

Alukseen on kätketty erilaisia aseita. Voit ottaa aseen koskettamalla sitä. Mitä useamman kerran koskettat samaa asetta, sitä suuremmaksi kasvaa aseen tulivoima. Jos sinua ammutaan kesken taistelun, menetät kaiken ylimääräisen tehon aseestasi.

① **Pistooli:** Yksinkertainen ase keskipitkän matkan tulitukseen. Kun käytössäsi on vähintään kaksi pistoolia, voit ampua eri suuntiin.

② **Flame Thrower:** Good for incinerating aliens at close range. Two or more Flame Thrower Items give you optimum range.

③ **Laser:** Good long-range fire. Two or more Laser Items give you more coverage.

④ **Fire Ball:** Fire short bursts of flame that are effective at any range. Two or more Fire Ball Items guide your shots directly to their targets.

② **Flammenwerfer:** Gut zum Verbrennen von Aliens im Nahkampf. Die optimale Reichweite hast Du mit zwei oder mehr Flammenwerfern.

③ **Laser:** Gut für den Fernkampf. Mit zwei oder mehr Lasern beherrschst Du einen größeren Bereich.

④ **Feuerbälle:** Erzeugen kurze Flammenstöße, die in jeder Entfernung wirkungsvoll sind. Wenn Du zwei oder mehr Feuerbälle hast, treffen Deine Schüsse immer direkt ins Ziel.

② **Lance-flammes:** Très utile pour carboniser les extra-terrestres à bout portant. Pour un résultat optimal, utilisez au moins deux Lance-flammes.

③ **Laser:** Efficace pour les tirs à longue portée. Vous pouvez augmenter votre champ de tir en utilisant un ou plusieurs Lasers supplémentaires.

④ **Boule de feu:** Tire des salves de feu, efficaces quelle que soit la distance de la cible. En utilisant une ou plusieurs Boules de feu supplémentaires, vos salves sont guidées automatiquement sur leurs cibles.

② **Lanzallamas:** Útil para abrasar a los extraterrestres a corta distancia. Dos o más lanzallamas proporcionan una distancia de tiro óptima.

③ **Láser:** Fuego de largo alcance. Dos o más armas láser proporcionan más cobertura.

④ **Ráfagas:** Las armas que disparan ráfagas de fuego resultan eficaces a cualquier distancia. Dos o más de éstas envían tus disparos directamente sobre sus objetivos.









② **Lanciafiamme:** Adatto ad incenerire extraterrestri a breve distanza. Due o più Lanciafiamme offrono un raggio di azione ottimale.

③ **Laser:** Ideale per il fuoco a lungo raggio. Due o più Laser permettono una maggiore copertura.

④ **Palle di Fuoco:** Sparano brevi raffiche di fiamme efficaci a qualsiasi raggio. Due o più Palle di Fuoco guidano i colpi direttamente all'obiettivo.

② **Eldkastare:** Bränner ihjäl tymdvarelser i närstrid. Två eller fler eldkastare ger dig optimal sikjtradie.

③ **Laser:** Vapen för långa avstånd. Två eller fler laservapen ger dig bättre underlöd.

④ **Eldklot:** Ger iträn sig korta eldsflammor som är effektiva oavsett avstånd. Om du har två eller fler eldklotvapen träffar skotten alltid sina mål.

② **Vlammenwerper:** geschikt om buitengaardse wezens van dichtbij in de as te leggen. Met twee of meer Vlammenwerpers krijg je een optimaal bereik.

③ **Laserwapen:** goed lange-afstandsvuur. Met twee of meer Laserwapens heb je meer dekking.

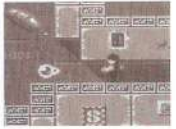
④ **Vuurballen:** schieten in korte vurige uitbarstingen, doeltreffend op elke afstand. Met twee of meer Vuurballen worden je schoten direct naar hun doel geleid.

② **Liekinheitin:** Tehokas ase, kun haluat polttaa viholliset tuhkaksi lähietäisyydeltä. Kahdella tai useammalla liekinheittimellä saat käyttöösi suurimman mahdollisen tehon.

③ **Laser:** Hyvä pitkän matkan ase. Kaksi tai useampia lasereita antaa sinulle lisää suojaa.

④ **Tulipallot:** Laukaisevat lyhyitä leikkisarjoja, jotka ovat tehokkaita kaikilta etäisyyksiltä. Kun käytössäsi on vähintään kaksi tulipalloa, kaukaukset ohjautuvat suoraan haluamaasi kohteeseen.





④ **Rifle:** Similar to the Shot weapon, but with a longer range. Two or more Rifle items give you multidirectional fire.

④ **Mystery Item:** This item might help restore extra power to your weapon if you have lost it recently. Or it might do nothing at all.

⑤ **Gewehr:** Ähnelt der Pistole, aber mit größerer Reichweite. Mit zwei oder mehr Gewehren kannst Du in mehrere Richtungen feuern.

⑥ **Geheimwaffe:** Diese Waffe reaktiviert vielleicht die zusätzliche Feuerkraft Deiner Waffe, wenn Du sie vor kurzem verloren hast. Vielleicht bewirkt sie aber auch gar nichts.

⑤ **Fusil:** Semblable au Pistolet, il s'utilise pour des tirs plus longs. Votre tir est multidirectionnel lorsque vous utilisez deux Fusils ou davantage.

⑥ **Arme-mystère:** Utilisez cette arme pour essayer de récupérer la puissance de feu que vous veniez de perdre au combat. Attention! L'Arme-mystère ne fonctionne pas toujours...

⑤ **Rifle:** Parecidos a las pistolas, pero de mayor alcance. Dos o más rifles proporcionan fuego multidireccional.

⑥ **Arma misteriosa:** Esta arma puede servir para recuperar la potencia adicional del arma (si la has perdido recientemente) o no tener efecto alguno.





④ **Fucile:** Simile alla Pistola, ma con un raggio maggiore. Due o più Fucili consentono di sparare in più direzioni.

④ **Arma Misteriosa:** Può servire a ridare alla propria arma la potenza supplementare perduta da poco. Ma può anche non avere alcun effetto.

⑤ **Gevär:** Liknar pistolen men har längre räckvidd. Om du har två eller flera gevär kan du skjuta i flera riktningar samtidigt.

⑥ **Hemligt vapen:** Om du just har förlorat den extra styrkan i ditt vapen kan du kanske få tillbaka den med det här vapnet. Du kan också råka ut för att det hemliga vapnet inte har någon verkan alls.

③ **Geweer:** vergelijkbaar met het Pistool, maar met een groter bereik. Met twee of meer Geweren kun je in verschillende richtingen schieten.

④ **Verrassingswapen:** dit wapen herstelt de extra vuurkracht van je wapen als je die onlangs bent kwijtgeraakt. Of het doet helemaal niets!

⑤ **Kivääri:** Samanlainen kuin pistooli, mutta aseen kantama on pitempi. Kun käytössäsi on vähintään kaksi kivääriä, voit ampua eri suuntiin.

⑥ **Yllätyscase:** Tämän avulla voit palauttaa aseesi lisätehon, jos olet juuri menettänyt sen. Voi myös käydä niin, ettei se vaikuta mitenkään.



Tracing Your Moves

Press Button 2 to bring the tracker on screen.

Level Map: This shows where you are on the level. You are represented by the blue (Ricky) or yellow (Mary) blip on the screen. The hostages that remain to be rescued are represented by red blips. Whenever you blast open a door, the access is shown on the map.

Nachspüren was Du getan hast

Wenn Du Taste 2 drückst, erscheint der Übersichts-bildschirm.

Stockwerksplan: Dieser Plan zeigt Dir Deinen Standort auf dem Stockwerk. Der blaue Punkt steht dabei für Ricky, der gelbe für Mary, je nachdem, welche Figur Du am Anfang gewählt hast. Die Geiseln, die noch gerettet werden müssen, erscheinen als rote Punkte. Wenn Du eine für aufsprengst, ist der Durchgang auf dem Plan zu sehen.

Contrôle de vos déplacements

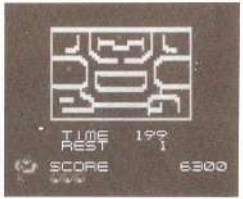
Appuyez sur le Bouton 2 pour afficher le suiveur sur l'écran.

Carte du niveau: Indique l'endroit où vous vous trouvez à un niveau donné. Vous êtes représenté sur l'écran par le point bleu (Ricky) ou jaune (Mary). Les otages qu'il vous reste à libérer sont représentés par des points rouges. Chaque fois que vous faites sauter une porte, le nouveau passage est indiqué sur la carte.

Pantalla de información

Pulse el Botón 2 para que aparezca la pantalla de información.

Mapa de nivel: Te indica el nivel en que te encuentras. Tú estás representado por un indicador azul (Ricky) o amarillo (Mary) en la pantalla y los rehenes que faltan por rescatar, por indicadores rojos. Cada vez que consigas abrir una puerta, el acceso abierto se muestra en el mapa.



Per seguire le tue mosse

Premi il Tasto 2 per visualizzare il tracciatore di percorso.

Mappa dei Livelli: Mostra la tua posizione sul livello. Sei rappresentato dal puntino blu (per Ricky) o giallo (per Mary) sulla videata. Gli ostaggi ancora da liberare sono indicati da puntini rossi. Ogni volta che fai saltare una porta, l'accesso viene indicato sulla mappa.

Spåra dina rörelser

Tryck på tangent 2 för att visa spåranskärmen.

Nivåkarta: Denna visar var på nivån du befinner dig. Din rollfigur motsvaras av en blå (Richard) eller gul (Mary) punkt på skärmen. Den gisslan som återstår att frita motsvaras av röda punkter. När du har skjutit sönder en dörr visas den som öppen på kartan.

Traceren wat je gedaan hebt

Druk op Toets 2 om het Volgscherm weer te geven.

Niveau-overzicht: geeft aan waar je je op dit niveau bevindt. Je wordt aangeduid met een blauwe (Ricky) of gele (Mary) stip op het scherm. De gijzelaars die nog niet zijn gered, worden aangegeven met rode stippen. Wanneer je een deur openschiet, wordt de opening in het overzicht getoond.

Pelin kulun seuraaminen

Hae etsin kuvaruutuun painamalla painiketta 2.

Kartta: Kartasta näet, missä tason kohdassa olet. Sinua edustaa kuvaruudussa joko sininen (Ricky) tai keltainen (Mary) täplä. Aluksessa olevat panttivangit näkyvät punaisina täpliná. Eteneméisesi näkyy kartassa sitä mukaa kuin räjäytät ovia auki.

Time: This shows the time you have remaining to clear the level.

Rest: This shows the number of Lives you have remaining. You'll start out with four Lives.

Score: Accumulate points for each alien you destroy (see page 32 for Scoring information).

Time: Zeigt an, wieviel Zeit Du noch hast, bis Du das Stockwerk verlassen mußt.

Rest: Zeigt, wie viele Leben Du noch hast. Du beginnst mit vier Leben.

Score: Du sammelst Punkte für jeden vernichteten Alien (weitere Informationen zum Punktestand auf Seite 32).

Durée restante: Cette zone indique le temps qu'il vous reste pour quitter le niveau.

Vies restantes: Cette zone indique le nombre de vies qu'il vous reste. Vous disposez de quatre vies au début du jeu.

Score: Cette zone affiche le nombre de points récoltés chaque fois que vous détruisez un extra-terrestre (voir page 32 pour plus de détails sur l'affichage du score).

Cronómetro: Muestra el tiempo que te queda para liberar el nivel.

Resto: Muestra el número de vidas que te quedan. Dispones de cuatro vidas al empezar.

Puntos: Por cada extraterrestre destruido acumulas cierto número de puntos (en la página 32 tienes más información sobre la puntuación).

Tempo disponibile: Indica quanto tempo ti resta a disposizione per lasciare il livello.

Vite rimanenti: Indica il numero di Vite che ti restano. Inizi con quattro Vite.

Punteggio: Somma i punti accumulati ogni qualvolta distruggi un extraterrestre (vedi pagina 33 per le Informazioni sul punteggio).

Tid: Visar den tid du har på dig för att bli klar med en nivå.

Liv: Visar antalet liv du har kvar. När spelet börjar har du fyra liv.

Poäng: Lägger till poäng för varje rymdvarelse du förintar (se sidan 33 för information om poängsättning).

Resterende tijd: geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om dit niveau te verlaten.

Over: geeft het aantal Levens aan dat je nog hebt. Je begint het spel met vier Levens.

Score: je krijgt punten voor elk buitenaards wezen dat je vernietigt (zie pagina 33 voor informatie over de puntentelling).

Time (Aika): Tässä näkyy aika, jonka kuluessa sinun on läpäistävä taso.

Rest (Jäljellä olevat elämät) : Tässä näkyy jäljellä olevien elämien määrä. Pelin alkaessa sinulla on käytössäsi neljä elämää.

Score (Pisteet): Pistemäärä lisääntyy jokaisen tuhoamasi vihollisen jälkeen (ks. 33, jossa on lisätietoja pisteiden laskusta).

Hostages Rescued: You must rescue 10 hostages before you can clear a level (number of heads appearing below "Score" represents number of hostages rescued up to this point). There will be more than 10 in each area. When you have rescued all ten of the hostages, the music will change. Use this time to head for the Exit!

Scoring

As you play each stage, you collect points for destroying aliens. After clearing a stage, points are awarded for each hostage you rescued, and any units of time remaining.

Gerettete Geiseln: Du mußt zehn Geiseln retten, bevor Du ein Stockwerk verlassen kannst. Wie viele Geiseln Du schon gerettet hast, siehst Du an der Anzahl der Köpfe unter "Score". In den einzelnen Stockwerken gibt es mehr als zehn Geiseln. Wenn Du zehn Geiseln gerettet hast, ändert sich die Musik. Dann mußt Du versuchen, den Ausgang zu erreichen!

Punkte

Auf jedem Stockwerk sammelst Du Punkte für jeden vernichteten Alien. Wenn Du ein Stockwerk verläßt, bekommst Du Punkte für jede gerettete Geisel und für die noch übrigen Zeiteinheiten.

Otages libérés: Vous devez libérer 10 otages avant de pouvoir quitter un niveau (les têtes qui s'affichent en dessous de "Score" représentent le nombre d'otages déjà libérés). Il y a toujours plus de 10 otages à chaque niveau. Une fois tous les otages libérés, la musique change. Utilisez le temps qui vous reste pour atteindre la Sortie!

Calcul du score

A chaque niveau, des points vous sont attribués lorsque vous détruisez un extra-terrestre. Lorsque vous avez quitté un niveau, vous recevez des points pour chaque otage libéré et pour toutes les unités de temps restantes.

Rehenes rescatados: Tienes que rescatar 10 rehenes para poder salir de un nivel (el número de cabezas que aparezca debajo de "Score" representa el número de rehenes rescatados hasta ese momento). Habrá más de 10 en cada zona. Una vez rescatados los rehenes necesarios, la música cambiará. ¡En ese momento tienes que buscar la salida!

Puntuación

Según vas eliminando niveles, acumulas puntos por la destrucción de extraterrestres y, al salir de un nivel, recibes una bonificación por cada rehén rescatado y por cada unidad de tiempo que te quede.



Ostaggi liberati: Prima di poter lasciare un livello devi liberare 10 ostaggi (il numero di teste visualizzato sotto "Score" rappresenta il numero di ostaggi liberati fino a quel momento). Ce ne sono più di 10 in ciascuna area. Quando liberi il decimo ostaggio, la musica cambia. Approfitta di questo momento per raggiungere l'Uscita!

Punteggio ottenuto

Man mano che superi i vari livelli del gioco, accumuli punti distruggendo gli extraterrestri. Ogni qualvolta lasci un livello, appaiono i punti assegnati in base agli ostaggi liberati e al tempo ancora a disposizione.

Gisslan är räddad: Du måste befria minst 10 personer ur gisslan innan du är klar med en nivå (antalet huvuden som visas nedanför "Score" visar hur många ur gisslan du har befriat hittills). Det kommer att finnas fler än 10 personer ur gisslan i varje område. När du har räddat de 10 ur gisslan ändras musiken. Nu måste du skynda dig mot utgången!

Poänggivning

På varje nivå du spelar samlar du poäng genom att förinta rymdvarelser. När du är klar med en nivå får du även poäng för varje person ur gisslan som du har räddat och för det antal tidsenheter som är kvar.

Gijzelaars gered: je moet tien gijzelaars redden voordat je een niveau kunt verlaten (het aantal hoofden onder "Score" geeft aan hoeveel gijzelaars er tot nu toe gered zijn). In elk gebied zijn meer dan tien gijzelaars. Wanneer je tien gijzelaars hebt gered, verandert de muziek. Benut die tijd om naar de Uitgang te gaan!

Puntentelling

Tijdens het spelen op elk niveau krijg je punten voor de vernietiging van buitenaardse wezens. Nadat je een niveau hebt verlaten, worden punten uitgedeeld voor elke geredde gijzelaar en voor de resterende tijd.

Vapautetut panttivangit: Sinun on pelastettava kymmenen panttivankia, ennen kuin voit siirtyä seuraavalle tasolle ("Score"-otsikon alapuolella näkyvät päät kuvaavat tähän mennessä pelastettujen panttivankien määrää). Jokaisella alueella on enemmän kuin kymmenen panttivankia. Kun olet pelastanut kymmenen panttivankia, musiikki vaihtuu. Suunnista nyt kohti uloskäyntiä!

Pisteet

Liikkuessasi tasoin läpi saat pisteitä tuhoamalla muukalaisia. Kun olet läpäissyt tason, saat lisäksi pistoitä jokaisesta pelastamastasi panttivangista, samoin kuin käyttämättä jääneestä ajasta.

Game Over/Continue

There are several ways to lose a player — getting hit by alien fire, coming in contact with an alien, falling into a crevice, etc. When this has happened four times, the game ends and "Game Over" appears, along with your score and the current high score.

To keep playing, select "Continue" by placing the marker next to it, then press the Start Button. The game restarts from the beginning of the stage you were playing. You can continue up to three times.

Spielende/Weiter

Es gibt mehrere Arten, eine Figur zu verlieren — von einem Alien getroffen zu werden, einen Alien zu berühren, in einen Abgrund zu fallen etc. Wenn dies viermal geschehen ist, endet das Spiel. "Game Over" erscheint, zusammen mit Deiner Punktezahl und der aktuellen höchsten Punktezahl.

Wenn Du weiterspielen willst, wähle "Continue", indem Du die Markierung daneben stellst und dann die Starttaste drückst. Das Spiel beginnt von neuem auf dem Stockwerk, auf dem Du vorher warst. Du kannst bis zu dreimal neu beginnen.

Fin du jeu/Continuer

Vous pouvez perdre une vie de plusieurs façons: en étant atteint par un tir d'extra-terrestre, en touchant un extra-terrestre, en tombant dans une crevasse, etc. Lorsque vous avez perdu vos quatre vies, le jeu s'arrête et le message "Game over" s'affiche sur l'écran, ainsi que votre score et le record actuel.

Pour continuer à jouer, placez le pointeur à côté du message "Continue" et appuyez sur la touche Start. Le jeu reprend au début du niveau où vous vous trouviez lors de l'arrêt de la dernière partie. Vous pouvez poursuivre le jeu de cette manière trois fois de suite.



Final del juego/ Continuación

Existen varias formas de perder un jugador (al ser abatido por el fuego enemigo, si resulta tocado por un extraterrestre, al caer en una grieta, etc.). Si esto sucede cuatro veces, el juego finaliza y aparece el rótulo "Game Over", junto con los puntos que has conseguido y la mayor puntuación obtenida hasta el momento.

Para seguir jugando, selecciona "Continue" situando el puntero junto a este rótulo, y pulsa el Botón de Comienzo. La partida vuelve a comenzar a partir del nivel en el que te encontrases. Puedes intentar ascender de nivel tres veces.

Fine del Gioco/ Continuare

Il personaggio attribuito al giocatore può essere perso in diversi modi — può essere colpito dal fuoco di un extraterrestre, venire in contatto con un extraterrestre, cadere in una fenditura, ecc. Se questo si verifica quattro volte, il gioco termina e appare "Game Over", insieme al punteggio e al record attuale.

Per continuare a giocare, seleziona "Continue" spostando il puntatore accanto ad esso e premi il tasto di inizio. Il gioco riprende dall'inizio della fase in cui ti trovavi. Puoi ripendere il gioco per tre volte.

Spelet är slut/ Ny omgång

Du kan förlora en rolligur på flera sätt — genom att bli skjuten av fienden, komma i beröring med en rymdvarelse, falla i en spricka osv. När detta har hänt fyra gånger är spelet slut och "Game Over" visas tillsammans med din poäng och den aktuella högst uppnådda poängen.

Vill du spela en ny omgång placerar du markören vid "Continue" och trycker på Startknappen. Spelet startar på samma nivå som tidigare. Du kan fortsätta upp till tre gånger.

Einde spel/Doorgaan

Een speler kan op verschillende manieren worden uitgeschakeld — door vijandig vuur, liftelijk contact met een buitenaards wezen, in een gat vallen, enzovoort. Wanneer je dit viermaal overkomt, is het spel ten einde en verschijnt de mededeling "Game Over" op het scherm, samen met je score en de hoogste score tot dan toe.

Als je verder wilt spelen, kies je "Continue" door daarbij de markering te plaatsen en op de Start-toets te drukken. Het spel wordt weer gestart bij het begin van het niveau waarop je speelde. Je kunt maximaal driemaal doorgaan.

Peli on päättynyt/ Jatka

Voit menettää pelaajan monella eri tavalla. Hän voi saada osuman vihollisen aseesta, joutua tähtikeskatukseen, vihollisen kanssa, pudota kuiluun jne. Kun näin on tapahtunut neljä kertaa, peli päättyy. Kuvaruutuun tulee teksti "Game over" (Peli on päättynyt). Samalla tulevat näkyviin myös pisteesi ja tähänastinen piste-ennätys.

Jos haluat jatkaa peliä, siirrä kohdistin valitsohdan "Continue" (Jatka) kohdalle ja paina aloituspainiketta. Peli alkaa uudelleen sen tason alusta, jossa olit. Voit jatkaa peliä enintään kolme kertaa.

Survival Tips

- Lay down a constant cover fire to keep you safe.
- Check the Tracker screen frequently to avoid wasting time backtracking through empty corridors.
- Find the weapon you're most comfortable with and stick with it.
- You'll have to experiment with both Ricky and Mary to find out if there's any difference in ability between the two.
- Find the symbols for your favored weapon and take as many of them as you can before heading into the confrontation with the powerful alien guarding the exit to each area.

Überlebenstips

- Sorg für ein konstantes Deckungsfeuer, damit Du sicher bist.
- Schau oft auf dem Übersichtsbildschirm nach, damit Du keine Zeit verlierst, indem Du durch leere Korridore läufst.
- Finde heraus, mit welcher Waffe Du am besten zurechtkommst und bleib dabei.
- Du mußt mit Ricky und Mary experimentieren, um herauszufinden, ob die beiden unterschiedliche Fähigkeiten haben.
- Such die Symbole für Deine Lieblingswaffe und nimm so viele davon mit, wie Du kannst, bevor Du den stärksten Alien angreifst, der den Ausgang der einzelnen Stockwerke bewacht.

Conseils de survie

- Tirez des salves continuelles pour vous couvrir le mieux possible.
- Consultez fréquemment le Suiveur électronique pour ne pas vous égarer dans des couloirs vides.
- Sélectionnez l'arme qui vous convient le mieux et utilisez-la autant que possible.
- Essayez les deux personnages, Ricky et Mary, pour découvrir si leurs capacités sont identiques ou non.
- Repérez les symboles de votre arme favorite et prenez-en un maximum avant d'affronter le dangereux extra-terrestre qui garde la sortie de chaque niveau.

Consejos para la supervivencia

- Despliega fuego de cobertura constante para mantenerte a salvo.
- Consultez frequentemente la pantalla de información con frecuencia para evitar regresar a corredores vacíos y perder tiempo innecesariamente.
- Localiza el arma con que te encuentres más cómodo y utilízala de forma habitual.
- Tendrás que probar tanto con Ricky como con Mary para averiguar si existen diferencias de comportamiento entre ambos.
- Localiza los símbolos que representan tu arma preferida y consigue tantas de estas armas como puedas antes de enfrentarte al peligroso extraterrestre que protege la zona de salida.

Consigli per Sopravvivere

- Proteggili con un fuoco di copertura costante.
- Controlla frequentemente la videata del tracciatore di percorso per evitare di perdere tempo tornando in corridoi vuoti.
- Trova l'arma con la quale ti senti più a tuo agio e cerca di usare sempre quella.
- Per scoprire se c'è una disparità di abilità tra Ricky e Mary, fai delle prove con entrambi.
- Trova i simboli della tua arma preferita e prendine il più possibile prima di accingerti al confronto con il possente extraterrestre che sorveglia l'uscita di ciascuna area.

Överlevnadstips

- Skydda dig genom oavbruten eldgivning.
- Titta ofta på spårarskärmen för att undvika att ödsla tid på att springa tillbaka genom tomma korridorer.
- Prova de olika vapnen och häll dig sedan till det som passar dig bäst.
- Du måste experimentera med både Richard och Mary och se om det finns någon skillnad mellan dem vad gäller deras olika egenskaper.
- Sök reda på symbolen för ditt favoritvapen och ta så många som möjligt av dem innan du ger dig in i kamp med den starka rymdvarelse som bevakar utgången från varje område.

Tips om te overleven

- Zorg met het oog op je eigen veiligheid voor continu dekkingsvuur.
- Kijk regelmatig op het Volgscherm om te voorkomen dat je tijd verspeelt aan omwegen door lege gangen.
- Zoek naar het wapen waarmee je het best overweg kunt en blijf dat gebruiken.
- Probeer Ricky en Mary allebei een paar keer uit om te zien in hoeverre hun mogelijkheden verschillen.
- Zoek de symbolen van je favoriete wapen en neem er zoveel mogelijk van mee voordat je in de slag gaat met de buitengaardse krachtpatser die bij elk gebied de uitgang bewaakt.

Hyödyllisiä pelivihjeitä

- Suojaa itsesi koko ajan sarjatulella.
- Tarkista tilanteesi usein etsintänäytöstä. Näin et joudu palaamaan takaisin enfisiä jälkiä tyhjissä käytävissä, ja säästät aikaa.
- Valitse ase, joka tuntuu sinusta parhaalta, ja käytä sitä koko pelin ajan.
- Kokeile pelaamista sekä Rickyn että Maryn kanssa. Näin saat selville, onko pelihahmojen välillä eroja.
- Hae suosikkiaseesi symbolit. Ota niin monta asetta kuin voit, ennen kuin asetut vastakkain alueen ulaskäyntiä vartioivan voimakkaan vihollisen kanssa.

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.



Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonneneinstrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei längeim Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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 précautions 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.

②



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estropee ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

③



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manomettetla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a tirelina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

④



Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.

* Kom ihåg att då och då vila dig under en längvarig spelsession.

⑤



Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

⑥



Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kastuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

⑦



SEGA
GAME GEAR

ALIEN SYNDROME