

INSTRUCTION MANUAL

ALIEN SOLDIER™

MEGA DRIVE

SEGA

SIERRA UNDER SIEGE

The planet Sierra is being attacked by Scarlet, a terrorist group with one plan: To destroy the human population and make the planet theirs.

Epsilon-Eagle, a birdlike creature who was once the leader of Scarlet, has been overthrown by XI-Tiger. XI-Tiger is a vicious creature who is fanatically determined to wipe out every living human. His madness extends to his means of maintaining power over Scarlet — destroying anyone who opposes him with the same ruthlessness as he does the human resistance forces.

SIERRA IM BELAGERUNGSZUSTAND

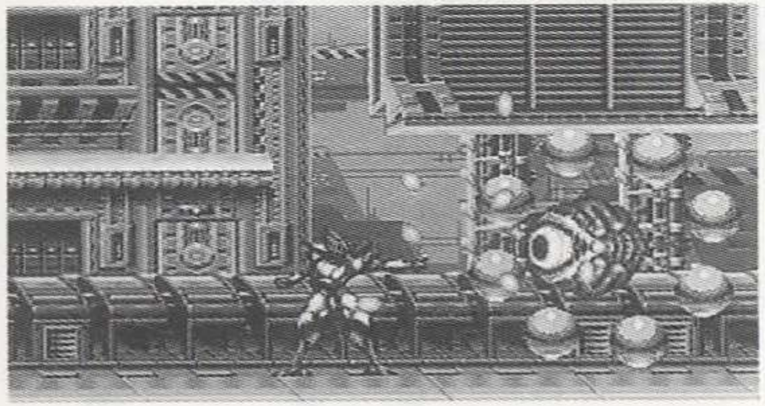
Der Planet Sierra wird von Scarlet angegriffen. Diese Terroristengruppe hat nur einen Plan: Die menschliche Bevölkerung zu vernichten und sich den Planeten unter den Nagel zu reißen.

Epsilon-Eagle, ein vogelähnliches Wesen, das einst der Anführer von Scarlet war, ist von XI-Tiger aus dem Weg geräumt worden. XI-Tiger ist eine skrupellose Kreatur, die fanatisch entschlossen ist, jeden lebenden Menschen auszuradieren. Selbst seine Methoden, die Macht über Scarlet aufrechtzuerhalten, sind von seinem Wahnsinn geprägt — jeder, der sich gegen ihn wendet, wird mit derselben Skrupellosigkeit vernichtet wie die menschlichen Widerstandskämpfer.

SIERRA ASSIEGÉE

Scarlet, un groupe de terroristes, vient d'attaquer la planète Sierra. Son plan : détruire les humains et s'approprier leur planète.

Le groupe de terroristes Scarlet est en proie à des luttes intestines. Son ancien chef, la créature volante Epsilon-Eagle, a été renversé par XI-Tiger. Le tyrannique XI-Tiger veut à tout prix exterminer tous les humains. Sa folie est démesurée. Il règne sur son groupe par la terreur, éliminant ses opposants avec la même brutalité qu'il emploie pour les humains.



EL PLANETA SIERRA BAJO CERCO

El planeta Sierra está siendo atacado por Scarlet, un grupo terrorista con un plan: destruir la población humana y hacerse con el planeta.

Epsilon-Eagle, una criatura con forma de pájaro que una vez fue el líder de Scarlet, ha sido derrocado por XI-Tiger. XI-Tiger es una criatura malvada empeñada fanáticamente en eliminar todo ser humano viviente. Su locura llega hasta el extremo de querer hacerse con el mando de Scarlet —destruyendo a cualquiera que se le enfrente con la misma crueldad que lo hace con las fuerzas de resistencia humanas.

LA SIERRA È ASSEDIATA

Il pianeta Sierra è stato attaccato da Scarlet, un gruppo terrorista che ha un piano: distruggere la popolazione umana ed impadronirsi del pianeta.

Epsilon-Eagle, una creatura simile a un uccello che una volta era il capo di Scarlet, è stato sconfitto da XI-Tiger. XI-Tiger è una creatura maligna che è fanaticamente decisa ad annientare ogni essere umano vivente. La sua follia si estende ai suoi mezzi per mantenere il potere su Scarlet — distruggendo chiunque gli faccia opposizione con la stessa crudeltà che impiega nelle sue forze di resistenza agli esseri umani.

PLANETEN SIERRA ÄR BELÄGRAD

Planeten Sierra har blivit överfallen av terroristligan Scarlet, som bara har ett mål i siktet: att förinta den mänskliga befolkningen och ta över planeten för egen räkning.

Den fågelliknande varelsen Epsilon-Eagle som tidigare var Scarlets ledare har blivit störtad av XI-Tiger. XI-Tiger är en grym och otäck figur som är fanatiskt inställd på att utrota varenda levande människa. Hans vansinne visar sig till och med i hur han styr Scarlet — alla som vågar sätta sig upp mot honom tar han hand om lika hänsynslöst som han behandlar de mänskliga motståndsstyrkorna.

HET BELEG VAN SIERRA

De planeet Sierra wordt aangevallen door Scarlet, een terroristische groepering die maar één doel heeft: het vernietigen van alle menselijke bewoners en het overnemen van de macht.

Epsilon-Eagle, een soort vogel en voorheen de aanvoerder van Scarlet, is omvergeworpen door XI-Tiger. XI-Tiger is een kwaadaardig monster dat vastberaden is om alle mensen uit te roeien. Zijn krankzinnigheid blijkt ook uit de manier waarop hij de macht over Scarlet wil behouden: iedere tegenstander wil hij met dezelfde meedogenloosheid vernietigen als waarmee hij de menselijke verzetsstrijders probeert te vernietigen.

Hearing that Epsilon-Eagle is still alive and has fled into the Time-Space Continuum, XI-Tiger hurries to a laboratory where experiments in teleportation are taking place. Meanwhile, Epsilon has hidden himself inside the body of a boy being used as a test subject at the laboratory. XI-Tiger's psi-abilities alert him of Epsilon's presence, but not before Epsilon morphs the boys body into that of a super-warrior.

What Epsilon himself doesn't count on is the boy's sense of justice. The boy's mind rebels against the evil side of Epsilon, even as it accepts that in order to survive, XI-Tiger must be destroyed....

Auf die Nachricht, daß Epsilon-Eagle noch lebe und in das Raum-Zeit-Kontinuum geflohen sei, eilt XI-Tiger zu einem Labor, wo Experimente mit Teleportation durchgeführt werden. Inzwischen hat sich Epsilon im Körper eines Jungen versteckt, der als Testobjekt für das Labor benutzt wird. XI-Tigers hellseherische Fähigkeiten machen ihn auf Epsilons Gegenwart aufmerksam, aber erst, nachdem Epsilon den Körper des Jungen in den eines Superkriegers verwandelt hat.

Womit Epsilon selbst nicht gerechnet hat, ist der Gerechtigkeitssinn des Jungen. Der Verstand des Jungen rebelliert gegen die böse Seite von Epsilon, selbst als er akzeptiert, daß er, um zu überleben, XI-Tiger vernichten muß....

Apprenant qu'Epsilon-Eagle est toujours vivant et qu'il s'est réfugié dans l'espace-temps Continuum, XI-Tiger se précipite dans un laboratoire effectuant des expériences sur le téléportage. Epsilon s'est caché dans le corps d'un garçon utilisé comme sujet dans ce laboratoire. Avant que XI-Tiger n'ait deviné la présence d'Epsilon dans le corps du garçon grâce à ses pouvoirs spéciaux, Epsilon a pu transformer le garçon en super-guerrier.

Ce qu'Epsilon n'a pas prévu, c'est l'esprit de justice du garçon. L'esprit du garçon se révolte contre la brutalité d'Epsilon, même s'il sait que pour survivre, il lui faudra détruire XI-Tiger...

Habiendo oído que Epsilon-Eagle está aún vivo y que ha escapado al continuo del tiempo-espacio, XI-Tiger se ha apresurado hacia un laboratorio donde están teniendo lugar experimentos de teletransportación. Mientras, Epsilon se ha escondido dentro del cuerpo de un muchacho que está siendo utilizado como modelo experimental en el laboratorio. Las habilidades psicológicas de XI-Tiger le alertan de la presencia de Epsilon, pero no antes de que Epsilon transforme el cuerpo del muchacho en uno de un super guerrero.

Lo que Epsilon no tiene en cuenta es el sentido de justicia del muchacho. La mente del muchacho se revela contra el lado malvado de Epsilon, aunque acepta que para poder sobrevivir, XI-Tiger debe ser destruido...

Venendo a conoscenza che Epsilon-Eagle è ancora vivo ed è fuggito nel Time-Space Continuum (Insieme continuo di tempo e spazio), XI-Tiger si affretta verso un laboratorio dove si svolgono degli esperimenti sul teletrasporto. Nel frattempo Epsilon si è nascosto all'interno del corpo di un ragazzo usato al laboratorio come oggetto di esperimenti. Le capacità paranormali di XI-Tiger lo avvisano della presenza di Epsilon, ma non prima che Epsilon trasformi il corpo del ragazzo in quello di un superguerriero.

Ciò su cui Epsilon stesso non fa affidamento è il senso di giustizia del ragazzo. La mente del ragazzo si ribella contro il lato malvagio di Epsilon, mentre lo accetta per poter sopravvivere e XI-Tiger deve essere distrutto...

XI-Tiger har fått höra att Epsilon-Eagle fortfarande är i livet och att han flytt in i tid-rymd-kontinuumet, så han skyndar sig till ett laboratorium där man experimenterar med teleportering. Under tiden har Epsilon gömt sig i kroppen på en pojke som används som försökskanin i laboratoriet. Tack vare sina psi-krafter märker XI-Tiger att Epsilon är i närheten, men hinner inte hejda Epsilon från att förvandla pojkens kropp till en superkrigare.

Vad Epsilon själv har glömt att ta med i beräkningen är pojkens känsla för rättvisa. Pojkens förnuft gör uppror mot Epsilons onda sida, men begriper samtidigt att han måste göra slut på XI-Tiger för att han själv ska ha någon chans att överleva...

Nadat XI-Tiger heeft gehoord dat Epsilon-Eagle nog in leven is en naar het tijd/ruimte-continuüm is gevlucht, begeeft hij zich met grote spoed naar een laboratorium waar experimenten met teleporteren worden uitgevoerd. Ondertussen heeft Epsilon zich verstopt in het lichaam van een jongen die in het laboratorium als proefpersoon wordt gebruikt. Door zijn psi-vermogens raakt XI-Tiger op de hoogte van de aanwezigheid van Epsilon, maar dan heeft Epsilon het jongenslichaam reeds omgetoverd tot dat van een superstrijder.

Iets waarop Epsilon zelf niet heeft gerekend, is het rechtsgevoel van de jongen. De jongen verzet zich tegen de kwade zijde van Epsilon, ook al weet hij dat XI-Tiger vernietigd moet worden zodat hij kan overleven.

TAKE CONTROL!

① **Directional Button (D-Button)**
- Moves Epsilon-Eagle on the screen
- Highlights options in the Options screen
- Selects weapons
- Makes Epsilon-Eagle crouch (press down)

② **Start Button (Start)**
- Pauses game/continues game when paused

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE

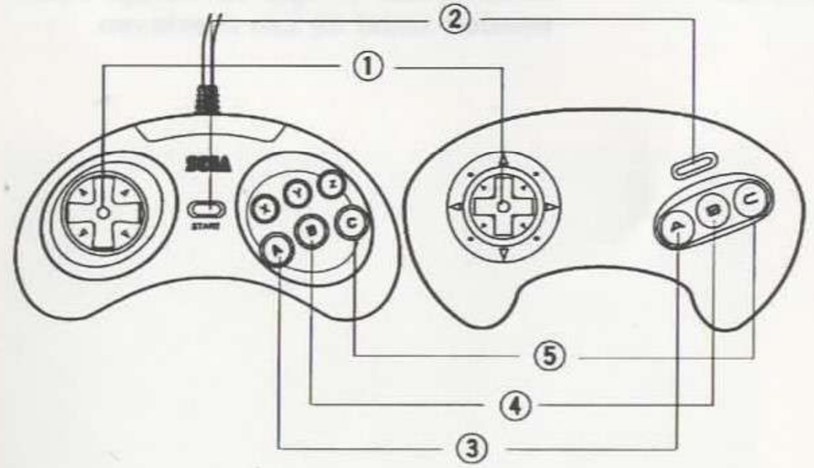
① **Steuerkreuz**
- Dient zum Bewegen von Epsilon über den Bildschirm.
- Dient zum Hervorheben von Optionen auf dem Optionenbildschirm.
- Dient zur Wahl von Waffen.
- Läßt Epsilon-Eagle sich niederkauern (nach unten drücken).

② **Start-Taste (Start)**
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen eines Spiels.

PRENEZ LES COMMANDES !

① **Bouton directionnel (bouton D)**
- Pour déplacer Epsilon-Eagle sur l'écran
- Pour sélectionner les options sur l'écran Options
- Pour choisir une arme
- Pour faire s'accroupir Epsilon-Eagle (appuyez sur le bas du bouton)

② **Bouton Start (Start)**
- Pour interrompre le jeu/reprendre le jeu après une interruption



TOMA DE CONTROL

① **Botón de dirección (Botón D)**
- Mueve a Epsilon-Eagle por la pantalla
- Resalta opciones en la pantalla de opciones
- Selecciona armas
- Hace que Epsilon-Eagle se agache (púlselo hacia abajo)

② **Botón de inicio (Start)**
- Hace una pausa en el juego/reanuda el juego cuando está pausado

AI COMANDI!

① **Pulsante di direzione (Pulsante-D)**
- Sposta Epsilon-Eagle sullo schermo
- Illumina le opzioni sullo schermo delle opzioni
- Seleziona le armi
- Fa accovacciare Epsilon-Eagle (premi in giù)

② **Pulsante Start (Start)**
- Interrompe il gioco/continua il gioco quando viene interrotto

TA KONTROLL!

① **Riktningsknappen (D-knappen)**
- Används för att flytta omkring Epsilon-Eagle på skärmen.
- Används för att markera inställningsmöjligheter på Options-skärmen.
- Används för att välja vapen.
- Får Epsilon-Eagle att huka sig (tryck knappen neråt).

② **Startknappen (Start)**
- Används för att pausa spelet/fortsätta spela från pausläget.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

① **Richtingstoets (R-toets)**
- Om Epsilon-Eagle over het scherm te verplaatsen
- Om op het optiescherm de gewenste optie te markeren
- Om wapens te kiezen
- Om Epsilon-Eagle te laten kruipen (omlaag drukken)

② **Starttoets (Start)**
- Om te pauzeren/na een pauze weer verder te spelen

③ **Button A**
- Selects options
- Selects weapons

④ **Button B**
- Cancels selections
- Shoots weapons

⑤ **Button C**
- Selects options
- Makes Epsilon-Eagle jump

Note:
Buttons X, Y and Z on the 6-Button Control Pad have no function in this game.

③ **Taste A**
- Dient zur Wahl von Optionen.
- Dient zur Wahl von Waffen.

④ **Taste B**
- Dient zur Annullierung von Wahlen.
- Dient zum Abfeuern von Waffen.

⑤ **Taste C**
- Dient zur Wahl von Optionen.
- Läßt Epsilon-Eagle springen.

Hinweis:
Die Tasten X, Y und Z des 6-Tasten-Control Pads haben keine Funktion in diesem Spiel.

③ **Bouton A**
- Pour choisir une option
- Pour choisir une arme

④ **Bouton B**
- Pour annuler un choix
- Pour faire feu

⑤ **Bouton C**
- Pour choisir une option
- Pour faire sauter Epsilon-Eagle

Remarque :
Les boutons X, Y et Z de la manette 6 boutons ne servent pas dans ce jeu.

③ Botón A
- Selecciona opciones
- Selecciona armas

④ Botón B
- Cancela selecciones
- Dispara armas

⑤ Botón C
- Selecciona opciones
- Hace saltar a Epsilon-Eagle

Nota:
Los Botones X, Y y Z del mando de control de 6 botones no disponen de función en este juego.

③ Pulsante A
- Seleziona le opzioni
- Seleziona le armi

④ Pulsante B
- Cancella le selezioni
- Fa sparare le armi

⑤ Pulsante C
- Seleziona le opzioni
- Fa saltare Epsilon-Eagle

Nota:
I pulsanti X, Y e Z sul Control Pad a 6 pulsanti non hanno alcuna funzione in questo gioco.

③ A-knappen
- Används för att välja olika inställningsmöjligheter.
- Används för att välja vapen.

④ B-knappen
- Används för att ångra inställningsmöjligheter.
- Avfyrar vapen.

⑤ C-knappen
- Används för att välja olika inställningsmöjligheter.
- Får Epsilon-Eagle att hoppa.

Observera:
Knapparna X, Y och Z på kontrollplattor med 6 knappar används inte i det här spelet.

③ Toets A
- Om opties te kiezen
- Om wapens te kiezen

④ Toets B
- Om keuzes te annuleren
- Om wapens af te schieten

⑤ Toets C
- Om opties te kiezen
- Om Epsilon-Eagle te laten springen

Opmerking:
De toetsen X, Y en Z op het 6-toetsenblok hebben bij dit spel geen effect.

RADICAL TACTICS

① Shoot Mode Change

Press Button A to see the weapons you're carrying. Press the D-Button left or right to switch weapons. When the weapon you want to use appears in the highlight square, press Button A to select it.

② Zero Teleport

Press the D-Button down and Button C simultaneously to set your backpack to teleport, then press the D-Button in the direction you wish to teleport and press Button C again. You move outside the T.S.C. (Time-Space Continuum) for a short time — in 20th century terms, you zoom from one side of the screen to the other.

When your energy meter is at full strength, teleport as explained above. As you blast across the battlefield, any enemies in your path will take damage from the stream of accelerated particles you leave in your wake.

①



RADIKALE TAKTIKEN

① Shoot Mode Change (Waffenwechsel)

Drücken Sie Taste A, um die Waffen zu sehen, die Sie tragen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Waffen zu wechseln. Wenn die gewünschte Waffe im Hervorhebungsrahmen erscheint, drücken Sie Taste A, um sie zu wählen.

② Zero Teleport (Teleportation)

Drücken Sie das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig die Taste C, um Ihren Tornister auf Teleportation einzustellen. Bestimmen Sie dann mit Hilfe des Steuerkreuzes die Richtung der Teleportation, und drücken Sie Taste C erneut. Sie verlassen dann für kurze Zeit das RZK (Raum-Zeit-Kontinuum) — in der Sprache des 20. Jahrhunderts ausgedrückt zoomen Sie von einer Seite des Bildschirms zur anderen.

Wenn Ihre Energieanzeige den vollen Energievorrat anzeigt, führen Sie die Teleportation gemäß der obigen Beschreibung durch. Während Sie über das Schlachtfeld donnern, fügen Sie allen Gegnern, die in Ihren Strom beschleunigter Partikel hineingeraten, Schaden zu.

TACTIQUES RADICALES

① Changement d'arme

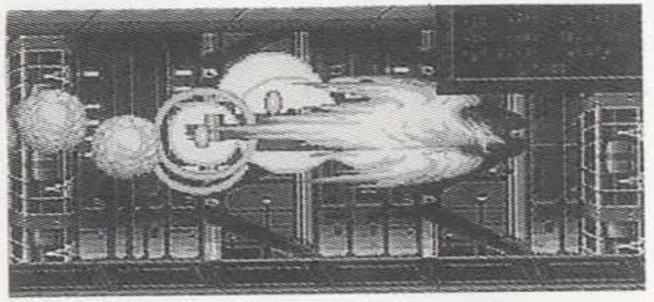
Appuyez sur le bouton A pour voir les armes dont vous disposez. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour choisir une nouvelle arme. Lorsque l'arme désirée est visible dans la case de sélection, appuyez sur le bouton A pour prendre cette arme.

② Téléportage

Appuyez en même temps sur le bas du bouton D et sur le bouton C pour placer votre sac à dos en mode de téléportage. Appuyez ensuite sur la direction du bouton D dans laquelle vous désirez être téléporté et appuyez à nouveau sur le bouton C. Pendant un instant, vous filez hors de l'E.T.C. (Espace-temps Continuum) ; autrement dit vous vous déplacez rapidement d'un côté de l'écran à l'autre.

Lorsque votre compteur d'énergie est plein, téléportez-vous comme il est indiqué ci-dessus. Les particules accélérées que vous laissez dans votre sillage sur le champ de bataille feront des ravages parmi vos ennemis.

②



TÁCTICAS RADICALES

① Cambio de la modalidad de disparo

Pulse el Botón A para ver las armas que lleva usted. Pulse el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar de armas. Cuando el arma que quiera utilizar aparezca en el cuadro resaltado, pulse el Botón A para seleccionarla.

② Teletransporte Cero

Pulse el Botón D hacia abajo y el Botón C simultáneamente para colocar su equipo a teletransportar, y pulse luego el Botón D en la dirección que desee teletransportar y pulse el Botón C de nuevo. Saldrá fuera del T.S.C. (continuo del tiempo-espacio) por un rato —en términos del siglo XX, saldrá disparado de un lado a otro de la pantalla.

Cuando su medidor de energía se encuentre a plena potencia, teletransporte tal como se ha mostrado arriba. Según atraviese el campo de batalla como una ráfaga, todos los enemigos en su camino sufrirán daños por la estela de partículas aceleradas que usted deje atrás.

TATTICA FONDAMENTALE

① Cambio di modalità per sparare

Premi il Pulsante A per vedere le armi che stai portando. Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per cambiare le armi. Quando l'arma che desideri usare appare nel quadrato illuminato, premi il Pulsante A per selezionarla.

② Teletrasporto zero

Premi simultaneamente il Pulsante-D in giù e il Pulsante C in modo da regolare il tuo zaino per eseguire il teletrasporto, poi premi il Pulsante-D nella direzione in cui desideri andare con il teletrasporto e premi di nuovo il Pulsante C. Ti muovi fuori del T.S.C. (Time-Space Continuum) per un breve periodo — in termini di ventesimo secolo e sfrecci rombando da un lato all'altro dello schermo.

Quando il tuo misuratore di energia è al gran completo, esegui il teletrasporto come è spiegato sopra. Quando passi come una raffica attraverso il campo di battaglia, qualsiasi nemico sul tuo percorso subirà dei danni dal flusso di particelle accelerate che lasci nella tua scia.

RADIKAL TAKTIK

① Vapenbyte

Tryck på A-knappen för att se vilka vapen du har med dig. Tryck D-knappen åt vänster eller höger för att byta vapen. När det vapen du vill använda visas i markeringsrutan så tryck på A-knappen för att välja det vapnet.

② Noll-teleportering

Tryck D-knappen neråt samtidigt som du trycker på C-knappen för att ställa in din ryggmotor på teleportering, och tryck sedan D-knappen i den riktning du vill teleportera dig och tryck en gång till på C-knappen. Då rör du dig utanför tid-rymd-kontinuumet för ett ögonblick — på 1900-talsspråk betyder det att du far iväg som en raket från den ena sidan av skärmen till den andra.

Teleportera på ovanstående sätt när din energimätare är i topp. När du far iväg tvärs över slagfältet blir alla fiender som är i vägen skadade av de uppaccelererade partiklarna i ditt kölvatten.

RADICALE TACTIEK

① Van wapen veranderen

Druk op toets A om te zien welke wapens je bij je draagt. Druk de R-toets naar links of naar rechts om van wapen te veranderen. Wanneer het gewenste wapen in het markeringsvierhoekje verschijnt, druk je op toets A om het te kiezen.

② Inzoom-teleport

Druk de R-toets omlaag en druk tegelijk op toets C om jouw rugzak in te stellen op teleport. Druk daarna de R-toets in de richting waarin je wilt teleporteren en druk nogmaals op toets C. Je zult nu gedurende korte tijd het T.S.C. (tijd/ruimte-continuüm) verlaten: in 20e eeuwse bewoordingen uitgedrukt, vlieg je van de ene kant van het scherm naar de andere.

Wanneer je energiemeter op volle sterkte is, moet je teleporteren zoals hierboven is beschreven. Terwijl jij over het slagveld vliegt, zullen alle vijanden die je tegenkomt worden beschadigd door de stroom versnelde deeltjes die je in je kielzog achterlaat.

③ Counter Force

Pressing Button B twice releases a deflector beam. Enemy mines are repelled, and energy blasts from the enemies are turned into Energy Stars (see page 32).

④ Hover

Press Button C to jump, and press while in midair to set your control pack to hover. Press again to perform a spinning jump.

Note: You can still fire weapons while hovering.

③ Counter Force (Abwehrkraft)

Durch zweimaliges Drücken der Taste B wird ein Ablenkstrahl ausgelöst. Gegnerische Minen werden abgewehrt, und von den Gegnern abgefeuerte Energiestöße werden in Energiesterne verwandelt (siehe Seite 32).

④ Hover (Schweben)

Drücken Sie Taste C einmal, um hochzuspringen, und ein zweites Mal, wenn Sie sich in der Luft befinden, um Ihren Steuertornister auf Schweben einzustellen. Durch erneutes Drücken der Taste führen Sie einen Drehsprung aus.

Hinweis: Sie können auch im schwebenden Zustand noch Waffen abfeuern.

③ Force protectrice

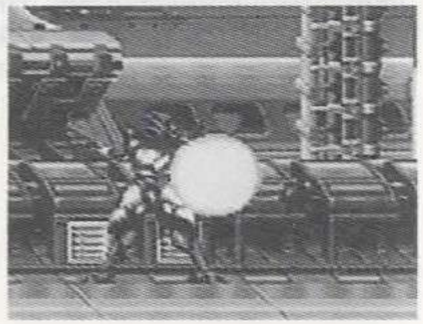
Appuyez deux fois sur le bouton B pour émettre un faisceau déflecteur. Ce faisceau repousse les mines ennemies et transforme les charges explosives adverses en étoiles d'énergie (voir page 32).

④ Vol stationnaire

Appuyez une première fois sur le bouton C pour sauter, puis une seconde fois quand vous êtes en l'air pour placer votre sac à dos en mode de vol stationnaire. Appuyez à nouveau sur le bouton C pour sauter en vrille.

Remarque : Pendant un vol stationnaire, vous pouvez continuer à tirer.

③



③ Fuerza de respuesta

Al pulsar el Botón B dos veces disparará un rayo desviador. Las minas del enemigo serán repelidas, y las ráfagas de energía de los enemigos se convertirán en estrellas de energía (consulte la página 33).

④ Planear

Pulse el Botón C para saltar, y púlselo cuando se encuentre en el aire para poner a planear su equipo controlado. Púlselo de nuevo para realizar un salto con giro.

Nota: Podrá disparar armas aun cuando se encuentre planeando.

③ Forza contraria

Premendo due volte il Pulsante B viene emesso un fascio deflettore. Le mine degli avversari sono respinte e le esplosioni di energia provenienti dai nemici sono trasformate in stelle di energia (vedi a pagina 33).

④ Librazione

Premi il Pulsante C per saltare e premi mentre sei a mezz'aria in modo da regolare il tuo zaino di comando per effettuare una librazione. Premi di nuovo per eseguire un salto con rotazione.

Nota: Puoi ancora sparare con le armi mentre stai librandoti.

③ Motkraft

När du trycker två gånger på B-knappen avfyras en avstyrningsstråle. Då studsar fiendens minor tillbaks igen, och fiendens energistrålar förvandlas till energi-stjärnor (se sidan 33).

④ Att sväva

Tryck på C-knappen för att hoppa och sedan en gång till medan du befinner dig mitt i luften för att ställa in ryggmotorn på svävning. Tryck en gång till på knappen för att utföra ett snurrhopp.

Observera: Du kan fortfarande avfyra vapen medan du svävar.

③ Tegenkracht

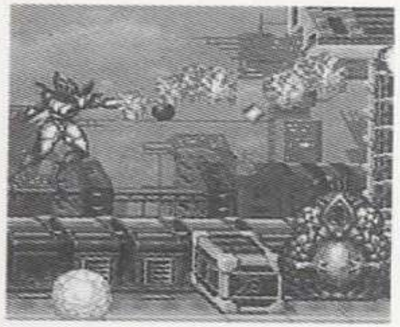
Wanneer je toets B tweemaal indrukt, wordt er een deflectorstraal ontketend. Vijandige mijnen worden teruggeworpen en vijandige energie-explosies worden omgezet in energiesterren (zie blz. 33).

④ Zweven

Druk op toets C om te springen, en spring terwijl je je in de lucht bevindt om je besturingspak te laten zweven. Druk nogmaals op deze toets om een draaisprong uit te voeren.

Opmerking: Ook wanneer je aan het zweven bent, kun je nog steeds wapens afschieten.

④



GETTING STARTED

After you turn on your Mega Drive, the Sega and Treasure logos appear, followed by the story introduction. Press Start at any time to see the Title screen.

You have three choices in the Title screen. Select **OPTIONS** to change some of the game parameters and listen to the *Alien Soldier* sounds; **GAME START** to begin gameplay; or **PASSWORD** to continue a game.

SPIELVORBEREITUNG

Nach dem Einschalten Ihres Mega Drive sehen Sie zunächst die Sega- und Treasure-Logos, auf die dann die Vorgeschichte folgt. Sie können jederzeit Start drücken, um den Titelbildschirm aufzurufen.

Auf dem Titelbildschirm stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl. Wählen Sie **OPTIONS**, um einige der Spielparameter zu ändern und die Soundeffekte von *Alien Soldier* abzuhören, **GAME START**, um das Spiel zu beginnen, oder **PASSWORD**, um ein angebrochenes Spiel fortzusetzen.

MISE EN ROUTE

Lorsque vous allumez votre Megadrive, vous voyez apparaître les logos Sega et Treasure, suivis par la présentation de l'histoire. Appuyez sur Start à n'importe quel moment pour passer à l'écran-titre.

Sur l'écran-titre, trois choix vous sont offerts. Choisissez **OPTIONS** pour changer certains aspects du jeu ou écouter les sons d'*Alien Soldier* ; choisissez **GAME START** pour commencer à jouer ou **PASSWORD** pour continuer un jeu.



PREPARATIVOS

Después de que encienda su Mega Drive, aparecerán los logotipos Sega y Treasure, seguidos por la introducción de la historia. Pulse Start en cualquier momento para ver la pantalla del título.

Tendrá tres opciones en la pantalla del título. Seleccione **OPTIONS** para cambiar algunos de los parámetros del juego y para escuchar los sonidos de *Alien Soldier*; **GAME START** para comenzar el juego; o **PASSWORD** para continuar un juego.

PREPARATIVI

Dopo aver acceso il tuo Mega Drive, appaiono il logotipo Sega e quello del tesoro, seguiti dall'introduzione della storia. Premi Start in qualsiasi momento per vedere lo schermo del titolo.

Hai a disposizione tre scelte sullo schermo del titolo. Seleziona **OPTIONS** (opzioni)per cambiare alcuni parametri del gioco ed ascoltare i suoni di *Il soldato alieno*; **GAME START** (inizio del gioco) per cominciare il gioco; oppure **PASSWORD** (parola d'ordine) per continuare un gioco.

SPELSTART

När du slår på din Mega Drive tänds Sega- och Treasure-märkena, och sedan visas hur hela den här historien började. Tryck på Start när som helst för att hoppa till titelskärmen.

Det finns tre möjligheter att välja mellan på titelskärmen. Välj **OPTIONS** (Olika inställningsmöjligheter) om du vill ändra olika förutsättningar i spelet eller lyssna på *Alien Soldier*-ljudeffekterna, **GAME START** (Spelstart) om du vill börja spela ett nytt spel, eller **PASSWORD** (Lösenord) om du vill fortsätta med ett gammalt spel.

BEGINNEN

Nadat je jouw Mega Drive hebt ingeschakeld, verschijnen de logo's van Sega en Treasure, gevolgd door de inleiding van het spel. Druk op elk gewenst ogenblik op Start om het titelscherm te laten verschijnen.

Op het titelscherm heb je de keuze uit drie mogelijkheden. Indien je bepaalde instellingen wilt veranderen of naar de geluiden van *Alien Soldier* wilt luisteren, kies je **OPTIONS**. Om meteen met spelen te beginnen, kies je **GAME START**. Om met een eerder spel door te gaan, kies je **PASSWORD**.

OPTIONS

① Here is where you set various game options and listen to the *Alien Soldier* game sounds. Press the D-Button up or down to move the Highlight bar to an option, and press left or right to set the option. Press Button A or C to hear a sound, and Button B to stop it. When you're finished, press Start to exit to the Title screen.

PASSWORD

② Press the D-Button left or right to highlight a password number, and press up or down to change the number. When you've finished setting the password, highlight **SET** and press Button A or C to begin gameplay.

OPTIONS (OPTIONEN)

① Hier haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Spieloptionen einzustellen und die im Spiel *Alien Soldier* verwendeten Soundeffekte abzuhören. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um den Hervorhebungsbalken zu einer Option zu bewegen, und dann nach links oder rechts, um die Einstellung zu ändern. Drücken Sie die Taste A oder C, um einen Soundeffekt wiederzugeben, und Taste B, um die Wiedergabe zu stoppen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Start, um auf den Titelbildschirm zurückzuschalten.

PASSWORD (KENNWORT)

② Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um eine Kennwortnummer hervorzuheben, und dann nach oben oder unten, um die Nummer zu ändern. Wenn Sie mit der Eingabe des Kennworts fertig sind, heben Sie **SET** hervor und drücken Taste A oder C, um mit dem Spiel zu beginnen.

OPTIONS

① Cet écran vous permet de changer certains aspects du jeu et d'écouter les sons d'*Alien Soldier*. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour déplacer la barre de sélection sur une option, puis sur la gauche ou la droite du bouton D pour modifier cette option. Appuyez sur le bouton A ou C pour écouter un son et sur le bouton B pour l'arrêter. Après avoir terminé, appuyez sur Start pour revenir à l'écran-titre.

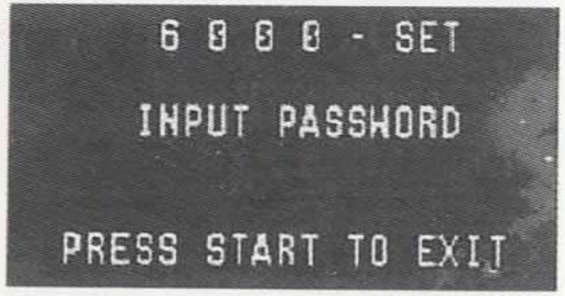
PASSWORD

② Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner l'un des chiffres du mot de passe, et sur le haut ou le bas du bouton D pour changer ce chiffre. Après avoir terminé, sélectionnez **SET** et appuyez sur le bouton A ou C pour commencer à jouer.

①



②



OPTIONS (OPCIONES)

① Aquí es donde usted ajusta varias opciones del juego y escucha los sonidos del juego *Alien Soldier*. Pulse el Botón D hacia arriba o hacia abajo para mover la barra resaltada a una opción, y púlselo hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionarla. Pulse el Botón A o C para oír un sonido, y el Botón B para pararlo. Cuando termine, pulse Start para salir a la pantalla del título.

PASSWORD (CONTRASEÑA)

② Pulse el Botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para resaltar un número de la contraseña, y púlselo hacia arriba o hacia abajo para cambiar el número. Cuando termine de ajustar la contraseña, resalte **SET** y pulse el Botón A o C para comenzar el juego.

OPZIONI

① Qui è dove regoli le varie opzioni del gioco ed ascolti i suoni del gioco *Il soldato alieno*. Premi il Pulsante-D in su o in giù per spostare la barra di illuminazione verso un'opzione e premi a sinistra o a destra per regolare l'opzione. Premi il Pulsante A o C per sentire un suono ed il Pulsante B per interromperlo. Quando hai finito, premi Start per uscire e andare allo schermo del titolo.

PAROLA D'ORDINE

② Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per illuminare un numero di parola d'ordine e premi in su o in giù per cambiare il numero. Quando hai finito di regolare la parola d'ordine, illumina **SET** (regolazione) e premi il Pulsante A o C per cominciare il gioco.

OPTIONS (OLIKA INSTÄLLNINGSMÖJLIGHETER)

① På Options-skärmen kan du ändra olika inställningar i spelet och lyssna på ljudeffekterna som förekommer i *Alien Soldier*. Markera en inställningsrad genom att trycka D-knappen uppåt eller neråt, och tryck sedan D-knappen åt vänster eller höger för att ändra inställningen på den raden. Tryck på A- eller C-knappen för att höra en ljudeffekt, och på B-knappen för att stänga av ljudeffekten igen. Tryck på Start när du är färdig och vill hoppa tillbaks till titelskärmen.

PASSWORD (LÖSENORD)

② Tryck D-knappen åt vänster eller höger för att markera en viss siffra i lösenordet och uppåt eller neråt för att ändra den siffran. När du ställt in hela lösenordet så markera **SET** och tryck på A- eller C-knappen för att börja själva spelet.

OPTIONS (= Opties)

① Met deze optie kun je de verschillende instellingen van het spel veranderen of naar de geluiden van *Alien Soldier* luisteren. Druk de R-toets omhoog of omlaag om de markeringsbalk naar de gewenste optie te verplaatsen, en naar links of naar rechts om de desbetreffende optie te kiezen. Druk op toets A of toets C om naar een geluid te luisteren, en op toets B om het geluid stop te zetten. Wanneer je klaar bent, druk je op Start om terug te keren naar het titelscherm.

PASSWORD (= Wachtwoord)

② Druk de R-toets naar links of naar rechts om de markering op het gewenste wachtwoordnummer te zetten, en omhoog of omlaag om het desbetreffende nummer te wijzigen. Wanneer je klaar bent met het instellen van het wachtwoord, zet je de markering op **SET** en druk je op toets A of C om met spelen te beginnen.

MISSION SET UP

① Whether you've selected **GAME START** to start at the beginning of the game, or whether you're continuing a game from the **PASSWORD** screen, the next screen that appears is the Set Up screen. Here is where you select the weapons you'll be carrying onto the battlefield. Use the D-Button to highlight a weapon, then press Button A or C to add it to your weapons cache. If you change your mind, press Button B to delete the weapon.

② Once you select four weapons, you move to the Status window, where you pick the type of energy reading to be displayed in the battle screens.

Press the D-Button up or down to change the setting. The new setting is shown at the top of the screen. When you're done, press Button A or C to go on to the Control Test screen. If you wish to change any of the settings you've made in the Set Up screen or the Status window, press Button B.

①



EINSATZ-VORBEREITUNG

① Ganz egal, ob Sie **GAME START** gewählt haben, um ein neues Spiel zu beginnen, oder ob Sie ein angebrochenes Spiel ab dem Bildschirm **PASSWORD** fortsetzen, als nächstes erscheint in jedem Fall der Einrichtungsbildschirm (Set Up). Hier wählen Sie die Waffen aus, die Sie auf das Schlachtfeld mitnehmen. Heben Sie die gewünschte Waffe mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C, um Ihr Waffenlager damit zu ergänzen. Sollten Sie Ihre Meinung ändern, drücken Sie Taste B, um die Waffe zu löschen.

② Nachdem Sie vier Waffen ausgesucht haben, rücken Sie zum Statusfenster vor, wo Sie die Art der Energieanzeige wählen, die auf den Kampfbildschirmen angezeigt werden soll.

Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Einstellung zu ändern. Die neue Einstellung wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Taste A oder C, um auf den Steuerungstest-Bildschirm (Control Test) weiterzuschalten. Wenn Sie irgendeine der auf dem Einrichtungsbildschirm (Set Up) oder im Statusfenster vorgenommenen Einstellungen ändern wollen, drücken Sie Taste B.

PRÉPARATION DE LA MISSION

① Lorsque vous choisissez **GAME START** pour commencer à jouer depuis le début, ou **PASSWORD** pour continuer un jeu, l'écran Set Up apparaît. Cet écran vous permet de choisir les armes que vous emporterez sur le champ de bataille. Utilisez le bouton D pour sélectionner une arme, puis appuyez sur le bouton A ou C pour ajouter cette arme à votre réserve. Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton B pour supprimer l'arme.

② Quand vous avez choisi quatre armes, vous passez à la fenêtre Status où vous sélectionnez le type d'énergie affiché sur les écrans de combat.

Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour changer l'option choisie. Votre nouveau choix est affiché en haut de l'écran. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton A ou C pour passer à l'écran Control Test. Si vous désirez changer l'une des sélections effectuées sur l'écran Set Up ou dans la fenêtre Status, appuyez sur le bouton B.

②



AJUSTE DE LA MISIÓN

① Tanto si ha seleccionado **GAME START** para comenzar al principio del juego, como si va a continuar un juego desde la pantalla **PASSWORD**, la siguiente pantalla que aparezca será la pantalla de ajuste. Aquí es donde usted selecciona las armas que se llevará al campo de batalla. Utilice el Botón D para resaltar un arma, y luego pulse el Botón A o C para añadirla a su alijo de armas. Si cambia de opinión, pulse el Botón B para eliminar el arma.

② Una vez que seleccione cuatro armas, pasará a la ventana de estado, donde elegirá el tipo de lectura de energía a mostrarse en las pantallas de combate.

Pulse el Botón D hacia arriba o hacia abajo para cambiar el ajuste. El nuevo ajuste se mostrará en la parte superior de la pantalla. Cuando termine, pulse el Botón A o C para pasar a la pantalla de prueba de control. Si desea cambiar alguno de los ajustes que ha realizado en la pantalla de ajuste o en la ventana de estado, pulse el Botón B.

PREPARAZIONE DELLA MISSIONE

① Sia che tu abbia selezionato **GAME START** per cominciare all'inizio del gioco, o che tu stia continuando un gioco dallo schermo della **PAROLA D'ORDINE**, lo schermo che appare successivamente è quello di preparazione. Qui è dove selezioni le armi che porterai sul campo di battaglia. Usa il Pulsante-D per illuminare un'arma, poi premi il Pulsante A o C per aggiungerla al tuo deposito segreto di armi. Se cambi idea, premi il Pulsante B per cancellare l'arma.

② Quando hai selezionato quattro armi, ti sposti alla finestra dello stato, dove scegli il tipo di lettura per l'energia che deve essere visualizzato sugli schermi di combattimento.

Premi il Pulsante-D in su o in giù per cambiare la regolazione. La nuova regolazione viene mostrata in cima allo schermo. Quando hai terminato, premi il Pulsante A o C per procedere allo schermo di prova dei comandi. Se desideri cambiare una regolazione qualsiasi che hai eseguito sullo schermo di preparazione o nella finestra dello stato, premi il Pulsante B.

MISSION SET UP (FÖRBEREDELSER FÖR UPPDRAGET)

① Oavsett om du valde **GAME START** (Spelstart) på titelskärmen eller om du fortsätter med ett gammalt spel via lösenordsskärmen (**PASSWORD**) är nästa skärm som tänds uppdragsförberedelse-skärmen. Det är här du väljer vilka vapen du ska ha med dig ut på slagfältet. Markera ett vapen med D-knappen och tryck sedan på A- eller C-knappen för att lägga till det vapnet till ditt vapenförråd. Om du ångrar dig så tryck på B-knappen för att ta bort det vapnet igen.

② När du väl valt fyra vapen kommer du till ställningsfönstret (Status) där du måste välja vilken typ av energi-utläsning som ska visas på stridsskärmarna.

Tryck D-knappen uppåt eller neråt för att ändra inställningen. Den nya inställningen visas längst upp på skärmen. När du är färdig så tryck på A- eller C-knappen för att hoppa till kontrolltestskärmen (Control Test). Om du ångrar dig och vill ändra någon av inställningarna som du gjort på uppdragsförberedelse-skärmen eller i ställningsfönstret så tryck på B-knappen.

INSTELLINGEN VOOR JOUW OPDRACHT

① Wanneer je aan het begin van het spel **GAME START** hebt gekozen of wanneer je vanaf het **PASSWORD**-scherm verder gaat met een eerder spel, zal als eerstvolgend scherm altijd het instellingenscherm verschijnen. Op dit scherm kies je de wapens die je mee wilt nemen naar het strijdtoneel. Gebruik de R-toets om een wapen te markeren, en druk daarna op toets A of C om het desbetreffende wapen toe te voegen aan jouw voorraad. Mocht je van mening veranderen, druk dan op toets B om het wapen te wissen.

② Wanneer je eenmaal vier wapens hebt gekozen, ga je naar het statusvenster waar je het soort energiemeter kiest dat je op de gevechtsschermen wilt zien.

Druk de R-toets omhoog of omlaag om de instelling te wijzigen. De nieuwe instelling wordt boven op het scherm aangegeven. Wanneer je klaar bent, druk je op toets A of C om door te gaan naar het proefbedieningsscherm. Voor het wijzigen van instellingen die je op het instellingenscherm of in het statusvenster hebt gemaakt, druk je op toets B.

In the Control Test screen you can test any of Epsilon Eagle's movements and weapons. A list of the control functions is displayed in the background. When you're ready to head into battle, press Start.

Each weapon you carry has a certain power level, a length of time in which the weapon can be used, and a recharge time (when the weapon isn't equipped). The Weapon Power meter at the top of the screen shows your weapon strength, so make sure you switch weapons before the power runs out.

Auf dem Steuerungstest-Bildschirm (Control Test) können Sie jede von Epsilon-Eagles Bewegungen und Waffen testen. Eine Liste der Steuerfunktionen wird im Hintergrund angezeigt. Wenn Sie bereit sind, sich in den Kampf zu stürzen, drücken Sie Start.

Für jede Waffe, die Sie tragen, gibt es eine bestimmte Energiestufe, eine Zeitdauer, in der die Waffe benutzt werden kann, und eine Nachladezeit (wenn die Waffe nicht zu Ihrer Ausrüstung gehört). Die Waffen-Energieanzeige (Weapon Power) am oberen Bildschirmrand zeigt die Stärke Ihrer Waffe an. Denken Sie daran, die Waffe zu wechseln, bevor ihr Energievorrat zur Neige geht.

Sur l'écran Control Test, vous pouvez tester les armes et les mouvements d'Epsilon-Eagle. Une liste des fonctions est affichée en arrière-plan. Lorsque vous êtes prêt à partir au combat, appuyez sur Start.

Les armes transportées se caractérisent chacune par leur puissance de tir, la durée pendant laquelle elles peuvent être utilisées et leur temps de recharge (la recharge s'effectue lorsque vous ne tenez pas cette arme). Le compteur de puissance de tir en haut de l'écran indique la puissance de votre arme. Changez d'arme avant que sa puissance de tir ne soit épuisée.



En la pantalla de prueba de control podrá comprobar cualquiera de las armas y movimientos de Epsilon-Eagle. En el fondo se mostrará una lista de las funciones de control. Cuando esté listo para dirigirse a la batalla, pulse Start.

Cada arma que lleve tendrá un cierto nivel de potencia, un período de tiempo en el que el arma podrá ser utilizada, y un tiempo de recarga (cuando no lleve el arma). El medidor de potencia del arma en la parte superior de la pantalla mostrará la potencia de su arma, por lo tanto asegúrese de cambiar de arma antes de que la potencia se agote.

Sullo schermo di prova dei comandi puoi sperimentare qualsiasi movimento e arma di Epsilon-Eagle. Un elenco delle funzioni di comando viene visualizzato sullo sfondo. Quando sei pronto a dirigerti nel combattimento, premi Start.

Ogni arma che porti ha un certo livello di potenza, una durata di tempo in cui l'arma può essere usata e un tempo di ricarica (quando l'arma non è in dotazione). Il misuratore di potenza dell'arma in cima allo schermo mostra l'efficacia della tua arma, perciò assicurati di cambiare le armi prima che la potenza si esaurisca.

På kontrolltestskärmen (Control Test) kan du testa alla Epsilon-Eagles olika rörelser och vapen. En lista över de olika kontrollfunktionerna visas i bakgrunden. Tryck på Start när du är klar att ge dig ut och börja slåss.

Vart och ett av vapnen du har med dig har en viss styrkenivå, en viss begränsad tid som vapnet fungerar, och en viss återuppladdningstid (när vapnet inte fungerar). Vapenstyrkemätaren längst upp på skärmen visar styrkan för ditt vapen, så glöm inte att byta vapen innan styrkan tar slut.

Op het proefbedieningsscherm kun je de bewegingen en wapens van Epsilon-Eagle uitproberen. Op de achtergrond zie je een overzicht van de verschillende besturingsfuncties. Wanneer je klaar bent om aan de strijd te beginnen, druk je op Start.

Elk wapen dat je bij je draagt, heeft een bepaalde sterkte, een bepaalde gebruiksduur en een oplaadtijd (wanneer je geen wapen vasthoudt). Op de wapenkrachtmeter boven op het scherm wordt jouw wapensterkte aangegeven. Zorg dus dat je altijd van wapen verandert voordat jouw kracht opraakt.

WEAPONS CHART

NAME	TIME OF USE	POWER
BUSTER FORCE	LONG	WEAK
FLAME FORCE	SHORT	STRONG
SWORD FORCE	SHORT	STRONG
RANGER FORCE	MEDIUM	MEDIUM
HOMING FORCE	MEDIUM	WEAK
LANCER FORCE	SHORT	STRONG

WAFFENTABELLE

NAME	DAUER	STÄRKE
BUSTER FORCE	LANG	SCHWACH
FLAME FORCE	KURZ	STARK
SWORD FORCE	KURZ	STARK
RANGER FORCE	MITTEL	MITTEL
HOMING FORCE	MITTEL	SCHWACH
LANCER FORCE	KURZ	STARK

TABLEAU DES ARMES

NOM	DURÉE D'UTILISATION	PUISSANCE
BUSTER FORCE	LONGUE	FAIBLE
FLAME FORCE	COURTE	FORTE
SWORD FORCE	COURTE	FORTE
RANGER FORCE	MOYENNE	MOYENNE
HOMING FORCE	MOYENNE	FAIBLE
LANCER FORCE	COURTE	FORTE

TABLERO DE ARMAS

NOMBRE	DURACIÓN	POTENCIA
BUSTER FORCE	LARGA	DÉBIL
FLAME FORCE	CORTA	FUERTE
SWORD FORCE	CORTA	FUERTE
RANGER FORCE	MEDIA	MEDIA
HOMING FORCE	MEDIA	DÉBIL
LANCER FORCE	CORTA	FUERTE

TABELLA DELLE ARMI

NOME	TEMPO DI UTILIZZO	POTENZA
BUSTER FORCE (FORZA DELL'ESPLOSIONE)	LUNGO	DEBOLE
FLAME FORCE (FORZA DELLA FIAMMA)	BREVE	FORTE
SWORD FORCE (FORZA DELLA SPADA)	BREVE	FORTE
RANGER FORCE (FORZA DEL RANGER)	MEDIO	MEDIA
HOMING FORCE (FORZA AUTOGUIDATA)	MEDIO	DEBOLE
LANCER FORCE (FORZA DEL LANCIERE)	BREVE	FORTE

VAPENTABELL

NAMN	ANVÄND-NINGSTID	STYRKA
BUSTER FORCE	LÅNG	SVAG
FLAME FORCE	KORT	STARK
SWORD FORCE	KORT	STARK
RANGER FORCE	MITT-EMELLAN	MITT-EMELLAN
HOMING FORCE	MITT-EMELLAN	SVAG
LANCER FORCE	KORT	STARK

OVERZICHT VAN WAPENS

NAAM	GEBRUIKS-DUUR	KRACHT
BREEK-KRACHT	LANG	ZWAK
VLAM-KRACHT	KORT	STERK
ZWAARD-KRACHT	KORT	STERK
RANGER-KRACHT	MIDDEL-MATIG	MIDDEL-MATIG
VOLG-KRACHT	MIDDEL-MATIG	ZWAK
LANSIER-KRACHT	KORT	STERK

SCREEN SIGNALS

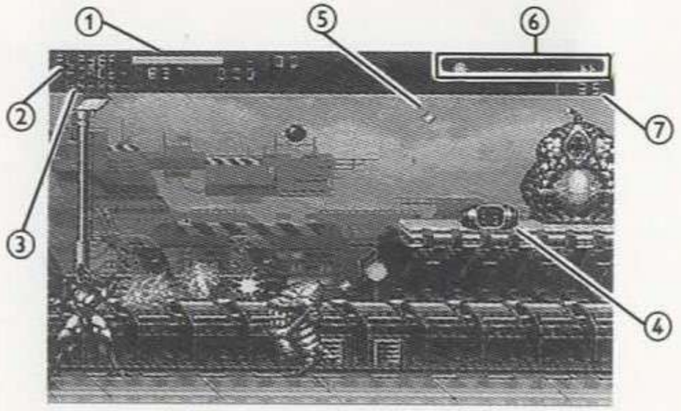
① Epsilon Energy Meter
② Weapon Power Meter
③ Enemy Energy Meter
④ Weapon Charger
⑤ Energy Star
⑥ Weapons Available
⑦ Time remaining

BILDSCHIRMSIGNALE

① Epsilon-Energieanzeige
② Waffen-Energieanzeige
③ Gegner-Energieanzeige
④ Waffenlader
⑤ Energiestern
⑥ Verfügbare Waffen
⑦ Restzeit

LES INDICATEURS À L'ÉCRAN

① Compteur d'énergie d'Epsilon
② Compteur de puissance de tir
③ Compteur d'énergie de l'ennemi
④ Chargeur d'arme
⑤ Etoile d'énergie
⑥ Armes disponibles
⑦ Temps restant



SEÑALES DE PANTALLA

① Medidor de energía de Epsilon
② Medidor de potencia del arma
③ Medidor de energía del enemigo
④ Cargador de arma
⑤ Estrella de energía
⑥ Armas disponibles
⑦ Tiempo restante

SEGNALI SULLO SCHERMO

① Misuratore di energia di Epsilon
② Misuratore di potenza dell'arma
③ Misuratore di energia del nemico
④ Caricatore dell'arma
⑤ Stella di energia
⑥ Armi disponibili
⑦ Tempo rimasto

SYMBOLER PÅ SKÄRMEN

① Epsilons energimätare
② Vapenstyrkemätare
③ Fiendens energimätare
④ Vapenuppladdare
⑤ Energi-stjärna
⑥ Tillgängliga vapen
⑦ Kvarvarande tid

AANDUIDINGEN OP HET SCHERM

① Energiemeter van Epsilon
② Wapenkrachtmeter
③ Energiemeter van vijand
④ Wapenoplaadinrichting
⑤ Energiester
⑥ Beschikbare wapens
⑦ Resterende tijd

ITEMS

As you battle your way through the Scarlet legions in search of Xl Tiger, you will come across a variety of items. Depending on the item, you can increase your power level or change the type of weapon you're carrying.

① **Power Up:** This item increases your Weapon's power level.

② **Energy Stars:** These items restore some of Epsilon's energy. The larger stars restore more energy.

③ **Weapon Chargers:** Select the weapon you wish to charge, shoot the charger, then walk or jump over it to charge the selected weapon. Each charger has a revolving weapon charge. If you want to acquire a weapon, walk over the charger when the weapon you want is displayed. The Charger automatically replaces your armed weapon with the displayed weapon.

GEGENSTÄNDE

Während Sie sich auf der Suche nach Xl-Tiger Ihren Weg durch die Scarlet-Legionen erkämpfen, stoßen Sie auf eine Reihe von Gegenständen. Je nachdem, um welchen Gegenstand es sich handelt, können Sie Ihren Energievorrat erhöhen, oder die Art der Waffe, die Sie tragen, wechseln.

① **Energiepaket:** Dieser Gegenstand erhöht den Energievorrat Ihrer Waffe.

② **Energiesterne:** Diese Gegenstände stellen einen Teil von Epsilons Energie wieder her. Die größeren Sterne liefern mehr Energie.

③ **Waffenlader:** Wählen Sie zunächst die Waffe aus, die Sie laden wollen, schießen Sie auf den Lader, und gehen oder springen Sie dann darüber, um die gewählte Waffe zu laden. Jeder Lader besitzt ein drehbares Waffenmagazin. Falls Sie eine Waffe erwerben wollen, gehen Sie über den Lader, wenn die gewünschte Waffe angezeigt wird. Der Lader ersetzt dann automatisch Ihre geladene Waffe durch die angezeigte Waffe.

LES OBJETS

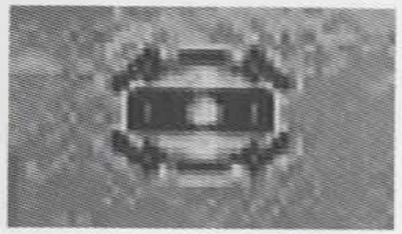
Dans votre combat contre les créatures de Scarlet à la recherche de Xl-Tiger, vous trouverez des objets divers. Selon les objets, vous pourrez augmenter votre puissance de tir ou changer d'arme.

① **Power-up :** Cet objet augmente la puissance de tir de votre arme.

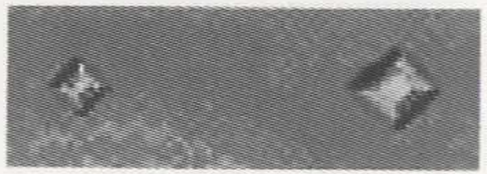
② **Étoile d'énergie :** Ces étoiles reconstituent partiellement l'énergie d'Epsilon. Les grandes étoiles offrent davantage d'énergie.

③ **Chargeurs d'arme :** Choisissez l'arme que vous désirez charger, tirez sur le chargeur, puis marchez ou sautez sur lui pour recharger l'arme choisie. Chaque chargeur comporte une charge rotative d'armes. Pour acquérir une arme, marchez sur le chargeur lorsque l'arme que vous désirez prendre est affichée. Le chargeur remplace automatiquement votre arme par l'arme affichée.

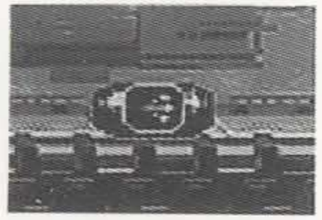
①



②



③



OBJETOS

A medida que se abra camino luchando contra las legiones Scarlet en busca de XI-Tiger, se encontrará con varios objetos. Dependiendo del objeto, podrá aumentar su nivel de potencia o cambiar el tipo de arma que lleve.

① **Aumento de potencia:** Este objeto aumentará el nivel de potencia de su arma.

② **Estrellas de energía:** Estos objetos recuperarán parte de la energía de Epsilon. Las estrellas más grandes recuperarán más energía.

③ **Cargadores de armas:** Seleccione el arma que desee cargar, dispare al cargador y luego pase o salte sobre él para cargar el arma seleccionada. Cada cargador tiene una carga de arma giratoria. Si quiere adquirir un arma, pase sobre el cargador cuando se muestre el arma que quiera. El cargador cambiará automáticamente su arma por la mostrada.

OGGETTI

Mentre combatti attraverso le legioni di Scarlet in cerca di XI-Tiger, ti imbatterai in una varietà di oggetti. Secondo l'oggetto puoi aumentare il tuo livello di potenza o cambiare il tipo di arma che porti.

① **Incremento di potenza:** Questo oggetto aumenta il livello di potenza della tua arma.

② **Stelle di energia:** Questi oggetti ristabiliscono una parte di energia di Epsilon. Le stelle più grandi ristabiliscono maggiore energia.

③ **Caricatori delle armi:** Seleziona l'arma che desideri caricare, spara al caricatore, poi camminaci o saltaci sopra per caricare l'arma selezionata. Ogni caricatore ha una carica per arma a tamburo. Se vuoi entrare in possesso di un'arma, cammina sul caricatore quando l'arma desiderata viene visualizzata. Il caricatore sostituisce la tua arma in dotazione con quella visualizzata.

PRYLAR

Efterhand som du kämpar dig fram genom Scarlet-horderna på jakt efter XI-Tiger kommer du att stöta på olika sorters prylar. Med hjälp av olika prylar kan du öka på din styrkenivå eller byta ut det vapen du har med dig mot någon annan typ.

① **Extra styrka:** Den här prylen ökar på styrkenivån för ditt vapen.

② **Energi-stjärnor:** Dessa prylar återställer en del av Epsilons energi. De större stjärnorna återställer mer energi.

③ **Vapenuppladdare:** Ställ in vilket vapen du vill ladda upp, skjut på uppladdaren, och gå eller hoppa sedan över den för att ladda upp det inställda vapnet. Varje uppladdare har en snurrande vapenuppladdare. Om du vill ha ett visst vapen så gå över uppladdaren när det vapen du vill ha visas. Då byter uppladdaren automatiskt ut det vapen du har i handen mot det visade vapnet.

VOORWERPEN

Tijdens jouw strijd tegen de legioenen van Scarlet en jouw zoektocht naar XI-Tiger zul je verschillende voorwerpen tegenkomen. Al naar gelang het voorwerp kun je jouw kracht vergroten of het soort wapen dat je bij je draagt, veranderen.

① **Versterking:** Dit voorwerp zal de kracht van jouw wapen doen toenemen.

② **Energiesterren:** Met deze voorwerpen zal de energie van Epsilon ten dele worden hersteld. Hoe groter de sterren, des te meer energie.

③ **Wapenoplaadinrichtingen:** Kies het wapen dat je wilt opladen, schiet de oplaadinrichting neer, en loop of spring er vervolgens overheen om het gekozen wapen op te laden. Elke oplaadinrichting heeft een draaiende wapenlading. Indien je een wapen wilt oppakken, loop dan over de oplaadinrichting heen wanneer het gewenste wapen op het scherm verschijnt. De oplaadinrichting zal het wapen dat je op dat ogenblik bij je draagt, automatisch vervangen door het wapen dat op het scherm is verschenen.

GAME OVER/CONTINUE

① The Results screen appears once Epsilon Eagle loses all of his energy points, or if Epsilon-Eagle can't get all the way through the Stage in the allotted time. This screen shows various information including the current score, how many stages you completed and how many Continues you have remaining. Press the D-Button left, right, up or down to scroll around the screen.

② The Continue screen appears next, showing the current Stage, Level and password for the last Stage you were in. Write the password down, then press Start to continue the game. The game begins at the Set Up screen.

SPIEL-ENDE/FORTSETZUNG

① Falls Epsilon-Eagle alle seine Energiepunkte verliert, oder es nicht schafft, die Etappe in der zugeteilten Zeit zu absolvieren, erscheint der Ergebnisbildschirm (Results). Dieser Bildschirm gibt Aufschluß über verschiedene Spieldaten, z.B. den aktuellen Punktestand, wieviele Etappen Sie abgeschlossen haben, und wieviele Fortsetzungen Sie noch übrig haben. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links, rechts, oben oder unten, um den Bildschirminhalt durchlaufen zu lassen.

② Als nächstes erscheint der Fortsetzungsbildschirm (Continue), auf dem die gegenwärtige Etappe, der Schwierigkeitsgrad und das Kennwort für die zuletzt gespielte Etappe angezeigt werden. Notieren Sie sich das Kennwort, und drücken Sie dann Start, um das Spiel fortzusetzen. Das Spiel beginnt mit dem Einrichtungsbildschirm (Set Up).

FIN DU JEU/CONTINUE

① L'écran Résultats apparaît lorsque Epsilon-Eagle n'a plus de points d'énergie ou ne parvient pas à terminer l'étape dans le temps donné. Cet écran présente diverses informations telles que le score actuel, le nombre d'étapes réalisées et le nombre de Continues restant. Appuyez sur la gauche, la droite, le haut ou le bas du bouton D pour vous déplacer sur l'écran.

② L'écran Continue apparaît ensuite. Il indique l'étape actuelle, le niveau de difficulté et le mot de passe pour la dernière étape que vous avez effectuée. Notez le mot de passe, puis appuyez sur Start pour continuer le jeu. Le jeu commence à l'écran Set Up.

①



②



JUEGO TERMINADO/ CONTINUACIÓN

① La pantalla de resultados aparecerá una vez que Epsilon-Eagle pierda todos sus puntos de energía, o si Epsilon-Eagle no puede terminar toda la etapa en el tiempo asignado. Esta pantalla mostrará varias informaciones incluyendo la puntuación actual, el número de etapas que haya terminado y el número de continuaciones que le queden. Pulse el Botón D hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo para moverse por la pantalla.

② Después aparecerá la pantalla de continuación, mostrando la etapa actual, nivel y contraseña correspondientes a la última etapa en la que haya estado. Escriba la contraseña, y luego pulse Start para continuar el juego. El juego comenzará en la pantalla de ajuste.

FINE DEL GIOCO/ CONTINUAZIONE

① Lo schermo dei risultati appare quando Epsilon-Eagle perde tutti i punti della sua energia o se Epsilon-Eagle non può terminare tutto il percorso della scena nel tempo assegnato. Questo schermo mostra varie informazioni compresi il punteggio attuale, il numero di scene che hai completato e quante continuazioni ti rimangono. Premi il Pulsante-D a sinistra, a destra, in su o in giù per scorrere sullo schermo.

② In seguito appare lo schermo di continuazione che mostra la scena attuale, il livello e la parola d'ordine per l'ultima scena in cui ti trovavi. Scrivi la parola d'ordine, poi premi Start per continuare il gioco. Il gioco comincia dallo schermo di preparazione.

SPELET SLUT/FORTSÄTT

① Resultatskärmen tänds när Epsilon-Eagle har blivit av med alla sina energi-poäng eller om han inte lyckas klara sig genom hela scenen innan tiden rinner ut. På den här skärmen visas diverse information, inklusive din poängställning, hur många nivåer du har klarat av och hur många fortsättningschanser du har kvar. Tryck D-knappen åt vänster eller höger, uppåt eller neråt för att att bläddra runt skärmen.

② Därefter tänds fortsättningsskärmen (Continue) med den scen och nivå du befann dig på, och lösenordet för den senaste scenen. Skriv upp lösenordet och tryck sedan på Start för att fortsätta spela. Spelet börjar om från uppdragsförberedelse-skärmen.

SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN

① Wanneer Epsilon-Eagle al zijn energiepunten heeft verloren of wanneer Epsilon-Eagle niet binnen de gestelde tijd het desbetreffende niveau heeft volbracht, verschijnt het resultatenscherm. Op dit scherm zie je onder andere de huidige score, het aantal niveaus dat je hebt afgewerkt en het aantal Continues dat je nog overhebt. Druk de R-toets naar links, naar rechts, omhoog of omlaag om je over het scherm te verplaatsen.

② Vervolgens verschijnt het Continue-scherm, met het niveau waarmee je op dat ogenblik bezig bent, de moeilijkheidsgraad en het wachtwoord van het niveau waarop je je voor het laatst bevond. Noteer het wachtwoord en druk daarna op Start om verder te spelen. Het spel begint bij het instellingenscherm.

EPSILON'S BATTLE SECRETS

- Don't get discouraged if there are weapons or items that seem to be impossible to reach from your position — stand directly beneath the item, jump and hover, then jump again. You should be able to reach any item on screen this way.
- Save your full power Zero Teleport for those enemies who seem impossible to defeat otherwise.
- When you're switching weapons, get used to checking the Weapon Power meter at the top of the screen. When you're switching weapons, you're vulnerable to attack, and if you select a weapon that's low on power, you'll just have to switch weapons again later — leaving you open to attack once again.

EPSILONS KAMPFGEHEIMNISSE

- Lassen Sie sich nicht entmutigen, wenn Sie Waffen oder Gegenstände sehen, die von Ihrer Position aus unmöglich zu erreichen scheinen — stellen Sie sich direkt unter den Gegenstand, dann hochspringen und schweben, und noch einmal hochspringen. Mit dieser Methode sollten Sie in der Lage sein, jeden Gegenstand auf dem Bildschirm zu erreichen.
- Heben Sie sich Ihren vollgeladenen Zero Teleport für die Gegner auf, die sonst unbesiegbar zu sein scheinen.
- Wenn Sie die Waffen wechseln, machen Sie es sich zur Gewohnheit, die Waffen-Energieanzeige (Weapon Power) am oberen Bildschirmrand zu prüfen. Während Sie die Waffen wechseln, sind Sie leicht angreifbar, und falls Sie eine Waffe mit niedrigem Energievorrat wählen, müssen Sie später wieder die Waffen wechseln, so daß Sie erneut einem Angriff ausgesetzt sind.

SECRETS DE COMBAT D'EPSILON

- Ne vous découragez pas si certaines armes ou objets vous semblent impossibles à atteindre de l'endroit où vous vous trouvez. Placez-vous juste en dessous, sautez et faites un vol stationnaire, puis sautez à nouveau. Cette méthode devrait vous permettre d'atteindre n'importe quel objet sur l'écran.
- Gardez votre capacité de téléportage pour les ennemis qui vous semblent impossibles à détruire autrement.
- Lorsque vous changez d'arme, habituez-vous à consulter le compteur de puissance d'arme en haut de l'écran. Lors des changements d'arme, vous êtes vulnérable. Si vous choisissez une arme dont la puissance de tir est faible, il vous faudra en changer plus tard et vous serez alors à nouveau vulnérable pendant un certain temps.

SECRETOS DE LUCHA DE EPSILON

- No se desanime si hay armas u objetos que parezcan imposibles de alcanzar desde su posición —sitúese justo debajo del objeto, salte y planee, y después salte otra vez. De este modo, debería ser capaz de alcanzar cualquier objeto de la pantalla.
- Guarde su teletransporte Cero con plena potencia para esos enemigos que parezcan imposibles de derrotar de otra manera.
- Cuando cambie de armas, acostúmbrese a comprobar el medidor de potencia del arma en la parte superior de la pantalla. Cuando esté cambiando de arma, será vulnerable a los ataques, y si selecciona un arma con baja potencia, simplemente tendrá que cambiar otra vez de arma más tarde —quedándose una vez más expuesto a ataques.

I SEGRETI DI COMBATTIMENTO DI EPSILON

- Non scoraggiarti se ci sono delle armi o degli oggetti che sembrano impossibili da raggiungere dalla tua posizione; resta proprio sotto l'oggetto, salta e librati, poi salta di nuovo. In questo modo dovresti essere in grado di raggiungere qualsiasi oggetto sullo schermo.
- Conserva il tuo teletrasporto zero a potenza massima per quei nemici che altrimenti sembrano impossibili da sconfiggere.
- Quando cambi le armi, abituati a controllare il misuratore di potenza dell'arma in cima allo schermo. Mentre stai cambiando le armi sei vulnerabile all'attacco e se selezioni un'arma che è scarsa come potenza, dopo dovrai di nuovo cambiare le armi, quindi verrai esposto all'attacco ancora una volta.

EPSILONS HEMLIGA STRIDSTIPS

- Tappa inte modet om det finns vapen eller prylar som verkar omöjliga att nå från det ställe där du befinner dig — ställ dig rakt under prylen, hoppa upp och sväva, och hoppa sedan en gång till. På så sätt bör du kunna nå alla prylar på skärmen.
- Spara dina fullkrafts-nollteleporteringar för de fiender som verkar omöjliga att övervinna på något annat sätt.
- Gör det till en vana att kasta ett öga på vapenstyrkemätaren när du byter vapen. Medan du håller på att byta vapen är du sårbar för fiendens anfall, och om du väljer ett vapen som bara har lite styrka kvar måste du ju byta vapen en gång till senare — och då blir du sårbar igen.

GEVECHTSGEHEIMEN VAN EPSILON

- Geef de moed niet op, wanneer bepaalde wapens of voorwerpen vanuit jouw positie onbereikbaar lijken. Ga er recht onder staan, spring omhoog en blijf even in de lucht hangen, en spring daarna opnieuw. Op die manier kun je bijna elk voorwerp op het scherm in handen krijgen.
- Bewaar al jouw teleporteerderskracht voor vijanden van wie je denkt dat je ze op geen enkele andere wijze kunt verslaan.
- Wanneer je van wapen verandert, moet je steeds de wapenkrachtmeter boven op het scherm in de gaten houden. Wanneer je van wapen verandert, ben je kwetsbaarder voor aanvallen. Wanneer je een wapen kiest dat niet veel kracht meer overheeft, moet je immers later gewoon opnieuw van wapen veranderen waardoor je opnieuw kwetsbaar bent voor aanvallen.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; 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 No. 1,632,396.

©1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2479-50

**This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.**