

OPERATION WOLF

TM

SEGA

Loading Instructions:

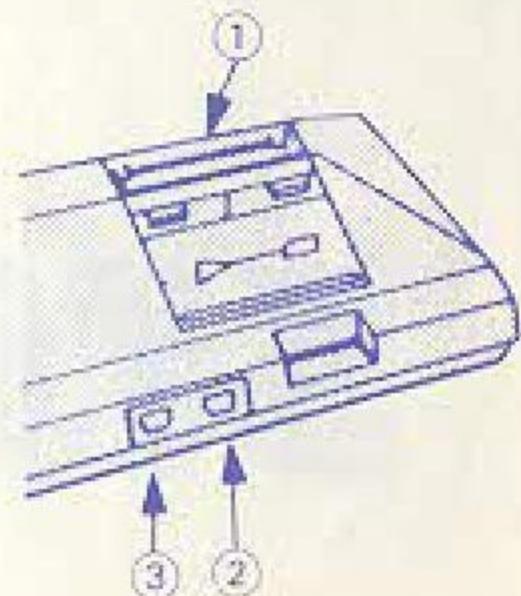
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2. Or pull the trigger to start.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad into Control Port 2
- ③ Insert Light Phaser into Control Port 1 and insert Control Pad into Control Port 2



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie zum Start des Spiels die Taste 1 oder 2, oder ziehen Sie den Auslöser

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Schließen Sie das Steuerpult an den Steueranschluß 2 an
- ③ Schließen Sie die Lichtkanone an den Steueranschluß 1 und das Steuerpult an den Steueranschluß 2 an

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. Förs in cartridgen i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridgen. Gör om steg 1 – 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet. Eller dra i utlösaren för att börja spela spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridgen.

- ① Här sätter du in spelcartridgen
- ② Anslut styrplattan till styrporten 2
- ③ Anslut ljuspennan till styrporten 1 och styrplattan till styrporten 2

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.
Ou tirer sur la gâchette pour commencer.

IMPORTANT:

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

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande dans le port 2
- ③ Introduisez le synchroniseur potique dans le port de contrôle 1 et le bloc de commande dans le port 2

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.
O persione el gatillo para comenzar.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control en el conector de control 2
- ③ Inserte el Light Phaser en el conector de control 1 y el teclado de control en el conector 2

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premete il tasto 1 o il tasto 2 oppure tirate il grilletto per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando alla porta di controllo 2
- ③ Collegate un light phaser alla porta di controllo 1 e collegate la Pulsantiera di Comando alla porta di controllo 2

Game Story

An over-night coup d'etat by the communists has occurred in Cherigo, South America, shocking the entire world. The new president of Cherigo has sent the former pro-Carmean president and the Carmean Embassy staff to a prison camp with many other political prisoners. It is now just a matter of time before they are executed.

Seriously disturbed over this incident, the President of Carmea, has promised his nation that every step will be taken to rescue the embassy staff and has even considered sending troops into Cherigo. However, as Carmea dares not repeat the failure experienced in Taran, the President finally commanded that the problem must be solved covertly and without the official intervention of Carmea.

Spielgeschichte

Ein die ganze Welt schockierender Regierungsumsturz brachte in Cherigo, Südamerika, über Nacht die kommunistische Partei an die Macht. Cherigo, der neue Präsident, hat den ehemaligen pro-carmeanischen Landespräsidenten und das gesamte carmeanische Botschaftspersonal in ein Häftlingslager voll von politischen Gefangenen abgeführt lassen! Die Hinrichtung der Insassen ist jetzt nur noch eine Frage der Zeit.

Durch diesen Vorfall sichtlich aus der Ruhe gebracht, hat der carmeanische Präsident seinem Land versprochen, die notwendigen Schritte zur Rettung des Botschaftspersonals in die Wege zu leiten und sogar eine Truppenaussendung nach Cherigo in Erwägung gezogen. Da es die carmeanische Regierung jedoch nicht wagt, eine Niederlage wie die erst kürzlich in Taran erlittene noch einmal zu riskieren, kommt man schließlich zu der Einsicht, daß dieses Problem auf andere Weise gelöst werden muß, nämlich durch geheime Operationen ohne offizielle Intervenierung Carmeas.

Bakgrunden till Operation Wolf

En statskupp, då kommunisterna tog över makten, ägde rum över en natt i Cherigo i Sydamerika och skakade hela världen. Den nya presidenten i Cherigo sände expresidenten, som var prokarmeansk, tillsammans med den karmeansk ambassadens personal och många andra politiska fångar till ett fångläger. Nu är det bara frågan om några dagar tills de politiska fångarna blir avrättade.

Prsidenten i Karmeia, som blev djupt orolig över denna kupp, har lovat sitt folk att göra allt vad som står i hans makt för att rädda den tillfångatagna ambassadpersonalen. Presidenten har till och med överlagt möjligheterna att sända sina trupper till Cherigo, men vill inte gärna ta risken att igen misslyckas som vid Taran, så slutligen fattade han beslutet att saken måste lösas i hemlighet, utan att Karmeia blev officiellt inblandad.

Histoire du jeu

Les communistes ont renversé le gouvernement en une seule nuit à Cherigo, en Amérique du sud. Cet événement a choqué le monde entier. Le nouveau président de Cherigo a envoyé son prédécesseur pro-carmien et le personnel de l'ambassade de Carma dans un camp avec de nombreux autres prisonniers politiques. Leur exécution n'est plus qu'une question de temps.

Particulièrement choqué par cet incident, le Président de Carma a promis à son pays qu'il allait prendre toutes les mesures possibles pour récupérer le personnel de l'ambassade. Il a même considéré envoyer des troupes à Cherigo. Cependant, comme Carma ne veut pas répéter l'échec de Taran, le Président a finalement décidé que le problème devait être résolu en secret et sans l'intervention officielle de Carma.

Historia del juego

En Cherigo, Sudamérica, los comunistas han dado un golpe de estado por la noche que ha sobresaltado a todo el mundo. El nuevo presidente de Cherigo ha enviado al depuesto presidente pro-camerano y al personal de la embajada de Carmea a un campo de concentración con muchos otros prisioneros políticos. Ahora solamente es cosa de tiempo el que sean ejecutados.

Seríamente perturbado por este incidente, el presidente de Carmea ha prometido a su nación rescatar al personal de la embajada e incluso ha estado considerando el enviar tropas a Cherigo. Sin embargo, como Carmea no se atreve a repetir el fracaso experimentado en Taran, el presidente ha decidido finalmente que el problema deberá resolverse en secreto y sin la intervención oficial de Carmea.

Storia del gioco

I comunisti hanno preso il potere a Cherigo, in Sudamerica, con un colpo di stato notturno, sorprendendo il mondo intero. Il nuovo presidente di Cherigo ha messo in un campo di prigione l'ex-presidente pro-carmeano di Cherigo e il personale dell'ambasciata carmeana, insieme a molti altri prigionieri politici. È solo questione di tempo prima che siano giustiziati.

Il presidente di Carmea, profondamente turbato da questo incidente, ha promesso al suo paese che sarà fatto tutto il possibile per salvare il personale dell'ambasciata, e ha perfino preso in considerazione l'idea di inviare truppe a Cherigo. Ma Carmea non osa rischiare di nuovo il fallimento avvenuto in Iran, per cui il presidente decide di risolvere questo problema in segreto e senza un intervento ufficiale di Carmea.

Now it's up to you! You have fought many battles in Africa as a professional soldier since returning from the Mutanabe War.

The code name of this strategic plan is "Operation Wolf". You are responsible for the lives of those people in the prison camp.

You will be parachuted into Cherigo alone. Can you succeed in rescuing the captives and bringing them out from Cherigo alive?



Ein politisch äußerstbrisantes Unterfangen, dessen Ausgang jetzt ganz in Ihrer Hand liegt! Nach Ihrer Rückkehr aus dem Mutonabe-Krieg können Sie hier Ihre gesamte Erfahrung, die Sie in zahlreichen Schlachten als professioneller Söldner in Afrika gesammelt haben, voll einsetzen.

Der strategische Plan läuft unter dem Decknamen "Operation Wolf". Sie sind verantwortlich für das Leben der politischen Häftlinge im Gefangenengelager.

Laut Plan werden Sie allein mit dem Fallschirm über Cherigo abspringen. Wird es Ihnen gelingen die Gefangenen zu retten und lebend aus dem Land zu schaffen?

Nu hänger allt på dig! Som professionell legosoldat har du deltagit i många strider i Afrika sedan din återkomst från kriget i Mutanabe.

Kodnamnet på den strategiska planen blev Operation Vargen. Du fick till uppdrag att rädda livet på de politiska fångarna som sitter i fånglägret.

Planen är att du marksätts allena i Cherigo med fallskärm. Kommer du att lyckas att rädda fångarna och kommer du att få ut dem levande ur Cherigo?

C'est là que vous entrez en scène! Vous avez participé à de nombreux combats en Afrique en tant que mercenaire depuis votre retour de la guerre du Mutanabe.

Le nom de code de ce plan stratégique est "Opération Wolf". Vous êtes responsable de la vie des personnes emprisonnées dans le camp.

Vous allez être parachuté seul sur Cherigo. Parviendrez-vous à délivrer les prisonniers et à les faire sortir vivants de Cherigo?

¡Y aquí es donde entra usted en juego! Usted ha peleado en muchos combates en África como soldado profesional desde que volvió de la guerra de Mutanabe.

El nombre de código de este plan estratégico es "Operation Wolf". Usted será el responsable de las vidas de la gente del campo de concentración.

Usted se lanzará en paracaídas solo en Cherigo. ¿Será capaz de llevar a cabo su misión de rescatar a los cautivos y sacarlos con vida de Cherigo?

Adesso a tocca a voi! Avete combattuto molte battaglie in Africa come mercenario, da quando siete tornati dalla guerra del Mutanabe.

Il nome di codice di questo piano strategico è "Operazione Lupo". Le vite delle persone nel campo di prigonia dipendono da voi!

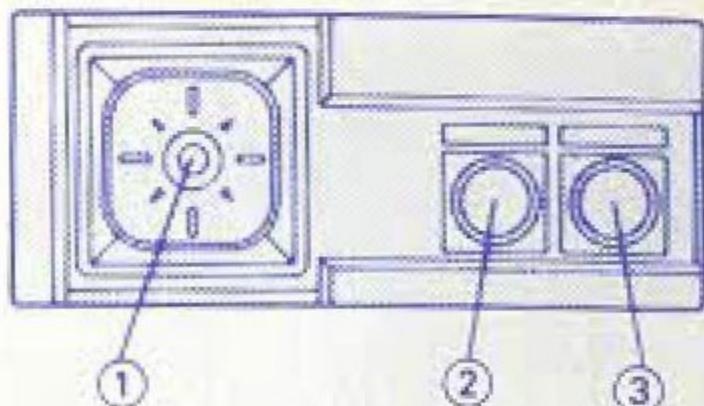
Sarete paracadutati a Cherigo da soli. Riuscirete a salvare i prigionieri e a portarli fuori da Cherigo vivi?

Taking Control

You can play this game using a Control Pad or Light Phaser. If you do not have Light Phaser, use a Control Pad. When playing with a Light Phaser, connect it to Power Base Port 1. Connect your Control Pad to Port 2.

• With Control Pad

- ① **Directional Button (D-Button):** Moves all directions to control the gunsight. (Cannot move the gun.)
- ② **Button 1:** Moves the D-Button to adjust your aim and press Button 1 to fire the gun.
(Keep held down for rapid fire.)



Spielsteuerung

Sie können das Spiel mit Hilfe eines Steuerpults oder einer Lichtkanone spielen. Verwenden Sie das Steuerpult, falls Sie keine Lichtkanone besitzen. Bei Verwendung einer Lichtkanone ist diese an die Anschlußbuchse Port 1 anzuschließen. Schließen Sie das Steuerpult an die Anschlußbuchse Port 2 an.

• Mit Steuerpult

- ① **Richtungstaste (Taste D):** Bewegt die Schußrichtung der Lichtkanone in alle Richtungen.
(Die Kanone kann nicht bewegt werden.)
- ② **Taste 1:** Drücken Sie die D-Taste in die entsprechende Richtung, und drücken Sie Taste 1 zum Auslösen der Kanone.
(Halten Sie die Taste für Schnellfeuer gedrückt.)

Ta ledningen!

Du kan spela spelet genom att använda en styrplatta eller en ljuspenna. Använd styrplattan när du inte har en ljuspenna. Anslut ljuspennan, när du använder den, till styrporten 1 på huvudenheten. Anslut styrplattan till styrporten 2.

• Genom att använda styrplatten:

- ① **Styrkulan D (riktkulan):** Vicka styrkulan åt alla håll för att styra siktet på kulsprutan (styrkulan kan inte användas för att flytta på själva kulsprutan).
- ② **Knappen 1:** Vicka först styrkulan D åt lämpligt håll för att sikta och tryck sedan på knappen 1 för att skjuta (håll denna knapp intryckt för att skjuta snabba salvor).

Prise des commandes

Vous pouvez jouer avec un bloc de commande ou un synchronisateur optique. Si vous n'avez pas de synchronisateur optique, utilisez un bloc de commande. Si vous jouez avec un synchronisateur optique, connectez-le au port 1 de la console. Connectez votre bloc de commande au port 2.

• Avec un bloc de commande

- ① **Touche de direction (touche D):**
Elle se déplace dans toutes les directions pour contrôler la vue depuis le fusil.
(Elle ne déplace pas le fusil.)
- ② **Touche 1:** Déplacez la touche D pour régler le but et appuyez sur la touche 1 pour tirer.
(Tenez-la enfoncée pour tirer en continu.)

Toma de control

Usted podrá jugar este juego empleando un teclado de control o el Light Phaser. Si no posee Light Phaser, emplee un teclado de control. Para jugar con un Light Phaser, conéctelo al conector 1 de la base de alimentación.

• Con el teclado de control

- ① **Botón direccional (botón D):**
Muévalo en todas las direcciones para controlar su ametralladora.
(No puede mover la ametralladora.)
- ② **Botón 1:** Mueva el botón D para apuntar y presione este botón para disparar su ametralladora.
(Para disparar en ráfaga, mantenga presionado el botón.)

Prendete il controllo

Potete giocare usando una pulsantiera di comando o un light phaser. Se non avete un light phaser, usate la pulsantiera di comando. Quando giocate con un light phaser collegatelo alla porta 1 della console Collegate la pulsantiera di comando alla porta di controllo 2.

• Con la pulsantiera di comando

- ① **Tasto direzionale (tasto D):**
Premete in tutte le direzioni per prendere la mira.
(Non è possibile muovere l'arma.)
- ② **Tasto 1:** Premete il tasto D per regolare la mira e premete il tasto 1 per sparare.
(Tenete premuto per sparare a raffica.)

③ **Button 2:** Moves the D-Button to adjust your aim and press Button 2 to lob a grenade.

• With Light Phaser

① **Trigger:** To fire gun
(Rapid fire unavailable)

② **Button 1:** To lob a grenade

③ **Button 2:** Not used

③ **Taste 2:** Drücken Sie die D-Taste in die entsprechende Richtung, und drücken Sie Taste 2 zum Abschießen einer Granate.

• Mit Lichtkanone

① **Auslöser:** Zum Auslösen der Kanone
(Schnellfeuer nicht möglich)

② **Taste 1:** Zum Abschießen einer Granate

③ **Taste 2:** Nicht verwendet

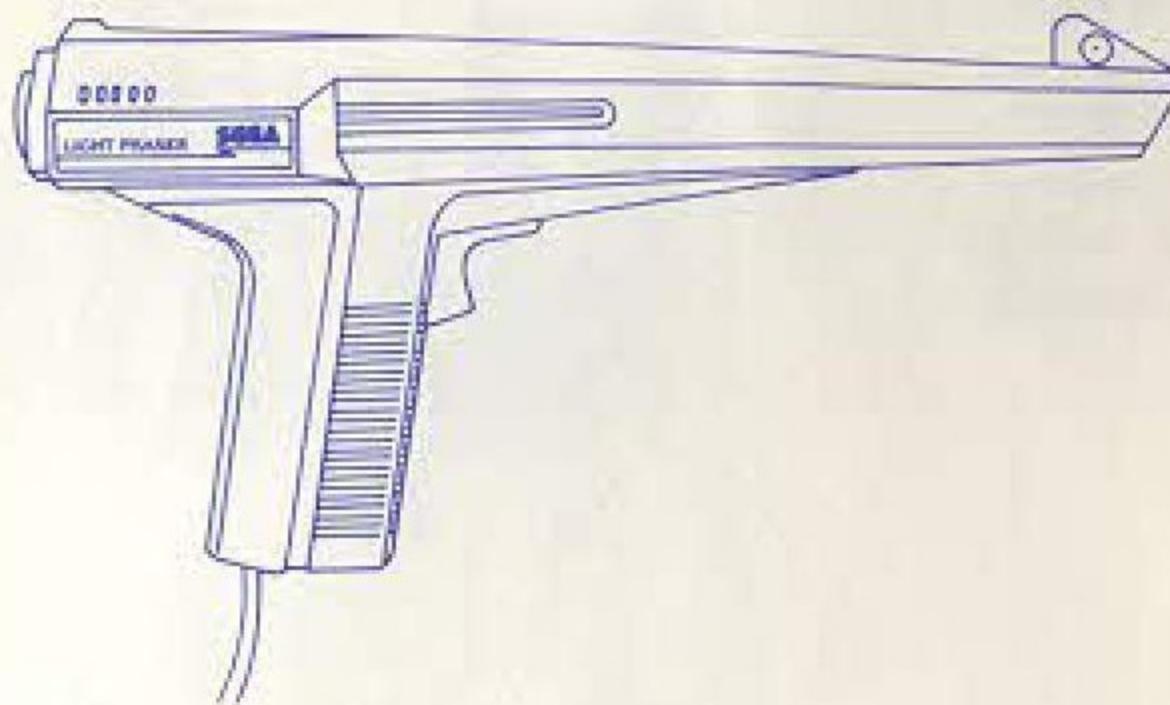
③ **Knappen 2:** Vicka först styrkulan D åt lämpligt håll för att sikta och tryck sedan på denna knapp för att kasta en granat.

• Genom att använda ljuspennan:

① **Utlösare:** Används för att skjuta med kulsprutan
(snabba salvor kan inte skjutas i detta fall).

② **Knappen 1:** Används för att kasta en granat

③ **Knappen 2:** Används inte



③ **Touche 2:** Déplacez la touche D pour régler le but et appuyez sur la touche 2 pour lancer une grenade.

• Avec le synchronisateur optique

① **Gâchette:** Pour tirer (feu rapide impossible)

② **Touche 1:** Pour lancer une grenade

③ **Touche 2:** Non utilisée

③ **Botón 2:** Mueva el botón D hacia arriba o hacia abajo y presione este botón para lanzar una granada.

• Con el Light Phaser

① **Gatillo:** Para disparar la ametralladora (no existe ráfaga)

② **Botón 1:** Para lanzar una granada

③ **Butón 2:** Nose emplea

③ **Tasto 2:** Premete il tasto D per regolare la mira e premete il tasto 2 per lanciare una granata.

Con il light phaser

① **Grilletto:** per sparare (non è possibile sparare a raffica)

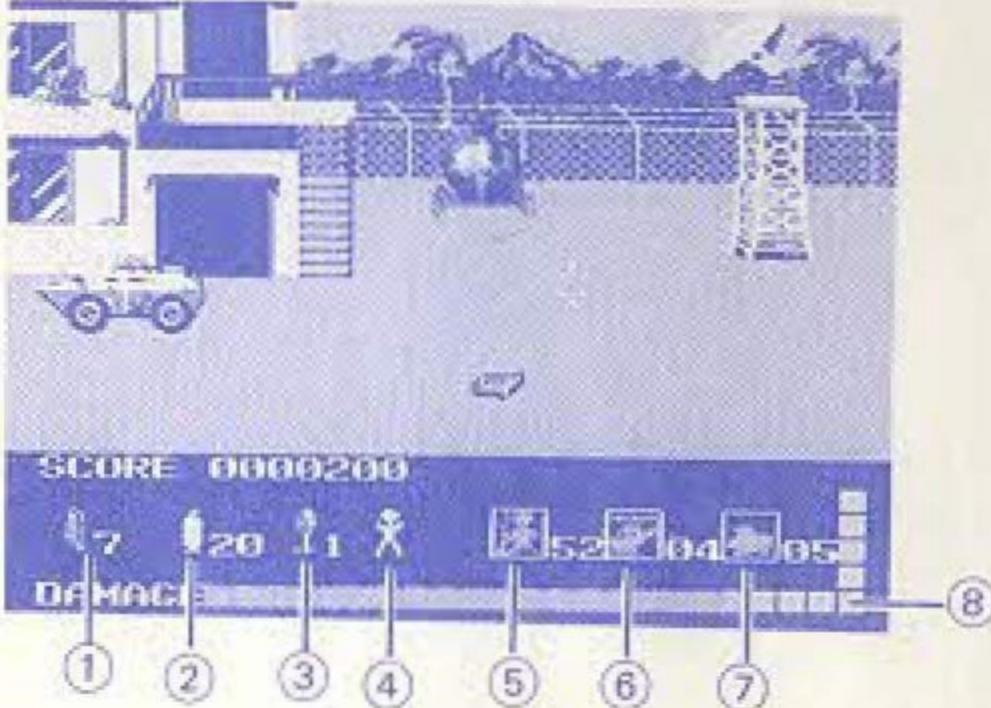
② **Tasto 1:** per lanciare una granata.

③ **Tasto 2:** Non usato

Status Display

The player's ammunition (AMMO) status, number of rescued captives, remaining enemy armament, your damage meter, and the time spent with the super machine gun are displayed at the bottom of screen.

- ① Number of magazines remaining
- ② Number of bullets left
- ③ Number of grenades left
- ④ Number of rescued captives
- ⑤ Number of Enemy Soldiers
- ⑥ Number of Enemy Helicopters (Patrol Boats in the Jungle)
- ⑦ Number of tanks
- ⑧ Damage meter
- ⑨ Time display (10 sec) of Super Machine Gun



Spielstand-Display

Der Munitionsstatus (AMMO), die Anzahl der geretteten Gefangenen, der noch verbleibende Waffenvorrat des Feindes, Ihr Zerstörungsmesser (Ausmaß erlittener Schäden) und die Dauer der Benutzung des Super-Maschinengewehrs erscheinen am unteren Bildschirmrand.

- ① Anzahl der noch verbleibenden Magazine
- ② Anzahl der noch verbleibenden Gewehrkugeln
- ③ Anzahl der noch verbleibenden Granaten
- ④ Anzahl der geretteten Gefangenen
- ⑤ Anzahl der feindlichen Soldaten
- ⑥ Anzahl der feindlichen Hubschrauber (bzw. Patrolboote im Dschungel)
- ⑦ Anzahl der Panzer
- ⑧ Zerstörungsmesser
- ⑨ Zeitanzeige (10 sec) für das Super-Maschinengewehr

Indikeringarna för det momentana spelläget

Ammunitionsförrådet AMMO, antalet räddade fångar, fiendens återstående soldater och vapen, din skademätare och tiden du använder för att skjuta skottsalvor med supermagasinet i kulsprutan visas på bildskärmens nedre del.

- ① Antalet kvarvarande magasin
- ② Antalet kvarvarande kulor i magasinet
- ③ Antalet kvarvarande granater
- ④ Antalet räddade fångar
- ⑤ Antalet soldater fienden har kvar
- ⑥ Fiendens återstående antal helikoptrar (patrullbåtarna i djungeln)
- ⑦ Antalet stridsvagnar
- ⑧ Skademätare
- ⑨ Tiduret (10-sekunders) för skottsalvorna när du använder supermagasinet i kulsprutan.

Affichage d'état

L'état des munitions (AMMO) du joueur, le nombre de captifs délivrés, l'armement restant chez l'ennemi, votre compteur de dommages et le temps passé avec la super mitrailleuse sont affichés au bas de l'écran.

- ① Nombre de magasins restants
- ② Nombre de balles restantes
- ③ Nombre de grenades restantes
- ④ Nombre de captifs délivrés
- ⑤ Nombre de soldats ennemis
- ⑥ Nombre d'hélicoptères ennemis
(bateaux de patrouille dans la jungle)
- ⑦ Nombre de tanks
- ⑧ Compteur de dommages
- ⑨ Affichage du temps (10 s) de la super mitrailleuse

Visualizador de estado

En la parte inferior de la pantalla se visualizará el estado de munición (AMMO) del jugador, el número de cautivos rescatados, el armamento restante del enemigo, su indicador de daños sufridos, y el tiempo gastado con la superametralladora.

- ① Número restante de cargadores
- ② Número restante de balas
- ③ Número restante de granadas
- ④ Número de cautivos rescatados
- ⑤ Número de soldados enemigos
- ⑥ Número de helicópteros enemigos
(Lanchas patrulleras en la jungla)
- ⑦ Número de tanques
- ⑧ Indicador de daños sufridos
- ⑨ Visualización de tiempo (10 seg) de su superametralladora

Visualizzazione di stato

Lo stato delle munizioni del giocatore (AMMO), il numero di prigionieri salvati, gli armamenti rimanenti ai nemici, il misuratore dei danni ricevuti dal giocatore e il tempo usato con la supermitragliatrice sono visualizzati in fondo allo schermo.

- ① Numero di caricatori rimanenti
- ② Numero di proiettili rimanenti
- ③ Numero di granate rimanenti
- ④ Numero di prigionieri salvati
- ⑤ Numero di soldati nemici
- ⑥ Numero di elicotteri nemici
(motoscafi nelle scene di giungla)
- ⑦ Numero di carri armati
- ⑧ Misuratore dei danni ricevuti
- ⑨ Indicazione del tempo (10 sec.) di uso della supermitragliatrice

- You suffer damage when the enemy gun is fired. Your damage meter changes partially from yellow to red. The game will end if the damage meter becomes completely red.
 - You lose 1 magazine when the bullets remaining reach 0.
 - When the number of bullets and magazines remaining reach 0, the bullets are increased by 1 every 2 seconds up to 5 bullets.
- Bei Auslösung der feindlichen Gewehre erleiden Sie Schaden. Ihr Zerstörungsmesser wechselt allmählich von Gelb auf Rot. Das Spiel endet, wenn der Zerstörungsmesser vollständig rot ist.
 - Wenn die Anzahl der restlichen Kugeln 0 erreicht, verlieren Sie 1 Magazin.
 - Erreicht die Anzahl der restlichen Kugeln und Magazine 0, wird Ihre Munition alle 2 Sekunden jeweils um 1 Kugel bis zu 5 Kugeln aufgestockt.
- Du blir sårad när du utsätts för fientlig eld. Allteftersom du blir sårad ändras färgen på skademätaren från gult till rött. Spelet slutar i det ögonblick, då hela skademätaren blir röd.
 - Du har använt upp ett magasin i det ögonblick, då de återstående kulorna i magasinet nollställs till noll.
 - När såväl antalet återstående kolor som antalet återstående magasin nollställs till noll: Utökas kulorna till fem kolor med en kula varannan sekund.

- Vous subissez des pertes lorsque la mitraillette de l'ennemi fait feu. Votre compteur de dommages passe partiellement du jaune au rouge. La partie est terminée si le compteur de dommage devient complètement rouge.
 - Vous perdez 1 magasin lorsqu'il ne vous reste plus aucune balle.
 - Si le nombre de balles et de magasins restants atteint 0, les balles augmentent d'une unité toutes les 2 secondes et jusqu'à 5 balles.
-
- Usted sufrirá daños cuando el enemigo le dispare. Su indicador de daños cambiará parcialmente de amarillo a rojo. El juego finalizará cuando el indicador se vuelva completamente rojo.
 - Usted perderá un cargador cuando las balas restantes lleguen a 0.
 - Cuando el número de balas y cargadores restantes llegue a 0, las balas aumentarán en 1 cada 2 segundos hasta 5 balas.
-
- Il giocatore subisce danni quando le armi nemiche sparano. Il misuratore di danni ricevuti cambia poco per volta da giallo a rosso. Il gioco finisce quando il misuratore di danni ricevuti diventa completamente rosso.
 - Quando i proiettili rimanenti raggiungono 0, il numero dei caricatori diminuisce di uno.
 - Quando i proiettili e i caricatori rimanenti raggiungono 0, i proiettili sono aumentati di 1 ogni due secondi per un massimo di 5 proiettili.

Hit Display

With the fighting screen or on a battlefield, the burst indications are displayed when you hit the target.

- When hitting the enemy;
- When exploding in the air, hitting a building or others;
- When hitting the ground;
- When hitting the water;
When the grenade explodes in the screen. (Explosion occurs when you lob grenade at screen.)
- All the enemies enveloped in the flame are destroyed when a grenade explodes.



Treffer-Display

Auf dem Schußbildschirm oder auf einem Schlachtfeld werden bei Treffen des Ziels Explosionen angezeigt.

- Bei Trefferschüssen gegen den Feind
- Bei Explosionen in der Luft, Trefferschüssen gegen ein Gebäude oder dergleichen
- Bei Auftreffen auf den Boden
- Bei Auftreffen auf Wasser Wenn die Granate auf dem Bildschirm explodiert. (Eine Explosion tritt ein, wenn Sie die Granate auf dem Bildschirm treffen.)
- Bei Explodieren einer Granate werden alle von den Flammen berührten Feinde vernichtet.

Visning av träffar

Explosioner, då du träffar målet, visas på kamp- och stridsscenerna:

- Träff på fiende
- Explosion i luften, träff i en byggnad och liknande
- Träff i marken
- Träff i vattnet
När granaten exploderar mitt på bildskärmen (explosionen äger rum när du kastar granaten rakt mot bildskärmen).
- Samtliga fiender, som omringas av elden när granaten exploserar, dör.

Affichage des coups

Si vous êtes sur l'écran de combat ou sur un champ de bataille, les explosions sont affichées lorsque vous touchez la cible.

- Lorsque vous touchez l'ennemi;
- Lorsque l'explosion a lieu en l'air, et que vous touchez un bâtiment ou autre;
- Lorsque vous touchez le sol;
- Lorsque vous touchez l'eau;
Lorsque la grenade explose à l'écran.
(L'explosion a lieu lorsque vous lancez la grenade à l'écran.)
- Tous les ennemis enveloppés dans la flamme sont détruits lorsque la grenade explose.

Visualizador de aciertos

Con la pantalla de lucha en el campo de batalla, cada vez que usted acierte un blanco, se visualizarán ráfagas de explosiones.

- Cuando acierte al enemigo;
- Cuando explote en el aire, acertando un edificio, etc.;
- Cuando toque tierra;
- Cuando toque el agua;
Cuando la granada explote en la pantalla. (La explosión ocurrirá cuando lance una granada en la pantalla.)
- Todos los enemigos envueltos por las llamas se destruirán cuando explote una granada.

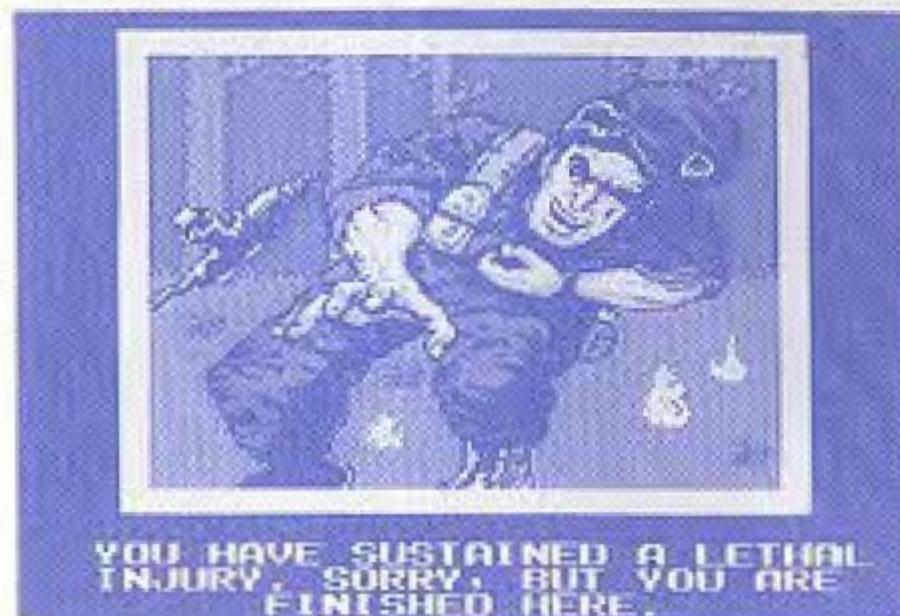
Visualizzazione dei colpi

Durante lo schermo di combattimento o di un campo di battaglia, sono visualizzate delle esplosioni quando colpite un obiettivo.

- Quando colpite un nemico
- Quando c'è un'esplosione in aria, quando colpite un edificio o altre cose
- Quando colpite il terreno
- Quando colpite l'acqua. Quando la granata esplode nello schermo.
(L'esplosione si verifica quando tirate una granata allo schermo.)
- Tutti i nemici avvolti dalle fiamme quando una granata esplode sono distrutti.

How to play

- Your mission consists of 4 rounds. Each round consists of 6 scenes. Your mission starts with the COMMUNICATION scene. You must clear all the scenes in sequence, ending with the sixth AIRPORT scene. You will then proceed to Round 2.
- You beat your enemies with bullets and grenades.
- The scene for each mission is displayed when starting and disappears at the end of your mission, when the bullet mark will flash on the next scene.
- The game ends after the scene is cleared if all the captives are killed at the PRISON CAMP in Scene 5 and you cannot continue the game.



YOU HAVE SUSTAINED A LETHAL INJURY. SORRY, BUT YOU ARE FINISHED HERE.

Spielverlauf

- Ihre Mission setzt sich aus 4 Spielrunden zusammen. Jede Runde besteht aus 6 Szenen. Ihr Einsatz startet mit der Kommunikationsszene COMMUNICATION. Alle Szenen müssen bis zur Flughafenszene AIRPORT als Endszene der Reihe nach durchlaufen werden. Darauf folgt Runde 2.
- Sie vernichten Ihre Feinde mit Kugeln und Granaten.
- Die jeweilige Szene für die Mission wird zu deren Beginn angezeigt und erloscht am Ende eines Einsatzes wenn die Kugelmarkierung in der nächsten Szene blinkt.
- Das Spiel endet nach Löschen der jeweiligen Szene vom Bildschirm bzw. wenn alle Häftlinge des Gefangenennagers in Szene 5 getötet wurden. Hiernach kann das Spiel nicht mehr fortgesetzt werden.

Hur du spelar spelet

- Ditt uppdrag omfattar fyra spelomgångar. Varje spelomgång omfattar sex scener. Ditt uppdrag börjar med den s.k. kommunikationsscenen COMMUNICATION. Du måste klara samtliga scener i följd omfattande slutscenen, den sjätte scenen flygpatsen AIRPORT, för att kunna gå över till den andra spelomgången.
- Du använder kolor och granater för att bekämpa fienden.
- Scenen för varje uppdrag visas, när du börjar med ditt uppdrag, och släcknar så fort du har slutfört uppdraget, då kulan blinkar på den nästa scenen.
- Spelet slutar med att scenen släcknar om samtliga fångar dödas i fångläget, när den femte scenen visas på bildskärmen. Därefter kan du inte fortsätta med spelet.



SUCCEEDED IN DEMOLISHING THE COMMUNICATION CENTER AND CUT OFF THE ENEMY FROM RESCUE.

Règle du jeu

- Votre mission se déroule en 4 manches. Chaque manche comporte 6 scènes. Votre mission commence avec la scène de la COMMUNICATION. Vous devez conclure toutes les scènes les unes après les autres, en terminant par la sixième, la scène de l'aéroport (AIRPORT). Vous devez affronter ensuite la deuxième manche.
- Vous vous battez avec des balles et des grenades.
- La scène de chaque mission est affichée au début et disparaît à la fin de votre mission, lorsque le symbole de balle clignote sur la scène suivante.
- La partie est terminée à la fin d'une scène si tous les prisonniers sont tués dans le camp après la scène 5. Vous ne pouvez pas continuer la partie.

Forma de jugar

- Su misión se compone de 4 etapas. Cada etapa se compone de 6 escenas. Su misión comenzará con la escena COMMUNICATION. Usted podrá pasar todas las escenas en secuencia, finalizando con la sexta escena AIRPORT. Después pasará a la segunda etapa.
- Usted podrá derribar a sus enemigos con balas y granadas.
- La escena para cada misión se visualizará al comienzo y desaparecerá al final de su misión, cuando la marca de bala parpadee en la escena siguiente.
- El juego finalizará después de haber pasado la escena si todos los cautivos son asesinados en el campo de concentración en la escena 5 y usted no puede continuar el juego.

Come giocare

- Questa missione consiste di quattro round. Ciascun round consiste di sei scene. La missione inizia con la scena COMMUNICATION. Dovete superare tutte le scene nell'ordine fino alla sesta, chiamata AIRPORT. Potete quindi passare al secondo round.
- Dovete sconfiggere i nemici con proiettili e granate.
- All'inizio di ciascuna missione viene visualizzata la scena relativa, che scompare alla fine della missione, quando il colpo di un proiettile fa lampeggiare la scena successiva.
- Il gioco finisce dopo la scomparsa della scena se tutti i prigionieri sono stati uccisi nella scena 5, PRISON CAMP, e non è possibile continuare il gioco.

- You can proceed to the next round when clearing the scene after putting the captives aboard an aircraft at the 6th AIRPORT scene. However, the game will end after you have cleared the scene if all captives are killed, and you cannot continue the game.
 - Final scores and bonus points differ depending upon the number of captives rescued.
 - You can continue once per stage. (Score is cleared and starts again at 0.)
 - The score is only displayed while playing the game.
 - Pausing is only allowed while playing the game.
-
- Nachdem in der 6. Szene AIRPORT alle Gefangenen ins Flugzeug gestiegen sind und die Szene gelöscht wurde, können Sie zur nächsten Runde übergehen. Das Spiel endet jedoch, wenn Sie nach dem Tod aller Gefangenen die Szene gelöscht haben, wonach eine Fortsetzung des Spiels nicht mehr möglich ist.
 - Endresultate und Bonuspunkte sind je nach der Anzahl der geretteten Gefangenen unterschiedlich.
 - Es ist jeweils eine Fortsetzung pro Spielstufe möglich. (Das Spielresultat erlischt und startet erneut bei 0.)
 - Das Spielresultat wird nur während des laufenden Spiels angezeigt.
 - Eine Spielunterbrechung ist nur während des Spielverlaufs zulässig.
-
- Du kan fortsätta med den andra spelomgången så fort du har klarat av sjätte scenen, efter att du fått alla fångar ombord på flygplanet på scenen AIRPORT (flygplatsen). Men spelet slutar om du inte lyckas klara av ditt uppdrag utan att alla fångar dör. Därefter kan du inte fortsätta med spelet.
 - Den slutgiltiga poängställningen och de extra poängerna varierer beroende på antalet fångar du lyckas rädda.
 - Möjligt att fortsätta en gång per varje scen (poängerna nollställs emellertid, varvid poängräkningen igen börjar från 0 poänger).
 - Poängställningen visas bara under spelets gång.
 - Paus kan bara kopplas in under spelets gång.

- Vous pouvez vous rendre à la prochaine manche à la fin de la scène si vous réussissez à faire monter les captifs à bord d'un avion dans la scène de l'aéroport (scène 6). Cependant, la partie sera terminée à la fin de la scène si tous les prisonniers sont tués. Vous ne pouvez pas continuer la partie.
 - Le score final et les points bonus varient en fonction du nombre de prisonniers délivrés.
 - Vous pouvez continuer une fois par étape.
(Le score est remis à 0.)
 - Le score n'est affiché que pendant la partie.
 - Vous ne pouvez faire une pause que pendant la partie.
-
- Usted podrá pasar a la etapa siguiente pasando la escena al hacer que los cautivos suban al avión de la escena AIRPORT. Sin embargo, el juego finalizará después de haber pasadola escena si todos los cautivos son asesinados en el campo de concentración en la escena 5 y usted no puede continuar el juego.
 - La puntuación final y los puntos de gratificación diferirán de acuerdo con el número de cautivos rescatados.
 - Usted podrá continuar una vez por etapa.
(La puntuación se borrará y comenzará de nuevo a partir de 0.)
 - La puntuación solamente se visualizará mientras esté jugando.
 - Solamente podrá realizarse una pausa durante el juego.
-
- È possibile passare al secondo round dopo la scomparsa della scena se siete riusciti a mettere a bordo dell'aereo i prigionieri nella sesta scena, AIRPORT. Tuttavia il gioco finisce quando scompare la scena se tutti i prigionieri sono uccisi, e non è possibile continuare il gioco.
 - Il punteggio finale e i punti premio differiscono a seconda del numero di prigionieri salvati.
 - È possibile continuare il gioco una volta per fase.
(Il punteggio viene azzerato e riparte da zero.)
 - Il punteggio è visualizzato solo durante il gioco.
 - È possibile fare una pausa solo durante il gioco.

- A \$10,000 bonus is given after clearing one scene.
 - The game starts with an AMMO supply of 7 magazines and 5 grenades. (The supply is the same when continuing and starting the next round.)
 - You can build your magazine and grenade supply up to 9.
 - When the demo of the President is displayed after completing one round, press Button 1 (Light Phaser trigger). The demo of the next round is displayed and the game starts.
 - The game consists of 4 rounds. Enemy movement speeds up with each successive round. The game returns to Round 1 when the 4th round is cleared.
-
- Nach Löschen einer Spielszene wird ein Bonus von 10 000 Dollar verliehen.
 - Das Spiel startet mit einer Munitionsversorgung (AMMO) von 7 Magazinen und 5 Granaten. (Die Munitionsversorgung ist bei Fortsetzung des Spiels bzw. Starten der nächsten Runde die gleiche.)
 - Der Munitionsvorrat kann allmählich auf 9 Magazine gesteigert werden.
 - Drücken Sie nach der Beendung einer Runde und Anzeige der Präsidentendemonstration die Taste 1 (Lichtkanonenauslöser). Hierauf folgt die Demonstrationsanzeige der nächsten Runde, und das Spiel beginnt.
 - Das Spiel besteht aus 4 Runden. Die Geschwindigkeit des Voranschreitens der feindlichen Truppen erhöht sich mit jeder neuen Runde. Nach Durchlaufen der 4. Runde beginnt das Spiel wieder bei Runde 1.
-
- En extra betalning på 10 000 dollar betalas ut så fort du har klarat av en scen.
 - Ammunitionsförrådet AMMO består av sju magasin för kulsprutan och fem granater vid spelets början (den nästa spelomgången börjar men lika stort ammunitionsförråd).
 - Du kan utöka antalet magasiner och granater till nio st.
 - Tryck på knappen 1 (utlösaren på ljuspennan) när demonstrationsscenen med presidenten visas efter att du har avslutat den första spelomgången. Den andra spelomgångens demonstrationsscenen visas, varefter spelet börjar.
 - Spelet omfattar fyra spelomgångar. Fiendens anfall blir allt häftigare med varje spelomgång. Spelet återgår till den första spelomgången efter att du har klarat av den fjärde spelomgången.

- Vous obtenez un bonus de 10 000 dollars à la fin d'une scène réussie.
 - La partie commence avec un stock de munitions de 7 magasins et 5 grenades. (Les munitions sont les mêmes lorsque vous continuez et commencez la prochaine manche.)
 - Vous pouvez augmenter votre stock de magasins et de grenades jusqu'à 9.
 - Lorsque le démo du Président est affiché à la fin d'une manche, appuyez sur la touche 1 (gâchette du synchronisateur optique). Le démo de la manche suivante est affiché et la partie commence.
 - La partie est composée de 4 manches. Le déplacement de l'ennemi est plus rapide après chaque manche. La partie revient à la première manche lorsque la quatrième est terminée.
-
- Después de haber pasado una escena, obtendrá una gratificación de 10.000 dólares.
 - El juego comenzará con un suministro de AMMO de 7 cargadores y 5 granadas. (El suministro será igual cuando se continúe e inicie la etapa siguiente.)
 - Usted podrá aumentar sus cargadores y granadas hasta 9.
 - Cuando se visualice la demostración del presidente después de haber completado una etapa, presione el botón 1 (disparador de Light Phaser). Se visualizará la demostración de la siguiente etapa y después comenzará el juego.
 - El juego se compone de 4 etapas. Los movimientos del enemigo se acelerarán con cada etapa sucesiva. Cuando pase la 4.^a etapa, el juego volverá a la 1.^a.
- Vincete un premio di 10.000\$ per ogni scena superata.
 - Il gioco inizia con una riserva AMMO di 7 caricatori e 5 granate. (La riserva è uguale quando si continua il gioco e quando si inizia il round successivo.)
 - È possibile aumentare la riserva di caricatori e granate fino a un massimo di 9 ciascuno.
 - Quando viene visualizzata la scena del presidente alla fine di un round, premere il tasto 1 (o il grilletto del light phaser.) Viene visualizzata l'introduzione del round successivo e il gioco inizia.
 - Il gioco consiste di quattro round. La velocità del nemico aumenta ad ogni round. Il gioco ritorna al round 1 dopo la fine del quarto round.

Characters

- Infantrymen
- **Enemy soldiers:** Enemies are classified into four levels and move horizontally when attacking.
- **Special enemy soldiers:**
 - ① Artillerymen: Appear at COMMUNICATION and throw grenades.
 - ② Russian Soldiers: Appear at AMMO DUMP to fire the gun at random horizontally.
 - ③ Rocket Launcher Soldiers: Appear from the screen edge of the PRISON CAMP to launch rockets.
 - ④ Guerrilla Soldiers: Appear in Accident scenes. Roll to attack.
 - ⑤ Knife Soldiers: Appear at PRISON CAMP and AIRPORT. Chase the captives to kill them with a knife.

Spielbesetzung

- Infanterietruppen
- **Feindliche Soldaten:** Der Feind ist in vier Spielstufen unterteilt, die sich beim Angriff in horizontaler Richtung voranbewegen.
- **Spezielle Feindessoldaten:**
 - ① Artillerietruppen: Diese erscheinen in der COMMUNICATION-Szene und werfen Granaten.
 - ② Russische Soldaten: Diese erscheinen in der AMMO DUMP-Szene und schießen mit dem Gewehr wahllos in horizontaler Richtung.
 - ③ Raketenabschuß-Soldaten: Diese erscheinen am Szenenrand des Gefangenendlagers (PRISON CAMP) und schießen Raketen ab.
 - ④ Untergrundkämpfer: Diese erscheinen in Unfallszenen (ACCIDENTS). Rollen Sie zum Angriff auf sie zu.
 - ⑤ Messerkämpfer: Diese erscheinen im Gefangenendlager (PRISON CAMP) und am Flughafen (AIRPORT) und jagen die Gefangenen, um diese zu erstechen.

Figurer, vapen och annat som finns med i spelet

- Infanterister
- **Fientliga soldater:** De fientliga soldaterna klassificeras i fyra olika klasser, och flyttar sig i horisontell riktning vid anfall.
- **Fientliga specialsoldater:**
 - ① Artilleristerna: Uppenbarar sig på kommunikationsscenen COMMUNICATION och kastar granater.
 - ② Ryska soldater: Uppenbarar sig vid ammunitionsförrådet AMMO DUMP för att på måfå skjuta med geväret i horisontell riktning.
 - ③ Raketcastande soldater: Kommer in på scenen från ena sidan på scenen PRISON CAMP (fånglägret) för att kasta raketer.
 - ④ Gerillasoldater: Uppenbarar sig på katastrofscenerna ACCIDENTS. Slå en kullerbytta för att anfalla.
 - ⑤ Soldater med knivar: Uppenbarar sig på scenerna PRISON CAMP (fånglägret) och AIRPORT (flygplatsen) och jagar fångarna för att knivhugga dem till döds.

Personnages

- Soldats d'infanterie
- Soldats ennemis: Les ennemis sont classés selon quatre niveaux et se déplacent horizontalement lorsqu'ils attaquent.
- Soldats ennemis spéciaux:
 - ① Artilleurs: Ils apparaissent à COMMUNICATION et lancent des grenades.
 - ② Soldats russes: Ils apparaissent à AMMO DUMP pour tirer au hasard horizontalement.
 - ③ Soldats lance-rockets: Ils apparaissent du bord de l'écran de PRISON CAMP pour lancer des rockets.
 - ④ Guerilleros: Ils apparaissent dans les scènes d'accident. Ils roulent pour attaquer.
 - ⑤ Soldats au couteau: Ils apparaissent dans les scènes PRISON CAMP et AIRPORT. Ils viennent tuer les prisonniers avec un couteau.

Figuras

- Infantes
- Soldados enemigos: Los enemigos se clasifican en cuatro niveles y se moverán horizontalmente cuando ataquen.
- Soldados enemigos especiales:
 - ① Artilleros: Aparecerán en COMMUNICATION y lanzarán granadas.
 - ② Soldados rusos: Aparecerán en AMMO DUMP disparando sus ametralladoras horizontalmente al azar.
 - ③ Lanzadores de cohetes: Aparecerán desde el borde de la pantalla PRISON CAMP para lanzar cohetes.
 - ④ Guerrilleros: Aparecerán en escenas de accidentes. Giran para atacar.
 - ⑤ Cuchilleros: Aparecerán en PRISON CAMP y AIRPORT. Persiguen a los cautivos para matarlos a cuchillo.

Personaggi

- Soldati
- Soldati nemici: I nemici sono divisi in quattro livelli e si muovono orizzontalmente quando attaccano.
- Soldati nemici speciali:
 - ① Artiglieri: appaiono nella scena COMMUNICATION e lanciano granate.
 - ② Soldati russi: appaiono nella scena AMMO DUMP e sparano a caso orizzontalmente.
 - ③ Soldati con lanciarazzi: appaiono dal bordo dello schermo nella scena PRISON CAMP e lanciano razzi.
 - ④ Guerriglieri: appaiono nelle scene accidentali. Attaccano rotolando sul terreno.
 - ⑤ Soldati con coltello: appaiono nelle scene PRISON CAMP e AIRPORT. inseguono i prigionieri per ucciderli con il coltello.

- Enemy Armament;

- ① Attack Helicopters: Appear everywhere except in the jungle to fire.
- ② Tanks: Appear everywhere to fire except at the PRISON CAMP and at Accident scenes.
- ③ Patrol Boat: Appear in the JUNGLE to fire.

- Other enemies;

- ① General: Appears with a female civilian as a shield when you defeat all the enemy soldiers and enemy armament. He shoots at you, and you can clear the JUNGLE Scene if you kill him.
- ② Mil Hind Helicopter: Appears when you defeat all the enemies at AIRPORT. Fires missiles and machine guns. Keeps appearing until you die or defeat it.
- ③ Flag Soldiers: Appear when you defeat the General in the JUNGLE. Wave a white flag in the far distance without attacking.

- Feindliche Rüstung

- ① Angriffshubschrauber: Außer im Dschungel (JUNGLE), tauchen diese schießenden Hubschrauber überall auf.
- ② Panzer: Erscheinen und schießen überall, außer im Gefangenengelager (PRISON CAMP) und in Unfallszenen (ACCIDENTS).
- ③ Patrolboote: Erscheinen in Dschungelszenen (JUNGLE) und sind äußerst schußkräftig.

- Sonstige Feinde

- ① General: Erscheint mit einer Frau aus der Zivilbevölkerung als Geisel und Schutzschild, wenn sämtliche Feindessoldaten getötet und deren Munitionsvorrat vernichtet wurde. Der General schießt auf Sie. Wenn es Ihnen gelingt ihn zu töten, können Sie die Dschungelszene (JUNGLE) löschen.
- ② Mil Hind-Hubschrauber: Erscheint, wenn Sie sämtliche Feinde am Flughafen (AIRPORT) vernichtet haben und feuert Geschosse und Maschinengewehrrunden auf Sie ab. Der Hubschrauber taucht wiederholt auf, bis er Sie getötet hat oder Sie ihn vernichten.
- ③ Flaggen-Soldaten: Erscheinen, wenn Sie den General im Dschungel besiegen. Diese Soldaten winken aus der Entfernung mit einer weißen Flagge, ohne anzugreifen.

- Fiendens vapen:

- ① Attack-helikoptrar: Uppenbarar sig överallt, utom på djungelscenen JUNGEL, för att ge eld.
- ② Stridsvagnar: Uppenbarar sig överallt, utom på scenen PRISON CAMP (fånglägret) och katastrofscenerna ACCIDENTS, för att ge eld.
- ③ Patrullbåten: Uppenbarar sig på djungelscenen JUNGLE för att ge eld.

- Övriga fiender:

- ① Generalen: Stiger in på scenen med en kvinna i civilkläder som sköld så fort du har lyckats besegra samtliga fiender och förstöra deras vapen. Generalen skjuter mot dig, men du kan klara av djungelscenen JUNGLE, om du lyckas döda honom.
- ② Helikoptern Mil Hind: Uppenbarar sig så fort du har lyckats besegra samtliga fiender på scenen AIRPORT (flygplatsen). Skjuter raketer och ger kulspruteeld. Flyger fram gång på gång tills du dör eller lyckas spränga helikoptern i luften.
- ③ Soldaterna med den vita flaggan: Uppenbarar sig så fort du har lyckats besegra generalen på djungelscenen JUNGLE. Står långt borta och viftar på en vit flagga utan att anfalla.

• Armement ennemi

- ① Hélicoptères d'attaque: Ils apparaissent partout pour faire feu, sauf dans la jungle.
- ② Tanks: Ils apparaissent partout sauf dans les scènes PRISON CAMP et Accident pour tirer.
- ③ Bateau de patrouille: Il apparaît dans la scène JUNGLE pour tirer.

• Autres ennemis

- ① Général: Il apparaît en se servant d'une civile comme bouclier lorsque vous battez tous les soldats ennemis et détruisez tout leur armement. Il tire sur vous et vous pouvez conclure la scène JUNGLE si vous le tuez.
- ② Hélicoptère: Il apparaît lorsque vous battez tous les ennemis de la scène AIRPORT. Il tire avec des missiles et des mitrailleuses. Il continue d'apparaître jusqu'à ce qu'il vous tue ou que vous le détruisiez.
- ③ Soldats au drapeau: Ils apparaissent lorsque vous battez le général dans la jungle. Ils agitent un drapeau blanc à une certaine distance sans attaquer.

• Armamento del enemigo:

- ① Helicópteros de ataque: Aparecerán por todas partes, excepto en la jungla, para disparar.
- ② Tanques: Aparecerán por todas partes, excepto en PRISON CAMP y en las escenas de accidentes, para disparar.
- ③ Lancha patrullera: Aparecerá en JUNGLE para disparar.

• Otros enemigos:

- ① General: Aparecerá con una mujer civil como escudo cuando usted haya derrotado a todos los soldados y haya destruido todo el armamento enemigo. El enemigo disparará, y usted podrá pasar la escena de JUNGLE si usted logra matarlo.
- ② Helicóptero Mil Hind: Aparecerá cuando usted derrote a todos sus enemigos en AIRPORT. Lanza misiles y ráfagas de ametralladora. Continuará apareciendo hasta que usted muera o hasta que logre derribarlo.
- ③ Abanderados: Aparecerán cuando usted derrote al general en JUNGLE. Ondearán una bandera blanca a distancia sin atacar.

• Armamenti nemici:

- ① Elicotteri d'attacco: appaiono dovunque, tranne che nella giungla, per sparare.
- ② Carri armati: appaiono dovunque, tranne che in PRISON CAMP e nelle scene accidentali, per sparare.
- ③ Motoscafo: appare nella scena JUNGLE per sparare.

• Altri nemici

- ① Generale: appare con una donna civile come scudo quando sconfiggete tutti i soldati e gli armamenti nemici. Vi spara contro e potete superare la scena JUNGLE se lo uccidete.
- ② Elicottero Mil Hind: appare quando sconfiggete tutti i nemici nella scena AIRPORT. Spara con missili e mitragliatrici. Continua ad apparire fino a che morite o lo sconfiggete.
- ③ Soldati con la bandiera: appaiono quando sconfiggete il generale nella giungla. Sventolano una bandiera bianca da lontano senza attaccare.

- Those whom you should not shoot:

- ① Women in swim suits, boys, nurses, female civilians: appear in all scenes. You are penalized 2 damages if you shoot by mistake.
- ② Captives: Appear at the PRISON CAMP and AIRPORT from right screen edge. You succeed in the rescue if they walk out of the left screen safely. Five captives appear at the PRISON CAMP. The same number of captives you rescued from the PRISON CAMP appear at AIRPORT.

- Spielbesetzungsmitglieder, auf die Sie nicht schießen sollten:

- ① Frauen in weißen Badeanzügen, Jungen, Krankenschwestern, Frauen aus der Zivilbevölkerung: Erscheinen in allen Szenen. Erschießen Sie versehentlich eines dieser Spielbesetzungsmitglieder, werden Sie mit 2 Schäden bestraft.
- ② Gefangene: Erscheinen im Gefangenentalager (PRISON CAMP) und am Flughafen (AIRPORT) vom rechten Bildschirmrand. Ihre Rettungsaktion ist geglückt, wenn die Gefangenen unversehrt die Szene am linken Bildschirmrand verlassen. Fünf Gefangene erscheinen im Gefangenentalager (PRISON CAMP). Die gleiche Anzahl an Gefangenen, die sie aus dem Gefangenentalager (PRISON CAMP) gerettet haben erscheint später am Flughafen (AIRPORT).

- De, som du inte får skjuta:

- ① Kvinnor i baddräkter, pojkar, sjuksköterskor, civilklädda kvinnor: Visas på alla scener. Du straffas med två skador om du skjuter en av misstag.
- ② Fångar: Kommer från höger in på scenen på scenerna PRISON CAMP (fånglägret) och AIRPORT (flygplatsen). Du har lyckats rädda fångarna när de försvinner till vänster ut ur scenen, utan att ha blivit skadade. Fem fångar visas på scenen PRISON CAMP (fånglägret). Detsamma antal fångar, du lyckades rädda ut ur fånglägret, kommer in på scenen AIRPORT (flygplatsen).

- Ceux sur qui vous ne devez pas tirer:

- 1 Les femmes en maillot de bain, les garçons, les infirmières, les civiles: ils apparaissent dans toutes les scènes. Vous êtes pénalisé de 2 dommages si vous tirez par erreur.
- 2 Les prisonniers: Ils apparaissent dans les scènes PRISON CAMP et AIRPORT depuis le bord droit de l'écran. Vous réussissez à les sauver s'ils sortent de l'écran par la gauche sains et saufs. Il y a cinq prisonniers dans le camp. Le même nombre de prisonniers sauvés du camp apparaissent à AIRPORT.

- Personas a las que usted no deberá atacar:

- 1 Mujeres en trajes de baño, niños, enfermeras, y civiles: Aparecerán en todas las escenas. Si les dispara por error, será penalizado con 2 daños.
- 2 Cautivos: Aparecerán en PRISON CAMP y AIRPORT desde el borde de la pantalla derecha. Usted tendrá éxito en el rescate si ellos logran lograr a salvo de la pantalla izquierda. En PRISON CAMP aparecerán cinco cautivos. En AIRPORT aparecerá el mismo número de cautivos que en PRISON CAMP.

- Personaggi da non colpire:

- 1 Donne in costume da bagno, ragazzi, infermiere, donne civili: appaiono in tutte le scene. Siete penalizzati di due barre di danni ricevuti se li colpite per sbaglio.
- 2 Prigionieri: appaiono nelle scene PRISON CAMP e AIRPORT dal lato destro dello schermo. Riuscite a salvarli se riescono a uscire dal lato sinistro dello schermo senza essere colpiti. Cinque prigionieri appaiono a PRISON CAMP. Lo stesso numero di prigionieri che avete salvato da PRISON CAMP appare in AIRPORT.

Items

Various items appear during battles. You can acquire them by hitting them squarely with a round. By doing this, your item quantity on the Status Display also increases.

You can also acquire them if the item is located within the grenade explosion range.

① **Magazine:** One magazine contains 20 bullets. The magazine supply in the console increases by a magazine when you acquire one. (Max. 9 magazines)

② **Grenade:** Your grenade supply increases after acquiring one grenade. (Max. 9 grenades)

③ **Recovery Drink:** You recover from damage by 5 levels with one Recovery Drink.

Posten

Im Verlauf der Schlacht erscheinen verschiedene Posten auf dem Bildschirm, die Sie sich aneignen können, indem Sie eine Runde abfeuern und direkte Trefferschüsse landen. Hierdurch erhöht sich Ihre in der Spielstandbewertung angezeigte Postenanzahl.

Ebenso gehört Ihnen der jeweilige Posten, wenn dieser sich im Explosionsumkreis einer Granate befindet.

① **Magazine:** Ein Magazin enthält 20 Kugeln. Bei Aneignung eines jeden Magazins erhöht sich Ihr Magazinvorrat in der Konsole um jeweils 1 Magazin (maximal 9 Magazine).

② **Granate:** Bei Aneignung einer jeden Granate erhöht sich Ihr Granatenvorrat um jeweils 1 Magazin (maximal 9 Granaten).

③ **Wiederbelebungstrunk:** Nach erlittenen Verletzungen bewirkt der Genuss dieses Trunks eine Wiederbelebung um 5 Stufen.

Hjälpmedel

Olika slags hjälpmedel visas under striderna. Du får dem genom att träffa dem med en skottsalva. Dina förråd, som visas på bildskärmens nedre kant, utökas med det du träffade.

Du får hjälpmidlet också när det finns inom granatens explosionsräckvidd.

① **Magasin:** Ett magasin innehåller tjugo kuler. Magasinförrådet på bildskärmens nedre kant utökas med ett magasin (upp till maximalt nio magasin) så fort du lyckas få tag på ett.

② **Granater:** Ditt granatförråd ökas med en granat (upp till maximalt nio granater) så fort du lyckas få tag på en.

③ **Mirakeldrycken:** En mirakeldryck gör att du blir återställd från alla slags skador, som graderas från ett till fem beroende på hur allvarlig skadan var.

Eléments bonus

Différents éléments bonus apparaissent pendant les combats. Vous pouvez vous les approprier en les cognant carrément. Cela vous permet d'augmenter le nombre de ces éléments sur l'affichage d'état.

Vous pouvez également les obtenir s'ils se trouvent à portée de l'explosion d'une grenade.

- ① **Magasin:** Un magasin contient 20 balles. Le stock de magasins dans la console augmente d'une unité lorsque vous en gagnez un.
(9 magasins maxi.)
- ② **Grenade:** Votre stock de grenades augmente à chaque fois vous en gagnez une.
(9 grenades maxi.)
- ③ **Boisson remontante:** Vous guérissez de 5 niveaux de dommage avec une boisson remontante.

ítems

Durante las batallas aparecerán varios ítems. Usted podrá conseguirlos acertándoles perpendicularmente con una bala. Al hacer esto, aumentará también la cantidad de ítems del visualizador de estado.

Usted también podrá adquirirlos si se encuentran dentro del alcance de la explosión de una granada.

- ① **Cargador:** Un cargador contiene 20 balas. El suministro de cargadores de la consola aumentará en uno cuando adquiera otro cargador.
(9 cargadores como máximo)
- ② **Granada:** Su suministro de granadas aumentará después de adquirir una.
(9 granadas como máximo)
- ③ **Bebida reconfortante:** Usted podrá recuperarse de daños en 5 niveles con una bebida reconfortante.

Oggetti

Vari oggetti appaiono nel corso delle battaglie. Potete prenderli centrando con un proiettile. In questo caso, la quantità a vostra disposizione visualizzata aumenta corrispondentemente.

È possibile ottenere un oggetto anche se si trova all'interno del raggio dell'esplosione di una granata.

- ① **Caricatore:** un caricatore contiene 20 proiettili. Il numero di caricatori visualizzati aumenta di uno quando prendete un caricatore (massimo 9 caricatori).
- ② **Granata:** la vostra riserva di granate aumenta quando prendete una granata (massimo 9 granate).
- ③ **Ricostituente:** recuperate cinque barre di danni ricevuti quando prendete un ricostituente.

- ④ **Dynamite:** An explosion equivalent to a grenade occurs if you hit the dynamite.
 - ⑤ **Super Magazine:** The time is indicated at the left of the magazine display in the console when you acquire it.
You do not lose rounds for 10 seconds regardless of the number fired. The rapid fire speed becomes 1.5 times faster. (This speed does not change when a Light Phaser is used.)
 - ⑥ **Condor & Pig:** Magazine item appears when you hit them.
 - ⑦ **Chicken:** Grenade item appears when you hit them.
-
- ④ **Dynamit:** Bei Treffen des Dynamits erfolgt eine Explosion von der Stärke einer Granate.
 - ⑤ **Supermagazin:** Bei der Aneigung eines solchen Magazins wird die Zeit an der linken Seite des Magazin-Displays in der Konsole angezeigt. Ungeachtet der abgefeuerten Kugeln, verlieren Sie für die Dauer von 10 Sekunden keine Runden. Die Schnellfeuergeschwindigkeit wird 1,5 mal schneller. (Die Geschwindigkeit ändert sich bei Einsatz einer Lichtkanone nicht.)
 - ⑥ **Kondor und Schwein:** Bei einem Trefferschuß erscheint ein Magazin.
 - ⑦ **Huhn:** Bei einem Trefferschuß erscheint eine Granate.
-
- ④ **Dynamit:** En explosion, som liknar en granatexplosion, äger rum om du lyckas träffa dynamiten med din skottsalva.
 - ⑤ **Supermagasinet:** Tidnedräkningen pågår ned till vänster om magasinförrådet på bildskärmens nedre kant när du lyckas skaffa dig supermagasinet.
Du kan skjuta i tio sekunder utan att antalet salvor du har kvar minskas, oavsett av antalet salvor du skjuter. Skottsalvornas hastighet blir en och en halv gång snabbare (hastigheten ändras inte när du använder ljuspennan för att styra spelet).
 - ⑥ **Kondoren och grisens:**
Magasinförrådet visas när du lyckats träffa dem.
 - ⑦ **Kycklingen:** Granatförrådet visas när du lyckas träffa den.

- ④ **Dynamite:** Une explosion équivalent à celle d'une grenade se produit si vous touchez la dynamite.
 - ⑤ **Super magasin:** Le temps est indiqué à gauche de l'affichage du magasin dans la console lorsque vous l'obtenez. Vous ne perdez pas de manche pendant 10 secondes quel que soit le nombre de balles tirées. La fréquence de tir rapide augmente d'une fois et demie. (Cette vitesse ne change pas si vous utilisez un synchronisateur optique.)
 - ⑥ **Condor et cochon:** Un magasin bonus apparaît si vous les touchez.
 - ⑦ **Poulets:** Une grenade bonus apparaît si vous les touchez.
-
- ④ **Dinamita:** Si usted acierta en la dinamita, se producirá una explosión equivalente a una granada.
 - ⑤ **Supercargador:** Cuando lo adquiera, el tiempo se indicará a la izquierda del visualizador de cargadores. Usted no perderá balas durante 10 segundos independientemente del número de disparos. La velocidad de ráfaga será 1,5 veces más rápida. (Esta velocidad no cambiará cuando emplee un Light Phaser.)
 - ⑥ **Cóndor y cerdo:** Cuando les acierte aparecerá un cargador.
 - ⑦ **Gallina:** Cuando le acierte aparecerá una granada.
-
- ④ **Dinamite:** Se colpите la dinamite si verifica un'esplosione equivalente a quella di una granata.
 - ⑤ **Caricatore super:** Quando lo prendete, il tempo viene visualizzato a sinistra dell'indicazione dei caricatori. Non consumate proiettili per 10 secondi indipendentemente da quanto sparate. La velocità delle raffiche aumenta di 1,5 volte. (Questa velocità non cambia nel caso che usiate un light phaser.)
 - ⑥ **Condor e maiale:** quando li colpite appare un caricatore.
 - ⑦ **Pollo:** quando lo colpите appare una granata.

Battlefield Characteristics

- ① **COMMUNICATION:** Disrupt enemy communications. Prevent enemy build-up.
- ② **JUNGLE:** Find the location of PRISON CAMP from the enemy. The first enemy Commanding Officer awaits you.
- ③ **VILLAGE:** Release the village from the enemy. You recover damage by 20 levels when clearing this scene.
- ④ **AMMO DUMP:** Supply the AMMO. You can stock up to 9 magazines and grenades.
- ⑤ **PRISON CAMP:** Rescue the 5 captives.
- ⑥ **AIRPORT:** Put the captives aboard the aircraft and escape.
- ⑦ **ACCIDENTS:** You are discovered by the enemy while moving to the next mission. This happens once in each round at random.

PRISON CAMP	VILLAGE	COMMUNICATION
 H=75 D=12 A=0	 H=45 D=6 A=3	 H=55 D=4 A=5
AIRPORT	AMMO DUMP	JUNGLE
 H=85 D=11 A=4	 H=50 D=7 A=5	 H=60 D=8 A=8

Schlachtfeldcharakteristik

- ① **COMMUNICATION:** Unterbrechen Sie den Nachrichtenverkehr des Feindes, und verhindern Sie den feindlichen Truppeneinheiten.
- ② **JUNGLE:** Machen Sie den Lageplatz des feindlichen Gefangeneneinzugsortes ausfindig. Der erste Kommandant des Feindes erwartet Sie dort.
- ③ **VILLAGE:** Befreien Sie das Dorf von der Unterdrückung des Feindes. Durch Löschen dieser Szene erfolgt eine Wiederbelebung um 20 Stufen.
- ④ **AMMO DUMP:** Bewaffnen Sie sich mit Munition (AMMO). Sie können Ihren Munitionsvorrat auf bis zu 9 Magazine und Granaten aufstocken.
- ⑤ **PRISON CAMP:** Befreien Sie die 5 Gefangenen.
- ⑥ **AIRPORT:** Verfrachten Sie die Gefangenen ins Flugzeug, und treten Sie die Flucht an.
- ⑦ **ACCIDENTS:** Der Feind entdeckt Sie, während Sie zur nächsten Mission voranschreiten. Dies geschieht zufällig und kommt in jeder Runde einmal vor.

De olika uppdrag i de olika stridsscenerna

- ① **Kommunikationsscenen COMMUNICATION:** Förstör fiendens kommunikationsnät. Förhindra att fienden lyckas samla sig.
- ② **Djungelscenen JUNGLE:** Du måste lista ut från fienden var fånglägret ligger. Den första fientliga befälhavaren väntar på dig.
- ③ **Byscenen VILLAGE:** Befria byn, som fallit i fiendens händer. Du blir återställd från upp till 20-graders skador, förutsatt att du lyckas klara av denna scen.
- ④ **Ammunitionsförrådet AMMO DUMP:** Att skaffa ammunition. Du kan ha upp till nio magasin och granater i lager.
- ⑤ **Scenen PRISON CAMP (fånglägret):** Rädda de fem fångarna.
- ⑥ **Scenen AIRPORT (flygplatsen):** Försök att få alla fångar ombord på planet så att de kan fly.
- ⑦ **Katastrofscenerna ACCIDENTS:** Fienden får tag i dig precis när du skall fortsätta med nästa uppdrag. Det händer en gång under varje spelomgång, men slumpvist på olika scener.

Caractéristiques des champs de bataille

- ① **COMMUNICATION:** Paralysez les communications de l'ennemi. Empêchez la concentration ennemie.
- ② **JUNGLE:** Trouvez l'emplacement du camp d'après vos adversaires. Le premier officier ennemi vous attend.
- ③ **VILLAGE:** Libérez le village de l'ennemi. Vous récupérez 20 niveaux de dommage si vous concluez cette scène.
- ④ **AMMO DUMP:** Refaites le plein de munitions. Vous pouvez stocker jusqu'à 9 magasins et 9 grenades.
- ⑤ **PRISON CAMP:** Délivrez les 5 prisonniers.
- ⑥ **AIRPORT:** Faites monter les prisonniers à bord de l'avion et échappez-vous.
- ⑦ **ACCIDENTS:** L'ennemi vous découvre au moment où vous vous rendez à la mission suivante. Cela arrive une fois à chaque manche au hasard.

Características del campo de batalla

- ① **COMMUNICATION** (**Comunicación**): Interrumpa las comunicaciones del enemigo. Evite que el enemigo se rehaga.
- ② **JUNGLE (Jungla)**: Busque el emplazamiento del campo de concentración del enemigo. El comandante en jefe enemigo le estará esperando.
- ③ **VILLAGE (Villa)**: Libere a la villa del enemigo. Cuando pase esta escena podrá recuperarse de daños en 20 niveles.
- ④ **AMMO DUMP (Depósito de munición)**: Suministra las municiones. Usted podrá hacerse con hasta 9 cargadores y 9 granadas.
- ⑤ **PRISON CAMP (Campo de concentración)**: Rescate los 5 prisioneros.
- ⑥ **AIRPORT (Aeropuerto)**: Haga que los prisioneros suban al avión y escape.
- ⑦ **ACCIDENTS (Accidentes)**: Usted será descubierto por el enemigo mientras se mueva a la misión siguiente. Esto sucederá aleatoriamente una vez en cada etapa.

Caratteristiche del campo di battaglia

- ① **COMMUNICATION:** Distruggete il centro comunicazioni del nemico. Impedite un raggruppamento del nemico.
- ② **JUNGLE:** Trovate il campo di prigonia osservando il nemico. Il primo generale nemico vi aspetta.
- ③ **VILLAGE:** Liberate il villaggio dal nemico. Recuperate 20 barre di danni ricevuti quando superate questa scena.
- ④ **AMMO DUMP:** Rifornitevi di munizioni. Potete prendere un massimo di 9 caricatori e 9 granate.
- ⑤ **PRISON CAMP:** Liberate i 5 prigionieri.
- ⑥ **AIRPORT:** Fate salire i prigionieri sull'aereo e fuggite.
- ⑦ **ACCIDENTS:** Siete scoperti dal nemico mentre vi spostate alla missione successiva. Questo succede una volta in ogni round a caso.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER 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.
- Ne rien coller sur la carte SEGA.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc!• ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpiolo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Despues de usarlo, colóquelo en su funda.



PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

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



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			



SEGA
Printed in Japan