

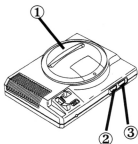
Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

“ Sega Cartridge
≠ Control Pad 1



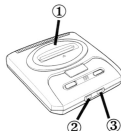
Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

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

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

“ Sega-Spielkassette
≠ Control Pad 1



Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

“ Cartouche Sega
≠ Manette de contrôle 1

Inicio

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

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

“ Cartucho Sega
≠ Mando de control 1

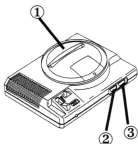
Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

“ Sega Cartridge
≠ Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

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

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

“ Sega-Spielkassette
≠ Control Pad 1



Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

“ Cartouche Sega
≠ Manette de contrôle 1

Inicio

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

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

“ Cartucho Sega
≠ Mando de control 1

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega MegaDrive System.

For Proper Usage

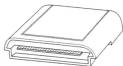
1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.

- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.

- Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschliesslich zur Verwendung mit dem Sega MegaDrive System bestimmt.

Vorsichtsmassnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.

- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seilerwasser getauchten Tuch abreiben.

- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

①



Manipulation de la Cartouche

La cartouche MegaDrive est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

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

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.

- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

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

②



Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega MegaDrive System. Para un mejor uso

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

- Cuando esté humedo, seque por completo antes de usarlo.

- Cuando este sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.

- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

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

③



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega MegaDrive. Per un uso appropriato

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

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



Kassettskotsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega MegaDrive System.

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

WARNING: Gäller projektiionsmottagare och storbildstv: stillbilder, som visas i en längre stund at gangen, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstralebildskarmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar at gangen, nar bilden visas pa detta slags tv-bildskärmar.



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega MegaDrive System.

Voor juist gebruik

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

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



Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjeslemaa varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä kostuta veteen!
 2. Älä taivuta!
 3. Älä iske kesettia kovalla viomalla!
 4. Älä aseta altiksi suoralle auringon paisteelle!
 5. Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 6. Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 7. Älä aseta ailtiksi tinnerille, bensinille.ym.
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyht se varovast pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaala.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen
 - Pida huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisadeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkan aikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING THIS VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

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

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

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

Precautions to take during use

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

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIESES VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

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

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

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

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

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

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

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

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

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

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

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

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

**AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA
PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI
UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI
UTILIZZARE QUESTO SISTEMA PER VIDEO GIOCHI.**

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

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico. Precauzioni durante l'utilizzo

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

**WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE
DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME
SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW
KINDEREN LAAT GEBRUIKEN**

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

**EPILEPSI-VARNING
LÄS IGENOM NEDANSTÄENDE VARNING INNAN DU
BÖRJAR ANVÄNDA DETTA TV-SPELSYSTEM ELLER
INNAN DU LÄTER DINA BARN BÖRJA SPELA.**

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

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

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

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

**VAROITUS EPILEPSIASTA
LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT TÄTÄ
VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ANNAT LASTESI
KÄYTTÄÄ SITÄ.**

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

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

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

KÄYNTÖ AIKANA NOUDATTETTAVAT VAROITIMENPITEET

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

GETTING STARTED

1. Set up your Sega™ Mega Drive™ System following the instructions that came with your system.
2. Make sure the power switch is OFF before inserting the game cartridge.
3. Turn the Sega™ Mega Drive™ System on.
4. You will see a series of credit screens. Press the start button at any time to skip to the next screen.
5. After the title screen you will have three options START, OPTIONS and ACTIONS. Choosing START will take you directly to the rooftops to begin your mission. Choosing OPTIONS will take you to the options screen. Selecting ACTIONS will allow you to see a tutorial mode of the game.

IMPORTANT! If the Sega Screen does not appear, turn the Power Switch OFF. Ensure your System is set up correctly and the Demolition Man Cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again. Always ensure the power switch is turned OFF before inserting or removing The Demolition Man Cartridge.

MEGA DRIVE CARTRIDGE



MEGA DRIVE CONTROL PAD 1

THE OPTIONS SCREEN

Use the D-PAD to move the icon in front of the option you wish to change.

CONTROLLER CONFIGURATION

Use your A, B or C button to choose the configuration you like best.

DIFFICULTY

Your choices are: Calm, Crazy or Total Demolition

SOUND FX

On or Off (select with buttons A, B or C).

MUSIC

On or Off (select with buttons A, B or C).

SOUND TEST

Press start for sound test screen and choose from options (Press A to play sound. Press B to stop sound. Press START to return to the OPTIONS screen).

EXIT

Pressing start takes you back to the main options screen. There you can choose from: START GAME and go to your first mission, reset OPTIONS or sample ACTIONS (a tutorial mode, press START to begin, then press A, B or C or use the D-PAD to scroll through to the next lesson in movement).

CONTROL INFORMATION

SIDE VIEW LEVELS

BUTTONS:

A – Throws your grenades

B – Shoots

C – Jumps

HOLD B, THEN PRESS A – Stationary Shoots

DIRECTION PAD:

UP – Climb.

DOWN – Crouch or descend ladders. Hold down to crouch shoot.

RIGHT – Aim or run to the right.

LEFT – Aim or run to the left.

DOWN DIAGONAL + C – Roll

START:

Press START button to pause the action during the game.

TOP VIEW LEVELS

BUTTONS:

A – Throws your grenades

B – Shoots

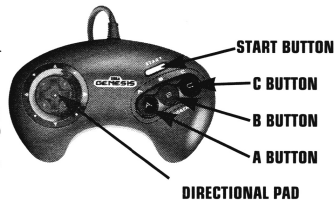
C – Shoots backwards A & B – Stationary shoot (while standing still)

B&C – Stay shooting in the same direction (while moving)

DIRECTION PAD:

RIGHT – Runs or fires weapons to the right.

DIFFICULTY
SOUND EFFECTS
MUSIC
SOUND TEST



LEFT - Runs or fires weapons to the left.
DOWN - Runs or fires weapons to the bottom of the screen.
UP - Runs or fires weapons to the top of the screen.

USING YOUR WEAPONS

GUNS:

You will be automatically armed with a hand gun. If you pick up any other weapon, your handgun will be holstered and that new weapon will be your mode of attack until it runs out of ammunition. At that time you will revert back to your handgun. Your gun is displayed in the upper left corner the screen for a short time when first picked up.

GRENADES:

When you pick up grenades, they will appear at the bottom left of the screen. Hand grenades are picked up five at a time, flame grenades three at a time. Use them when you wish, but keep in mind they can not be stockpiled; five is the maximum amount you will ever have. If you have one type of grenade and pick up another, all grenades become that type.

WEAPONS AT YOUR DISPOSAL

These weapons may be available during your missions. Note that the handgun is always available.

HANDGUN -Ammunition is plentiful. Use as needed.



SHOTGUN - Ammunition is limited. When using the shotgun, you will have a greater firing range.



MAGNUM - A more powerful handgun eliminating enemies with less ammunition. Ammunition is limited.



HAND GRENADE - 20th century explosive which eliminates opponents in path of its flying debris.



FLAME GRENADE - Eliminates opponents and leaves flame in its wake.



MEDI PACK - Restores life power.



MINI PACK - Partially restores life power.



EXTRA LIFE - Gives you another life.



INFRARED GOGGLES - Goggles to aid your night vision.



BODY ARMOR - This protective armor is virtually bullet proof



FREEZE VIALS - Contains the chemical agent that begins the Cryo-suspension process. Use this on cons and Phoenix to freeze them.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT CASE FILE: #425

JOHN SPARTAN VS SIMON PHOENIX

WARNING!

ALL MATERIAL CONTAINED HEREIN IS DEEMED CONFIDENTIAL

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: THE ROOFTOPS

SUMMARY:

Simon Phoenix is wanted by the Los Angeles Police Department for charges connecting him to several felonies throughout the city and surrounding areas. The charges include aggravated murder, murder, attempted murder, assault, assault with a deadly weapon, grand theft, theft and kidnapping.

It is well known, and all Los Angeles Police Department Personnel have been advised, that Phoenix is currently armed and considered extremely dangerous. Phoenix is heavily supported by a vast underground of weapons and stolen equipment suppliers.

Through working alone or with other law enforcement agencies, previous attempts to apprehend Phoenix have not been successful. These attempts have resulted in the loss of civilian and departmental property. Many officers and civilians have suffered great bodily harm or a loss of life as a result of Phoenix's resistance to arrest. For this reason alone, the department is especially interested in bringing Phoenix to justice.



MISSION OBJECTIVE:

You will be transported via helicopter to the rooftop of an abandoned warehouse where Simon Phoenix and his supporters are believed to be headquartered. It is believed that Phoenix, as in previous encounters, is heavily armed and supported by personnel and equipment, including weapons. Once you disembark from the helicopter, you will be on your own. Due to the surface to air firepower directed at the copter, we can offer no firepower support during your mission. It is your mission to get across the rooftops and into the building. Once inside, find Phoenix and bring him out alive. We believe that the thirty innocent civilian hostages Phoenix has captured earlier today are still alive in somewhere in the building. Take extreme caution when confronting Phoenix so as not to jeopardize the civilian hostages.

DISCIPLINARY WARNING:

Even though you are considered the most qualified officer for this position, consider this official and fair warning. You are officially on departmental probation for previous recklessness resulting in damage to civilian property and personal health. While your passion to bring offenders to justice is admirable, it can not be at the expense of taxpayer property or well being. Although we wish to see Phoenix captured and brought to justice, use only appropriate force to avoid further disciplinary action!



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: THE MUSEUM

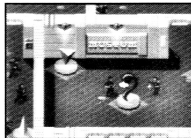
SUMMARY:

Ex-Officer John Spartan, you have been released from your cryo-synthesis incarceration unit after serving only thirty years of your seventy year sentence for reckless endangerment of human life. You have been released for departmental business only. This is not a parole or termination of sentence release.

Thirty six years ago you were involved in the apprehension of one Simon Phoenix from a warehouse in the municipality that was then named Los Angeles. Earlier this morning, during a routine parole hearing, Simon Phoenix escaped the California Cryo Prison facility. In the process he performed four code 187's-MDK-Murder Death Kills. You have been brought out of your cryo state to assist and advise the San Angeles Police Department on methods of capturing Simon Phoenix.

MISSION OBJECTIVE:

It is believed that Phoenix will be heading to the COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Currently the museum has an exhibit titled THE HALL OF VIOLENCE. This exhibit contains a vast array of weapons from three different centuries. We believe Phoenix's main objective will be to obtain as many weapons as possible. Stop Phoenix from robbing the museum and bring him back in for incarceration.



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: SUB-MUSEUM

The following addendum has been added by the San Angeles Police Department's main computer observation and control system monitoring all police and civilian activity in the San Angeles area.

SUMMARY:

The pursuit of Simon Phoenix is no longer confined to the HALL OF VIOLENCE in the County Museum of Human History. During the Confrontation, the glass flooring was demolished dropping Spartan and Phoenix below into the L.A. RUINS excavation exhibit. For purposes of clarity in tracking Spartan and Phoenix, this portion of the mission is now named THE SUB-MUSEUM.

MISSION OBJECTIVE:

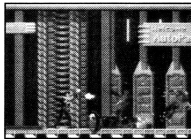
The objective of the mission has not changed. Capture Simon Phoenix and any of his gang and return him to the cryo prison.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: THE PARKING STRUCTURE

SUMMARY:

Several convicts have escaped from the California Cryo Penitentiary and Rehabilitation facility. They are currently at large within the city



limits. San Angeles City surveillance system reports that several escaped cryo-cons have invaded city owned parking facility #425 East Summit Street. Massive destruction to city and civilian property has been reported.

MISSION OBJECTIVE:

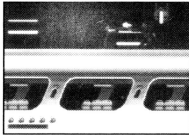
Enter the parking structure at the ground level and eliminate the cryo-cons damaging cars and the structure. Make your way to the top level of the structure and stop the cryo-con operating the crane which is picking up cars and dropping them on innocent civilians below.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: *THE MONORAIL*

SUMMARY:

San Angeles Public Monorail Transport Train #425 has been taken over by cryo-cons. Security surveillance cameras indicate that there are several innocent civilian hostages on board the train. The train operator is missing and presumed dead. The train is being operated by one of the cryo-cons.



MISSION OBJECTIVE:

You will begin your mission at the rear of the moving train. You must battle your way to the front car of the train and bring it to a halt. Make your way to the front car and eliminate the cryo-con driving it.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME:
THE LIBRARY

SUMMARY:

Many of the escaped cryo-cons have been sighted at the San Angeles County Library. Reports of violence, destruction to city and personal property, assault and bodily harm to civilian and police department personnel have been reported.

MISSION OBJECTIVE:

You must enter the library and stop the cryo-cons from doing further destruction.



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME:
ZIP LINE

SUMMARY:

The city's Resident Observation and Surveillance System has detected an opening in one of the access ports to the abandoned maintenance and utility tunnels. This access way leads to the under city commonly known as The Wasteland. This is the last recorded sighting of Simon Phoenix.

MISSION OBJECTIVE:

It is your mission to ride zip lines, traverse catwalks, and bungee jump your way downward to the floor of The Wasteland. It is known that several escaped cryo-cons, loyal to Phoenix, are posted in the zip line level to stand guard.



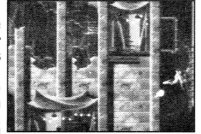
Make your way to the bottom of the zip line level, eliminating as many cryo-cons as possible. Find Phoenix and bring him out of the Wasteland alive. Beware of the zip line maintenance drones. They have been re-programmed by Phoenix to suit his purposes.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: *THE WASTELAND*

SUMMARY:

San Angeles Police Department officer John Spartan has successfully completed Mission Zip Line. This addendum has been added as a matter of record keeping by the San Angeles Police and Personnel Computerized Records and Observation System. The pursuit of Phoenix has extended from the previous mission sight onto the catwalks above the Wasteland.



MISSION OBJECTIVE:

The Catwalks are walkways suspended above the Wasteland. They are very old and treacherous to walk on. They form a maze like grid over the entire Wasteland. It is believed that there are many cryo-cons stationed on the catwalks to guard Phoenix. Traverse the catwalks and eliminate the cryo-cons to track Phoenix.

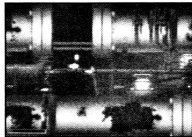
Although it is considered highly dangerous, due to the maze like structure of the catwalks, you may achieve your objective more quickly if you jump from catwalk to catwalk. But be forewarned, take extreme caution when exercising this maneuver

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: *THE PIPE MAZE*

SUMMARY:

This addendum has been added to the Spartan/Phoenix file as a matter of record. The City's Personnel Observation and Control System has detected that the Spartan's pursuit for Cryo-Prisoner Simon Phoenix has left the previous mission area of the catwalks.



MISSION OBJECTIVE:

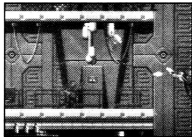
Pursue Simon Phoenix through the abandoned maintenance tunnels of San Angeles. There are several cryo-cons stationed in the tunnels to protect Phoenix. Work your way through the maze of tunnels beneath the city and apprehend Phoenix.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

MISSION NAME: *THE CRYO PRISON*

SUMMARY:

The city's Observe and Control Surveillance System has detected a forceful entry into the California Cryo Incarceration Facility. Visual surveillance indicated that Simon Phoenix has entered the facility and is releasing other cryo-cons from their state of suspended animation.



MISSION OBJECTIVE:

The cryo facility is made up of several chambers and hallways. Probability is high that you will come head to head with many of the cryo-cons that Phoenix has released. Fight your way through the halls of the cryo prison and find Phoenix. Due to the tremendous amount of damage and loss of life in previous missions, this is a fight to the death. You are to stop Phoenix at all costs.

LIMITED WARRANTY

ACCLAIM warrants to the original purchaser of this ACCLAIM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

ACCLAIM® DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.
Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED, ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Demolition Man, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1995 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Developed by Alexandria Incorporated. The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Developed by Iguana. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

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

LADEANLEITUNG

1. Stelle das Sega™ Mega Drive™ so ein, wie in der Anleitung beschrieben.
2. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist, bevor Du das Spielmodul von DEMOLITION MAN™ in das Gerät einsteckst.
3. Schalte das Gerät EIN.
4. Es folgen mehrere Mitarbeiter-Bildschirme. Drücke START, um zum nächsten Bildschirm zu gehen.
5. Nach dem Titelbildschirm sind drei Optionen verfügbar: START, OPTIONS (Optionen) und ACTIONS (Aktionen). Wähle START, um sofort Deinen ersten Einsatz zu beginnen. Wenn Du OPTIONS wählst, gelangst Du zum Optionsbildschirm. Wählst Du ACTIONS, kannst Du eine Spielanleitung sehen.

WICHTIG: Wenn der Sega Bildschirm nicht erscheint, schalte das Gerät AUS und versichere Dich, daß das System richtig verbunden und das Demolition Man Modul richtig eingesteckt ist. Schalte dann das System wieder AN. Versichere Dich stets, daß Dein Mega Drive ausgeschaltet ist, bevor Du Demolition man hineinsteckst oder herausnimmst.



DER OPTIONSCHIRM

Mit dem R-KNOPF (Richtungsknopf) kannst Du das Icon zu der Option bewegen, die Du ändern willst.

KONFIGURATION DER STEUERUNG

Mit Knopf A, B oder C kannst Du die gewünschte Konfiguration einstellen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Du hast folgende Optionen: "Calm" (Ruhig), "Crazed" (Manisch) oder "Total Demolition" (Totale Zerstörung).

SOUNDEFFEKTE

Soundeffekte ein oder aus (Auswahl mit Knopf A, B oder C)

MUSIK

Musik ein oder aus (Auswahl mit Knopf A, B oder C)

SOUND TEST

Drücke START, um zum Soundtest-Bildschirm zu gehen, wo Du zwischen verschiedenen Optionen wählen kannst: Drücke Knopf A, um den Sound zu

hören, Knopf B, um den Sound abzustellen. Drücke START, um zum Optionsbildschirm zurückzugehen.

BEENDEN

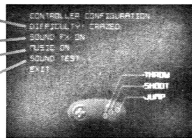
Wenn Du START drückst, kehrst Du zum Bildschirm mit den Hauptoptionen zurück. Dort hast Du folgende Auswahlmöglichkeiten: Mit START GAME (Spiel starten) beginnst Du mit dem ersten Einsatz, mit OPTIONS kannst Du die Optionen einstellen, mit ACTIONS kannst Du eine Spielanleitung aufrufen. (Drücke START, um die Anleitung zu starten. Anschließend kannst Du mit Knopf A, B oder C bzw. dem R-KNOPF zur nächsten Lektion über die Spielaktionen wechseln.)

SCHWIERIGKEITSGRAD

SOUNDEFFEKTE

MUSIK

SOUND TEST



STEUERUNG

LEVEL IN DER SEITENANSICHT KNÖPFE

- A - Granaten werfen
- B - Schießen
- C - Springen
- B gedrückt halten, dann Knopf A drücken - Standfeuer

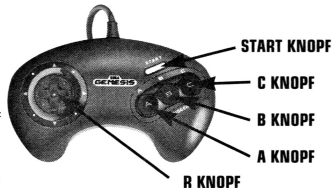
R-KNOPF

- OBEN - Klettern
- UNTEN - Ducken oder Leitern heruntersteigen. Gedrückt halten, um zu ducken und zu schießen.
- RECHTS - Nach rechts laufen bzw. zielen
- LINKS - Nach links laufen bzw. zielen
- UNTEN DIAGONAL + C - Rollen
- START - Drücke während des Spiels START, um das Spiel anzuhalten.

LEVEL IN DER ANSICHT VON OBEN (TOP VIEW LEVELS)

KNÖPFE

- A - Granaten werfen
- B - Schießen
- C - Rückwärts schießen
- A&B - Standfeuer (während Du still stehst)



B&C - In die gleiche Richtung schießen (während Du Dich bewegst)
R-KNOPF

RECHTS - Nach rechts feuern oder laufen

LINKS - Nach links feuern oder laufen.

UNTEN - In Richtung unterer Bildschirmrand schießen oder laufen

OBEN - In Richtung oberer Bildschirmrand schießen oder laufen

VERWENDUNG DER WAFFEN

SCHUSSWAFFEN: Du bist automatisch mit einer Handfeuerwaffe ausgerüstet. Wenn Du irgendeine andere Waffe aufnimmst, kommt die Handfeuerwaffe automatisch in den Halfter, und Du greifst mit der neuen Waffe an. Wenn Dir die Munition für die neue Waffe ausgeht, wird zur Handfeuerwaffe zurückgeschaltet. Wenn Du eine Waffe aufnimmst, wird sie kurz in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt.

HANDGRANATEN: Wenn Du Granaten aufhebst, erscheinen sie links unten auf dem Bildschirm. Du bekommst bei jedem Aufheben fünf Hand- oder drei Flammengranaten. Du kannst sie nach Belieben einsetzen, doch denk daran, daß Du Dir keinen Vorrat anlegen kannst. Deine Höchstzahl an Granaten beträgt immer fünf. Wenn Du über einen bestimmten Granatentyp verfügst und einen anderen aufhebst, werden alle Granaten zu dem Typ, den Du gerade aufgenommen hast.

Wenn Du Dich auf einer Zip Line (einer Art Förderband) wenn Du den Knopf zum Werfen drückst, wird die Bewegung ganz abgebremst.

ZU DEINER VERFÜGUNG STEHENDE WAFFEN

Die folgenden Waffen stehen während der Einsätze zur Verfügung. Die Pistole ist immer verfügbar.

PISTOLE - Munition ist im Überfluß vorhanden. Du kannst sie jederzeit einsetzen.



GEWEHR - Die Munition ist begrenzt. Mit dem Gewehr hast Du eine größere Reichweite.



MAGNUM - Eine Pistole mit größerer Durchschlagskraft. Die Munition ist zwar begrenzt, die Waffe zeitigt allerdings mehr Wirkung.



HANDGRANATE - Ein Sprengkörper aus dem 20. Jahrhundert, der alle Gegner erledigt, die sich in der Flugrichtung der Splitter aufhalten.



FLAMMENGANATE - Räumt Gegner beiseite und hinterläßt eine Flammenspur.



MEDIKIT - Frischt Deine Energie wieder auf.



MINIKIT - Stellt Deine Energie wieder her.



EXTRA-LEBEN - Verschafft Dir ein zusätzliches Leben.



INFRAROT-BRILLE - Spezialbrille für Nacht- und Nebel-Aktionen.



SCHUTZPANZER - Dieser Harnisch ist kugelsicher.



GEFRIERLADUNG - Enthält einen chemischen Wirkstoff, der den Kryosuspensions-Prozeß (eine Art Gefrierschlaf) auslöst. Mit dieser Waffe kannst Du die Knackis und Phoenix einfrieren.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT AKTE: 425

JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX

WARNUNG!

DIE HIERIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN SIND VERTRAULICH.

LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT

EEINSATZBEZEICHNUNG: DACHGESCHOSSE

ZUSAMMENFASSUNG:

Simon Phoenix wird vom Los Angeles Police Department wegen verschiedener schwerer Verbrechen, die in Los Angeles und Umgebung begangen wurden, gesucht. Zu den Verbrechen zählen mehrfacher Mord, Mord, versuchter Mord, Überfall, bewaffneter Überfall, schwerer Diebstahl, Diebstahl und Entführung.

Die Bediensteten des Los Angeles Police Department wurden davon in Kenntnis gesetzt, daß Simon Phoenix bewaffnet ist und für extrem gefährlich gehalten wird. Er wird von einem ganzen Heer von Waffenschießern und Helfern gestohlener Ausrüstung unterstützt.

EINSATZZIEL:

Du wirst mit einem Hubschrauber auf dem Dach eines verlassenen Warenlagers ausgesetzt, in dem Simon Phoenix und seine Bande wahrscheinlich ihr Hauptquartier eingerichtet haben. Sobald Du aus dem Helikopter ausgestiegen bist, bist Du auf Dich allein gestellt. Da der Helikopter vom Boden aus beschossen



wird, kann während des Einsatzes kein Feuerschutz gegeben werden.

Ziel Deiner Mission ist es, über das Dach in das Gebäude einzudringen. Aufgrund der bereits gemachten Erfahrungen ist anzunehmen, daß Phoenix schwerbewaffnet und gut ausgerüstet ist und von zahlreichen Männern unterstützt wird. Wenn Dir das gelungen ist, muß Du Phoenix finden und lebend herausbringen. Es wird angenommen, daß die 30 unschuldigen Geiseln, die Phoenix heute genommen hat, noch leben und sich irgendwo in dem Gebäude aufhalten. Um diese Geiseln nicht zu gefährden, solltest Du bei einem Aufeinandertreffen mit Phoenix extreme Vorsicht walten lassen.

DISZIPLINARHINWEIS:

Obwohl Du als einer der kompetentesten Beamten in Deiner Position giltst, solltest Du Dir die folgenden Hinweise zu Herzen nehmen. Wegen vorangegangener Unbesonnenheit im Dienst, die zu Verlust von Leben und zu Sachschäden geführt hat, hast Du noch eine Bewährungszeit vor Dir. Dein Eifer, Straftäter vor Gericht zu bringen, ist zwar bewundernswert, und alle hoffen darauf, daß Phoenix seine gerechte Strafe findet, aber Dein Draufgängertum sollte nicht auf Kosten des Steuerzahlers gehen oder gar mit Leben bezahlt werden müssen. Obwohl wir nichts lieber wollen, als daß Phoenix gefangen und seiner gerechten Strafe zugeführt wird, darfst Du keine exzessive Gewalt anwenden, wenn Du Disziplinarverfahren vermeiden willst!



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG:

MUSEUMSREIFZUSAMMENFASSUNG:

Nachdem Du wegen leichtsinniger Gefährdung menschlichen Lebens vom Dienst suspendiert und zu 70 Jahren Kryosynthese-Haft verurteilt wurdest, hat man Dich jetzt nach nur 30 Jahren freigelassen.

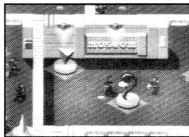
Du wurdest aus rein dienstlichen Gründen frühzeitig aus der Haft entlassen. Es handelt sich nicht um eine Bewährung oder einen vorzeitigen Straferlaß.

Vor 36 Jahren warst Du an der Verhaftung von Simon Phoenix in einem Warenlager im damaligen Los Angeles beteiligt.

Am diesem Morgen gelang es Simon Phoenix, während einer Routineanhörung aus der Kryo-Haftanstalt Kalifornien auszubrechen. Dabei beging er vier Morde (Code 187 MDK). Du wurdest aus der Kryohaft entlassen, um dem San Angeles Police Department bei der erneuten Festnahme von Simon Phoenix mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

EINSATZZIEL:

Es wird angenommen, daß sich Simon Phoenix auf dem Weg zum REGIONALMUSEUM FÜR MENSCHHEITSGESCHICHTE befindet. Das Museum zeigt gegenwärtig eine Ausstellung unter dem Namen HALLE DER GEWALT. Der Ausstellungsraum beherbergt ein riesiges Waffenarsenal aus drei Jahrhunderten. Es ist anzunehmen, daß Phoenix vorhat, von diesen Waffen so viele wie möglich zu erbeuten. Verhindere, daß Phoenix das Museum beraubt, und bringe ihn zur Haftanstalt zurück.



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

ZUSAMMENFASSUNG:

Die Verfolgung von Simon Phoenix beschränkt sich nicht länger nur auf die HALLE DER GEWALT im Regionalmuseum für Menschheitsgeschichte.

Während einer Auseinandersetzung mit Phoenix wurde der Glasboden des Museums zerstört, und Spartan und Phoenix gelangten in den Ausstellungsbereich mit den Das Sub-Museum. Aus fahndungstechnischen Gründen hinsichtlich der Verfolgung von Phoenix durch Spartan wird dieser Teil des Einsatzes in DAS SUB-MUSEUM umbenannt.

EINSATZZIEL:

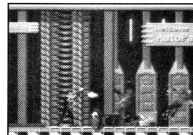
Das Einsatzziel ist gleichgeblieben. Du mußt Simon Phoenix und die Mitglieder seiner Gang gefangennehmen und zur Kryo-Haftanstalt zurückbringen.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG: DAS PARKHAUS

ZUSAMMENFASSUNG:

Mehrere Strafgefangene sind aus der Kryo-Haftanstalt Kalifornien ausgebrochen. Sie halten sich zum überwiegenden Teil innerhalb der Stadtgrenzen auf. Das San Angeles Überwachungssystem hat registriert, daß mehrere ausgebrochene Kryohäftlinge in das städtische Parkhaus 425 in der East Summit



Street eingedrungen sind. Weiterhin wurden umfangreiche Zerstörungen von zivilen und städtischen Einrichtungen gemeldet.

EINSATZZIEL:

Dringe auf der ersten Ebene in das Parkhaus ein, und schalte die Kryohäftlinge aus, die die Parkhauseinrichtungen und Autos zerstören. Kämpfe Dich bis zur obersten Ebene vor, und mache den Kryohäftling unschädlich, der mit einem Kran Autos auf unschuldige Bürger stürzen läßt.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG:

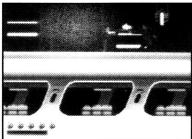
DIEEINSCHIENENBAHN

ZUSAMMENFASSUNG:

Der Zug 425 der öffentlichen
Einschienebahn-
Verkehrsbetriebe von
San Angeles wurde von
Kryoknackis gekapert.
Kameras der
Sicherheitsüberwachung
zufolge befinden sich in dem Zug mehrere
unschuldige Bürger als Geiseln. Der Zugführer ist
vermißt und wahrscheinlich tot. Der Zug wird von
einem der Kryohäftlinge gesteuert.

EINSATZZIEL:

Dein Einsatz beginnt am Ende des fahrenden
Zuges. Du mußt Dich bis zum ersten Wagen
durchkämpfen, den Kryohäftling unschädlich
machen, der die Einschienebahn steuert, und
den Zug zum Stehen bringen.



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG: DIE BÜCHEREI

ZUSAMMENFASSUNG:

Viele der Häftlinge wurden in der San Angeles Stadtbücherei gesichtet. Es wurden Gewalttaten, Beschädigung städtischen und privaten Eigentums, Raubüberfälle und Körperverletzung von Zivilisten und Polizeibediensteten gemeldet.

EINSATZZIEL:

Du mußt in die Bibliothek eindringen und den Amoklauf der Kryohäftlinge stoppen.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG:

FLIESSBANDJOB

ZUSAMMENFASSUNG:

Das System zur Bürger- und Sicherheitsüberwachung hat eine Öffnung in einem der Zugänge zu den verlassen
Wartungs- und Funktionstunneln registriert. Die Zugänge führen zu einem Bereich unter der Stadt, der gemeinhin als Deponie bezeichnet wird. Hier wurde Simon Phoenix zum letzten Mal gesehen.

EINSATZZIEL:

Du mußt versuchen, über die Zip Lines und Laufstege und durch Bungee-Jumping bis auf die Ebene der Deponie zu gelangen. Es wurde berichtet, daß mehrere Kryohäftlinge, die Phoenix unterstützen, auf der Ebene der Zip Lines Wache schieben.



Kämpfe Dich bis zur unteren Zip-Line-Ebene durch, und erledige dabei so viele Kryohäftlinge wie möglich. Finde Phoenix, und bringe ihn lebend aus der Deponie. Hüte Dich vor den Wartungsdrohnen der Zip Lines. Sie wurden von Phoenix für seine Zwecke umprogrammiert.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG: DIE DEPONIE

ZUSAMMENFASSUNG:

Officer John Spartan des San Angeles Police Department hat den Einsatz unter der Bezeichnung "Zip Line" erfolgreich abgeschlossen. Diese Informationen wurden vom Online-Personalarchiv- und Überwachungssystem der San Angeles Police zu Archivierungszwecken hinzugefügt. Die Verfolgung von Phoenix erstreckt sich jetzt über den Bereich des vorangegangenen Einsatzes hinaus auch auf die Laufstege oberhalb der Deponie.

EINSATZZIEL:

Die Laufstege befinden sich über der Deponie. Sie sind veraltet, und es ist gefährlich, sie zu begehen. Sie bilden ein labyrinthisches Netz, das sich über die gesamte Deponie ausdehnt. Es wird angenommen, daß zahlreiche Kryohäftlinge zum Schutz von Phoenix auf den Laufstegen postiert sind. Überquere die Laufstege und erledige die Kryoknackis, um Phoenix auf der Spur zu bleiben.

Obwohl es wegen der labyrinthischen Beschaffenheit der Laufstege hochgefährlich ist, kannst Du das Einsatzziel möglicherweise schneller erreichen, wenn Du von einem Laufweg auf den anderen springst. Sei jedoch gewarnt, dieses Manöver erfordert äußerste Vorsicht!



SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

EINSATZBEZEICHNUNG: DAS

TUNNELLABYRINTH

ZUSAMMENFASSUNG:

Diese Informationen wurden der Akte Spartan/Phoenix zu Archivierungszwecken hinzugefügt. Das städtische System zur Personalüberwachung und -kontrolle hat gemeldet, daß John Spartan den Einsatzbereich LAUFSTEGE bei seiner Verfolgung von Simon Phoenix verlassen hat.

EINSATZZIEL:

Verfolge Simon Phoenix durch die verlassenen Wartungstunnel von San Angeles. In den Tunneln sind zahlreiche Kryohäftlinge postiert, die Phoenix schützen sollen. Kämpfe Dich durch das Labyrinth der Tunnel, und nimm Phoenix fest.

SAN ANGELES POLICE DEPARTMENT

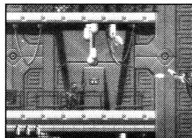
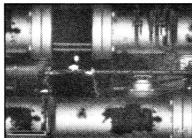
EINSATZBEZEICHNUNG: DER KRYOKNAST

ZUSAMMENFASSUNG:

Das städtische Überwachungs- und Kontrollsystem hat ein gewaltsames Eindringen in die Kryo-Haftanstalt Kalifornien registriert. Überwachungskameras haben registriert, das Simon Phoenix in die Anstalt eingebrochen ist und Kryohäftlinge aus ihrer Gefrierhaft befreit.

EINSATZZIEL:

Die Kryo-Haftanstalt besteht aus verschiedenen Räumen und Gängen. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr groß, daß Du in der Anstalt auf viele von Phoenix befreite Häftlinge triffst. Kämpfe Dir Deinen Weg durch die Gänge der Haftanstalt frei, und finde Phoenix. Aufgrund der unglaublichen Zerstörungen und der Opfer der vorangegangenen Einsätze ist dies ein Kampf bis aufs Messer. Du mußt Phoenix um jeden Preis stoppen .



GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben. Vertrieb durch:

ACCLAIM™. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.

Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNT FRIST VON sechs Monaten. ACCLAIM ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE. Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von ACCLAIM strengstens untersagt.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

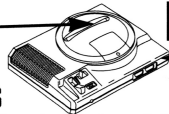
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment.
All rights reserved.

POUR COMMENCER

1. Installez votre Sega™ Mega Drive™ en suivant les instructions fournies avec l'appareil.
2. Vérifiez que l'appareil soit bien ETEINT et insérez la cartouche de jeu DEMOLITION MAN™.
3. Allumez votre Sega™ Mega Drive™.
4. Vous verrez alors apparaître une série d'écrans génériques. Appuyez sur le bouton Start à n'importe quel moment pour passer à l'écran suivant.
5. Après l'écran titre, vous verrez apparaître trois options: START (Commencer), OPTIONS, et ACTIONS. Si vous choisissez START, vous irez directement sur les toits pour commencer votre mission. Si vous choisissez OPTIONS, vous passerez à l'écran d'options. En sélectionnant ACTIONS vous verrez un didacticiel du jeu.

Important! Si l'écran titre Sega n'apparaît pas, coupez l'alimentation de votre console (OFF). Assurez vous que le système est correctement installé et que la cartouche de jeu Demolition man est bien insérée. Puis, rétablissez l'alimentation (ON). Assurez vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer votre cartouche.

MEGA DRIVE CARTOUCHE



MEGA DRIVE CONTROLEUR 1

L'ECRAN D'OPTIONS

Servez-vous du Pavé directionnel pour placer l'icône devant l'option que vous souhaitez modifier.

CONFIGURATION DU CONTROLEUR

Utilisez les boutons A, B ou C pour choisir la configuration qui vous convient.

DIFFICULTE

Les choix sont: Calm (Calme), Crazy (Déchaîné) ou Total Demolition (Démolition Totale).

EFFETS SONORES

On (Marche)/Off (Arrêt) (sélectionnez au moyen des boutons A, B ou C).

MUSIQUE

On (Marche)/Off (Arrêt) (sélectionnez au moyen des boutons A, B ou C).

TEST SONORE

Appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran de test sonore et choisissez à partir des options (Appuyez sur A pour écouter le son et sur B pour l'arrêter. Appuyez sur START pour revenir à l'écran OPTIONS).

SORTIR

Appuyez sur Start pour revenir à l'écran d'options. Vous avez alors le choix entre START GAME (LANCLEMENT DU JEU), qui vous envoie effectuer votre première mission, réinitialisation des OPTIONS ou une démonstration des ACTIONS (un mode d'apprentissage du jeu, appuyez sur START pour commencer, puis utilisez les boutons A, B ou C ou le Pavé directionnel pour faire défiler les différentes leçons de mouvements).



DIFFICULTE

BRUITAGES

MUSIQUE

TEST SONORE

INFORMATIONS SUR LES COMMANDES

NIVEAUX DE VUE LATÉRALE

LES BOUTONS

A - Lancer les grenades

B - Tirer

C - Sauter

Maintenez B enfoncé, puis appuyez sur A - Tirez en position stationnaire

PAVE DIRECTIONNEL

HAUT - Grimper

BAS - S'accroupir ou descendre des échelles. Maintenez enfoncé pour tirer en vous accroupissant

DROITE - Viser ou courir vers la droite

GAUCHE - Viser ou courir vers la gauche

BAS EN DIAGONALE + C - Rouler

START

Lancer le jeu à partir de l'écran d'options. Pauser le jeu en cours. Choisir l'écran d'options.

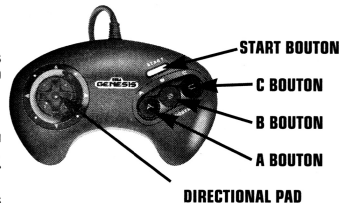
NIVEAUX DE VUE SUPÉRIEURE

LES BOUTONS

A - Lancer les grenades

B - Tirer

C - Tirer en arrière



A&B- Tirer en position stationnaire (immobile)
B&C - Tirer continuellement dans cette direction (en déplacement)

PAVE DIRECTIONNEL

DROITE - Courir ou tirer vers la droite
GAUCHE- Courir ou tirer vers la gauche
BAS- Courir ou tirer vers le bas de l'écran
HAUT - Courir ou tirer vers le haut de l'écran

UTILISATION DES ARMES

LES REVOLVERS

Vous êtes automatiquement armé d'un revolver. Si vous prenez une autre arme, votre revolver sera automatiquement remis dans son étui et cette nouvelle arme deviendra votre mode d'attaque jusqu'à ce qu'elle soit à court de munitions. A ce moment-là, vous reprendrez votre revolver. Ce dernier s'affiche brièvement dans le coin supérieur gauche de l'écran lorsque vous le récupérez.

LES GRENADES

Lorsque vous ramassez des grenades, elles apparaissent en bas à gauche de l'écran. Vous pouvez ramasser cinq grenades à main en une seule fois ou trois grenades incendiaires. Vous pouvez les utiliser comme bon vous semble, mais il est impossible de combiner les deux types ou de faire des réserves. Cinq est le maximum dont vous pouvez disposer. Si vous avez un type de grenade, et que vous en prenez un autre, toutes vos grenades deviendront du même type que celle que vous venez de prendre.

Lorsque vous vous trouvez sur une ligne de descente ("zip line"), appuyez sur le bouton de lancement pour freiner votre descente.

LES ARMES A VOTRE DISPOSITION

Il s'agit des armes qui peuvent être disponibles au cours de vos missions. Notez que le revolver est toujours disponible.

REVOLVER - Munitions à volonté.
Utilisez-les à votre guise.



FUSIL - La quantité de munitions est limitée. Un fusil vous donne une plus grande portée de tir.



MAGNUM - Un revolver plus puissant qui a besoin de moins de munitions pour éliminer vos ennemis. La quantité de munitions est limitée.



GRENADE A MAIN - Type d'explosif du 20ème siècle qui élimine vos ennemis et vous permet de vous frayer un chemin parmi les débris.



GRENADE INCENDIAIRE - Elimine vos adversaires et laisse une traînée de feu sur son passage.



MEDI PACK - Restaure la puissance de vie.



MINI PACK- Restaure votre puissance de vie.



VIE SUPPLEMENTAIRE - Vous donne une nouvelle vie.



LUNETTES A INFRA-ROUGE - Lunettes spéciales qui vous permettent d'y voir la nuit.



ARMURE CORPORELLE - Cette cuirasse de protection résiste pratiquement à toutes les balles.



FIOLES DE CONGELATION - Contiennent l'agent chimique qui déclenche le processus de cryo-suspension. A utiliser sur les prisonniers et Phoenix pour les congeler.

SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES FICHIER DE POLICE N°425

JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX

AVERTISSEMENT!

TOUTES LES INFORMATIONS CONTENUES DANS CE DOSSIER ONT UN CARACTERE CONFIDENTIEL

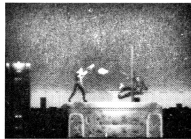
SERVICE DE POLICE DE LOS ANGELES

NOM DE LA MISSION: SUR LES TOITS

RESUME:

Simon Phoenix est recherché par le Service de Police de Los Angeles en raison d'accusations qui l'impliquent dans plusieurs délits perpétrés dans la ville et les secteurs environnants. Il est accusé de meurtre avec circonstances aggravantes, meurtre, tentative de meurtre, attaque, attaque à main armée, vol, larcins divers et kidnapping.

On sait, et tout le personnel du Service de Police de Los Angeles en a été informé, que Phoenix est actuellement armé et considéré comme extrêmement dangereux. Il bénéficie de la complicité d'un très vaste réseau souterrain de fournisseurs d'armes et d'équipements volés.



OBJECTIF DE LA MISSION:

Vous serez transporté par hélicoptère jusque sur les toits d'un entrepôt désaffecté qui, nous pensons, sert de quartier général à Phoenix et ses sbires. Comme lors des rencontres



précédentes, Phoenix semble fortement armé, soutenu par du personnel et équipé d'armes, entre autres. Une fois que vous serez descendu de l'hélicoptère, vous serez seul. En raison des tirs de missiles sol-air dirigés contre l'hélicoptère, nous ne serons pas en mesure de vous fournir un support armé au cours de votre mission.

Votre mission consiste à vous rendre d'un bout à l'autre des toits et de pénétrer dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, trouvez Phoenix et ramenez-le vivant. Nous pensons que les trente otages civils capturés aujourd'hui par Phoenix sont toujours en vie et sont retenus quelque part dans le bâtiment. Prenez toutes les précautions possibles lors de votre confrontation avec Phoenix afin de ne pas mettre en danger la vie des otages.

AVERTISSEMENT DISCIPLINAIRE:

Bien que vous soyez considéré comme l'officier le mieux qualifié pour exécuter cette mission, veuillez tenir compte de cet avertissement solennel. Vous êtes actuellement officiellement mis à l'épreuve par le Service en raison de précédentes imprudences de conduite ayant résulté dans l'endommagement de biens privés et l'atteinte à la santé de particuliers. Toute louable que soit votre passion d'amener les criminels devant la justice, et tout désireux que nous soyons de voir Phoenix capturé et traduit en justice, ceci ne peut et ne doit s'effectuer aux dépens de la propriété ou de la santé physique des contribuables. Nous désirons

que Phoenix soit capturé et amené devant la justice, mais vous devez employer seulement les moyens nécessaires, afin d'éviter de repasser devant le tribunal militaire.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: DU MUSÉE

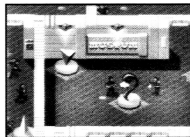
RÉSUMÉ:

Ex officier John Spartan, vous avez été libéré de votre unité d'incarcération cryo-synthétique après avoir purgé trente ans seulement de votre peine de soixante-dix ans pour conduite imprudente ayant entraîné mort d'homme. Vous ne devez votre libération qu'à une mission spéciale du service de police. Il ne s'agit pas d'une libération sur parole, ni d'une libération de fin de peine. Il y a trente-six ans, vous avez été impliqué dans l'arrestation d'un certain Simon Phoenix dans un entrepôt de la municipalité alors connue sous le nom de Los Angeles.

Tôt ce matin, au cours d'une audition de routine, Simon Phoenix s'est échappé de la Cryo-Prison de Californie. Il s'est, à l'occasion, rendu coupable de quatre HPM (Homicides par meurtre) code 187. Vous avez été libéré de votre état de congélation dans le but d'assister et de conseiller le Service de Police de San Angeles quant aux méthodes de capture de Simon Phoenix.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Nous pensons que Phoenix se dirige vers le MUSÉE D'HISTOIRE HUMAINE. Le musée propose actuellement une exposition intitulée le HALL DE LA VIOLENCE. Cette exposition présente une très large gamme d'armes datant de trois siècles différents. Nous pensons que Phoenix s'est donné



pour objectif l'obtenir du plus grand nombre d'armes possible.

Votre mission consiste à empêcher Phoenix de piller le musée et à nous le ramener pour incarcération.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LE MUSÉE SOUTERRAIN

RÉSUMÉ:

La poursuite de Simon Phoenix n'est plus limitée au HALL DE LA VIOLENCE du Musée d'Histoire Humaine. Au cours de la confrontation, le sol en verre du Musée a été détruit et Spartan et Phoenix sont tombés dans l'exposition de fouilles le musée souterrain. Afin de faciliter la localisation de Spartan et de Phoenix, cette partie de la mission sera maintenant appelée: LE MUSÉE SOUTERRAIN.

OBJECTIF DE LA MISSION:

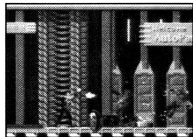
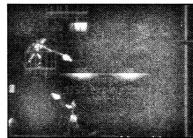
L'objectif de la mission n'a pas changé: capturez Simon Phoenix et ramenez-le à la cryo-prison.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LE PARKING

RÉSUMÉ:

Plusieurs condamnés se sont échappés du Cryo-Centre pénitentiaire et de Réhabilitation de Californie. Ils rodent actuellement dans les limites de la ville. Les systèmes de surveillance de San Angeles City signalent que plusieurs cryo-prisonniers ont envahi



le parking de la ville au N°425 d'East Summit Street. On signale la destruction en masse de biens municipaux et privés.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Pénétrer dans le parking au niveau rez-de-chaussée et éliminer les cryo-prisonniers qui endommagent les voitures et le parking. Puis, monter jusqu'au niveau supérieur du parking pour empêcher les cryo-prisonniers d'utiliser la grue qui soulève les voitures et les lance sur les passants innocents.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LE MONORAIL

RÉSUMÉ:

La rame de transport public monorail de San Angeles N°425 a été prise par les cryo-prisonniers. Les caméras de sécurité indiquent que plusieurs passagers innocents ont été pris en otage à bord du train. On est sans nouvelle du conducteur du train dont on pense qu'il aurait été tué. La rame est actuellement conduite par l'un des cryo-prisonniers.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Vous commencerez votre mission à l'arrière de la rame en déplacement. Vous devrez vous frayer un chemin jusqu'à l'avant du train et l'immobiliser. Une fois à l'avant, éliminez le cryo-prisonnier aux commandes.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LA BIBLIOTHEQUE

RÉSUMÉ:

De nombreux prisonniers auraient été vus dans la Bibliothèque du Comté de San Angeles. On signale

des actes de violence, de destruction de biens municipaux et privés, des coups et blessures contre des civils et le personnel du service de police.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Pénétrer dans la bibliothèque et mettre fin aux exactions des cryo-prisonniers.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

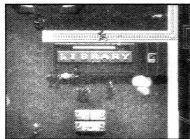
NOM DE LA MISSION: LIGNE DE DESCENTE

RÉSUMÉ:

Le Système de Surveillance et d'Observation des Résidents de la ville a détecté l'ouverture de l'un des accès aux anciens tunnels de maintenance et de service. Ce passage mène à une zone communément appelée Les Terrains Vagues. Il s'agit du dernier point où Simon Phoenix aurait été aperçu.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Votre mission consiste à passer sur des lignes de descente, à traverser des coursives et à sauter à l'élastique pour atteindre le niveau inférieur des Terrains Vagues. On sait que plusieurs cryo-prisonniers évadés, fidèles à Phoenix, montent la garde au niveau de la ligne de descente. Descendez jusqu'en bas de la ligne, en éliminant autant de cryo-prisonniers que possible. Trouvez Phoenix et sortez-le vivant des terrains vagues. Faites attention aux robots de maintenance de la



ligne de descente. Phoenix les a reprogrammés à ses fins.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LES TERRAINS VAGUES

RÉSUMÉ:

L'officier John Spartan du Service de Police de San Angeles a effectué avec succès sa mission Ligne de descente. Ce supplément

d'information constitue une mise à jour du dossier du Système d'observation et de registre informatisé de la police et du personnel de San Angeles.

La poursuite de Phoenix s'est déplacée du lieu de la mission précédente jusqu'aux coursives situées au-dessus des terrains vagues.

OBJECTIF DE LA MISSION:

Les coursives sont des passerelles suspendues au-dessus des terrains vagues. Elles sont très anciennes et très usées et forment une véritable labyrinthe au-dessus des terrains vagues. On pense que de nombreux cryo-prisonniers montent la garde dans les coursives pour protéger Phoenix. Traversez les coursives et éliminez les cryo-prisonniers afin de localiser Phoenix.

Bien que ceci soit considéré comme extrêmement dangereux, étant donné la structure en labyrinthe des coursives, vous parviendrez à atteindre plus rapidement l'objectif de votre mission en sautant de coursive en coursive. Mais soyez prévenu: n'exécutez cette manœuvre qu'avec la plus grande prudence!



SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LE LABYRINTHE DE TUNNELS

RÉSUMÉ:

Ce supplément d'informations a été rajouté au dossier Spartan/Phoenix pour mise à jour. Le Système de Contrôle et d'Observation du Personnel de la ville a détecté que la poursuite entre Spartan et le cryo-prisonnier Simon Phoenix s'était déplacée du lieu de la mission précédente, dans coursives.



OBJECTIF DE LA MISSION:

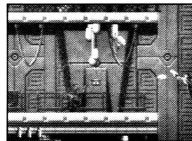
Poursuivre Simon Phoenix dans les tunnels de maintenance abandonnés de San Angeles. Plusieurs cryo-prisonniers montent la garde dans les tunnels afin de protéger Phoenix. Frayez-vous un passage dans le labyrinthe de tunnels qui s'étend sous la ville et arrêtez Phoenix.

SERVICE DE POLICE DE SAN ANGELES

NOM DE LA MISSION: LA CRYO-PRISON

RÉSUMÉ:

Le Système de Surveillance d'Observation et de Contrôle de la ville a détecté une entrée par effraction dans les installations cryo-carcérales de Californie. Le service de surveillance visuelle indique que Simon Phoenix a pénétré dans les installations et libère les autres cryo-prisonniers de leur état de suspension d'animation.



OBJECTIF DE LA MISSION:

Les installations cryo-carcérales comportent plusieurs chambres et plusieurs halls. Il est fort probable que vous aurez à affronter de nombreux cryo-prisonniers libérés par Phoenix. Frayez-vous un chemin à travers les salles de la cryo-prison pour trouver Phoenix. En raison des terribles dommages et pertes de vies humaines occasionnés lors des autres missions, il s'agit là d'un combat à mort. Vous devez mettre Phoenix hors d'état de nuire à n'importe quel prix.

GARANTIE LIMITÉE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au revendeur SEGA accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

Le minitel au 36-15 ACCLAIM

Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours pour recevoir votre cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du logiciel Acclaim résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIÈRE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

INICIO

1. Configura tu Megadrive™ de Sega™ según las instrucciones del manual que acompaña al sistema.
2. Asegúrate de desactivar el conmutador de encendido/apagado (colócalo en posición OFF) antes de insertar el cartucho del juego. Inserta el cartucho DEMOLITION MAN™.
3. Arranca tu Megadrive™ de Sega™.
4. A continuación aparecerán varias pantallas de de la ficha técnica. Pulsa el botón Start para pasar a la siguiente pantalla.
5. Después de la pantalla del título, verás tres opciones: INICIO (START), OPCIONES (OPTIONS) y ACCIONES (ACTIONS). Si escoges START, pasarás directamente a los tejados para empezar tu misión. Si seleccionas OPTIONS, aparecerá la pantalla de opciones. Y si escoges ACTIONS, podrás ver una sección instructiva del juego.

IMPORTANTE! si no aparece la pantalla de SEGA, apaga la consola. Asegurate de que las conexiones están correctamente y de que el cartucho Demolition Man está bien insertado. Entonces enciende la consola de nuevo. Asegúrate de que siempre el interruptor está apagado antes de insertar o quitar el cartucho de Demolition man.

CARTUCHO MEGA DRIVE



CONTROLODOR MEGA DRIVE 1

LA PANTALLA DE OPCIONES (THE OPTION SCREEN)

LA PANTALLA DE OPCIONES

Usa el botón D, para colocar el icono sobre la opción que desees cambiar.

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR

Usa el botón A, B o C para seleccionar la configuración deseada.

DIFICULTAD

Podrás seleccionar entre: Tranquilo (Calm), Alocado (Crazed) o Demolición Total (Total Demolition).

EFFECTOS DE SONIDO

Activados (On) o desactivados (Off), (selecciona lo que quieras usando los botones A, B, o C)

MÚSICA

Activada o desactivada (selecciona lo que quieras usando los botones A, B, o C)

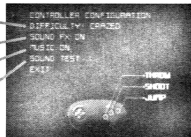
PRUEBAS DE SONIDO

Pulsa el botón Start para activar la pantalla de pruebas de sonido y selecciona una de las opciones (pulsa A para reproducir un sonido, B para detener un sonido y Start para volver a la pantalla de opciones).

SALIR

Pulsa START para volver a la pantalla principal de opciones. Desde ahí podrás seleccionar entre: INICIAR JUEGO (Start game) para pasar a tu primera misión reinicializar opciones o probar acciones (siendo esta una modalidad tutorial, pulsa Start y a continuación pulsa los botones A, B, o C o usa el botón D para desplazarte a la siguiente lección de movimientos).

DIFICULTAD
SONIDO EFFECTOS
MÚSICA
SONIDO PRUEBA



INFORMACIÓN SOBRE EL CONTROL

NIVELES DE VISTA LATERAL

BOTONES

- A- Lanzar las granadas
- B- Disparar el arma
- C- Saltar

Mantén pulsado el botón B y a continuación el botón A para disparar manteniendo tu posición.

BOTÓN DIRECCIONAL

PARTE SUPERIOR - Subir.

PARTE INFERIOR - Agacharse o bajar escaleras. Manténlo pulsado para agacharte y disparar.

DERECHA - Apuntar o correr hacia la derecha.

IZQUIERDA - Apuntar o correr hacia la izquierda.

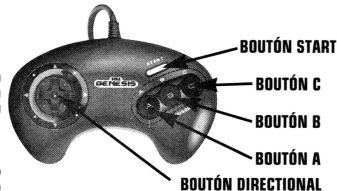
PARTE INFERIOR Y EN DIAGONAL + C - Rodar.

START- Pulsa el botón START para detener la acción durante el juego.

NIVELES DE VISTA SUPERIOR

BOTONES

- A - Lanzar las granadas.
- B - Disparar el arma.



C - Dispara hacia atrás.

A y B - Disparar manteniendo tu posición (estando parado).

B y C.- Fijar el disparo en la misma dirección (estando en movimiento).

BOTÓN DIRECCIONAL

DERECHA - Correr o disparar hacia la derecha.

IZQUIERDA - Correr o disparar hacia la izquierda.

PARTE INFERIOR - Correr o disparar hacia la parte inferior de la pantalla.

PARTE SUPERIOR - Correr o disparar hacia la parte superior de la pantalla.

CÓMO USAR TU ARMAMENTO:

ARMAS DE MANO:

Tu personaje siempre dispondrá de un arma de mano. Al coger cualquier otro arma, enfundarás el arma de mano y atacarás con el arma recién recogida hasta que se agote toda su munición. Una vez acabada la munición, se volverá a activar el arma de mano. Al recoger tu arma de mano, ésta aparecerá momentáneamente en el extremo superior izquierdo de la pantalla.

GRANADAS

Cuando cojas granadas, aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Las granadas de mano se cogen de cinco en cinco, y las granadas incendiarias, de tres en tres. Utilízalas cuando quieras, pero no olvides que no se pueden acumular: la máxima cantidad de granadas que puedes tener de una vez es cinco. Si tienes granadas de un tipo y coges de otro, todas se volverán granadas de la última clase.

Estando en el tendido, al pulsar el botón para lanzar granadas, se frenará el tendido por completo.

ARMAMENTO DISPONIBLE

Este armamento podría estar disponible durante tus misiones. Recuerda que el arma de mano siempre estará disponible.

ARMA DE MANO - Mucha munición. Usala según te convenga.



ESCOPETA - La munición es limitada. Al usar la escopeta, obtendrás mayor alcance de tiro.



MAGNUM - Se trata de un arma de mano más potente, con la que podrás eliminar a los enemigos con menos munición. La munición es limitada.



GRANADAS - Un explosivo del siglo veinte que elimina a los oponentes que se hallen dentro de su radio de acción.



GRANADAS INCENDIARIAS - Elimina a los oponentes dejando una llamarada de fuego tras su explosión.



BOTIQUÍN - Restaura la fuerza vital.



MINI BOTIQUÍN - Restaura tu fuerza vital.



VIDA ADICIONAL - Te ofrece otra vida.



GAFAS DE INFRARROJOS - Usa estas gafas especiales para mejorar tu visión nocturna.



BLINDAJE - Este blindaje corporal es prácticamente anti-bala.



FRASCOS DE CONGELACIÓN - Contiene el agente químico que inicia el proceso de congelación. Usalos contra los convictos y Phoenix para congelarlos.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE LOS ÁNGELES CARPETA Nº 425 JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX

¡AVISO!

LA INFORMACIÓN AQUÍ CONTENIDA ES CONFIDENCIAL.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE LOS ÁNGELES

NOMBRE DE LA MISIÓN: LOS TEJADOS

RESUMEN:

El Departamento de Policía de Los Ángeles solicita la detención de Simon Phoenix, acusado por estar relacionado con varios delitos mayores en distintos puntos de la ciudad y las zonas circundantes. Los delitos incluyen asesinato en primer grado, asesinato, intento de asesinato, asalto, asalto a mano armada, robo en primer grado, robo y secuestro.

Bien es sabido que Phoenix está armado y es considerado como un delincuente extremadamente peligroso, y así se ha dado parte al personal del Departamento de Policía de Los Ángeles. Le apoyan una importante red de contrabandistas de armas y objetos robados.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Se te transportará por medio de un helicóptero al tejado de un almacén abandonado, supuesta guarida y central de operaciones de Simon Phoenix y



su banda. Se cree que Phoenix, al igual que en encuentros anteriores, está armado hasta los dientes y tiene el apoyo de hombres y equipo, incluidas armas.

En cuanto abandones el helicóptero, tendrás que apañártelas por tu cuenta. Debido al armamento superficie-aire que apuntan hacia el helicóptero, nos será imposible ofrecerte apoyo táctico durante tu misión. Tu misión consiste en atravesar la zona de los tejados y acceder al edificio. Una vez dentro del almacén, tendrás que encontrar a Phoenix y capturarlo vivo. Creemos que los treinta rehenes capturados esta mañana por Phoenix siguen con vida en algún lugar del edificio. Sé extremadamente cauto al enfrentarte con Phoenix para no exponer a los rehenes civiles.

AVISO DISCIPLINARIO:

Aun siendo el oficial mejor cualificado para realizar esta misión, sugerimos que tengas este aviso oficial bien en cuenta. Oficialmente sigues estando en periodo de prueba debido a tus anteriores actos imprudentes que ocasionaron daños materiales y personales. Bien es sabido que admiramos tu pasión por entregar a los delincuentes a la justicia, y bien es cierto que deseamos ver a Phoenix entre rejas, pero creemos conveniente resaltar que no ha de hacerse a costa de la generosidad del contribuyente ni de su buen estar. Aunque deseamos que Phoenix sea capturado y traído ante la justicia, utiliza sólo métodos apropiados para evitar que se tomen medidas disciplinarias contra ti.



DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

NOMBRE DE LA MISIÓN: EL MUSEO
RESUMEN:

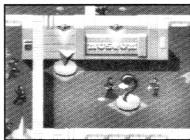
Ex-oficial John Spartan, se te ha permitido salir de la Unidad de Encarcelación criogénica tras haber servido tan solo treinta años de tu sentencia de setenta por imprudencia y riesgo a vidas ajenas. Has sido liberado exclusivamente para llevar a cabo una misión para el Departamento de Policía. No se trata de una liberación condicional ni de un indulto de la sentencia original, aun te queda sentencia por cumplir.

Hace treinta y seis años, estuviste involucrado en la detención de Simon Phoenix en un almacén del municipio conocido entonces como Los Angeles.

Esta mañana, durante una audiencia rutinaria de libertad condicional, Simon Phoenix se fugó de las instalaciones de la prisión de Suspensión por Congelación de California. Durante el proceso, fue responsable de cuatro muertes por asesinato correspondiente al código 187-MDK. Has sido liberado de tu estado de congelación para ayudar y aconsejar al Departamento de Policía de San Angeles en lo referente a métodos para capturar a Simon Phoenix.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Creemos que Phoenix se dirigirá al MUSEO DEL DISTRITO DE HISTORIA DE LA HUMANIDAD. En la actualidad, el museo expone la CAMARA DE LA VIOLENCIA. En ella se exhibe una amplia abanico de armas, cortesía de tres países. Creemos que el objetivo principal de Phoenix se centrará en hacerse con todo el armamento que le sea posible.



Evita que Phoenix robe objetos del museo y entrégalo para su encarcelamiento.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

NOMBRE DE LA MISIÓN: EL SUB MUSEO
RESUMEN:

La persecución y captura de Simon Phoenix ha dejado de estar confinada a la CAMARA DE LA VIOLENCIA del Museo del Distrito de La Historia de la Humanidad. El suelo de cristal cedió durante el enfrentamiento, y tanto Spartan como Phoenix cayeron a la exhibición de las excavaciones de las EL SUB MUSEO. Por razones de claridad, a esta misión se le ha otorgado otro nombre: EL SUB MUSEO.

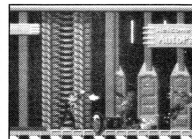
OBJETIVO DE LA MISIÓN:

El objetivo de la misión sigue siendo el mismo. Captura a Simon Phoenix y volver a someterle a un encarcelamiento criogénico.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

NOMBRE DE LA MISIÓN: EL APARCAMIENTO
RESUMEN:

Varios convictos han logrado escapar del Centro Criogénico Penitenciario y de Rehabilitación de California. Nos han informado que se han agrupado en los alrededores de la ciudad. El sistema de vigilancia de la ciudad de San Angeles ha detectado que varios convictos



sometidos a congelación, que se escaparon hace poco de la prisión, se han apoderado de un aparcamiento de la ciudad situado en East Summit Street N° 425. Nos informan de que están causando importantes daños a la ciudad y a la propiedad privada.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Accede a la estructura del aparcamiento desde la planta baja y elimina a los convictos suspendidos por congelación responsables de la destrucción de los coches y de la estructura. Ábrete paso hasta la planta superior de la estructura y detén al convicto que opera la grúa que recoge y lanza coches sobre los civiles de a pie.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

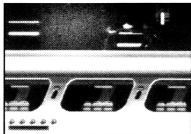
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL MONORRAIL

RESUMEN:

Los convictos han secuestrado el tren número 425 de Transportes Públicos Monorail de San Angeles. Las cámaras de circuito cerrado indican que hay rehenes civiles en el tren. El conductor ha desaparecido y se le da por muerto. Uno de los convictos sometidos a congelación se ha hecho con los mandos del tren.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Tu misión empezará en la parte exterior del tren en plena marcha. Deberás abrirte camino hasta alcanzar el primer vagón del tren y detener su marcha. Elimina al convicto que se ha hecho con los mandos del tren.



DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

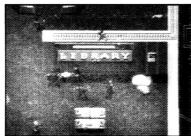
NOMBRE DE LA MISIÓN: LA BIBLIOTECA

RESUMEN:

Se ha detectado una alta concentración de convictos en la Biblioteca del Distrito de San Angeles. Hemos detectado indicios de violencia, destrucción de la propiedad privada y del ayuntamiento, asalto y daños físicos a los civiles y a integrantes del Departamento de Policía.

OBJETO DE LA MISIÓN:

Entra en la biblioteca y detén a los convictos antes de que causen mas destrucción.



DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

NOMBRE DE LA MISIÓN: EL TENDIDO

RESUMEN:

El Sistema de Observación y Vigilancia de los Residentes de la ciudad ha detectado una abertura en una de las compuertas de los túneles abandonados de mantenimiento y servicio público. Dicho acceso da paso a una parte subterránea de la ciudad, conocida como El Yermo. Este es el ultimo lugar donde se ha visto a Simon Phoenix.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Durante tu misión tendrás que montarte en los tendidos, atravesar andamios, y descender haciendo puenting hasta El Yermo. Nos han informado que varios convictos leales a Phoenix le han acompañado durante su huida, y están



montando guardia en la planta del tendido. Ábrete paso hasta la última planta del tendido y elimina al mayor numero de convictos posible. Localiza a Phoenix y hazle salir del yermo. Cuidado con los robots de mantenimiento del Yermo. Phoenix los ha vuelto a programar y le obedecen ciegamente.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

NOMBRE DE LA MISIÓN: EL YERMO

RESUMEN:

El oficial John Spartan del Departamento de Policía de San Angeles ha completado con éxito la misión del Tendido. Estas addenda se incluye como registro para los Expedientes Computerizados del Personal y el Sistema de Observación del Departamento de Policia de San Angeles.

La persecución de Phoenix ha transcurrido desde la última misión hasta las pasarelas ubicadas por encima del Yermo.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Las pasarelas se podrían describir como pasadizos suspendidos sobre el Yermo. Están muy deterioradas y son extremadamente peligrosas. Forman un laberinto cuadrículado sobre el Yermo. Se cree que muchos convictos han sido destinados a las pasarelas para proteger a Phoenix. Atraviesa las pasarelas y elimina a los convictos para localizar a Phoenix.

A pesar de ser muy peligroso, y debido a la estructura en forma de laberinto de las pasarelas, podrás optar por saltar de pasarela en pasarela para cumplir con el objetivo de tu misión con mayor rapidez. ¡El que avisa no es traidor, ten mucho cuidado al realizar esta maniobra!



DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

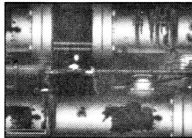
NOMBRE DE LA MISIÓN: EL LABERINTO DE LA RED DE TUBERÍAS

RESUMEN:

Estas addenda se incluye en la carpeta Spartan/Phoenix como archivo. El Sistema de Observación y Control de la Ciudad ha detectado que la persecución del prisionero sometido a congelación Simon Phoenix ha pasado a otra zona, abandonando la zona de la misión previa del pasarelas.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Persigue a Simon Phoenix a través de los túneles de mantenimiento abandonados de San ÁNGELES. Varios prisioneros montan guardia en distintos puntos de los túneles para proteger a Phoenix. Abrete camino por el laberinto de túneles bajo la ciudad y detén a Phoenix.



DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE SAN ÁNGELES

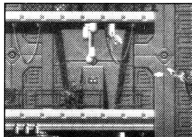
NOMBRE DE LA MISIÓN: LA PRISIÓN CRIOGÉNICA

RESUMEN:

El Sistema de Vigilancia de Observación y Control de la ciudad ha detectado una intrusión forzada en las Instalaciones de Encarcelación Criogénica de California. Los sistemas de vigilancia visuales captaron imágenes de Simon Phoenix liberando a otros convictos de su estado de animación suspendida.

OBJETIVO DE LA MISIÓN:

Las instalaciones de encarcelación por congelación constan de varias cámaras y pasillos. Es más que probable que te encuentres cara a cara con los convictos liberados por Phoenix. Abrete camino por los pasillos de la prisión criogénica y localiza a Phoenix. Debido a los muchos daños y pérdida de vidas humanas ocurridos durante la última misión, este cara a cara tendrá que ser a muerte. Detén a Phoenix a toda costa, sea como sea.



GARANTÍA LIMITADA

ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a:

ACCLAIM® DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A.
Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, España

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACIÓN O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRÁ AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESIÓN, USO O UTILIZACIÓN INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim es una división de Acclaim Entertainment © & © 1995 Acclaim Entertainment.
Todos los derechos reservados.

AVVIO

1. Allestisci il Sega™ Mega Drive™ seguendo le istruzioni del manuale d'istruzioni del sistema.
2. Prima di inserire la cartuccia del gioco accertati che l'interruttore sia SPENTO. Inserisci la cartuccia di DEMOLITION MAN™.
3. Accendi il Sega™ Mega Drive™.
4. Appariranno delle videate con i titoli. Premi il pulsante start per passare alla videata successiva.
5. Dopo la videata di testa ti verranno presentate tre opzioni: START (INIZIARE), OPTIONS (OPZIONI) e ACTIONS (AZIONI). Scegliendo START andrai direttamente sui tetti per cominciare la missione. Scegliendo OPTIONS verrai portato sulla videata delle opzioni. Selezionando ACTIONS vedrai una dimostrazione del gioco.

IMPORTANTE! Se la videata Sega non appare, sposta l'interruttore di corrente su OFF (SPENTO). Controlla che il sistema sia stato allestito correttamente e che la cartuccia di Demolition Man sia stata inserita bene. Quindi sposta di nuovo l'interruttore su ON (ACCESO). Accertati sempre che l'interruttore sia spento prima di inserire o togliere la cartuccia di Demolition Man.

CARTUCCIA MEGA DRIVE



PULSANTIERA 1 MEGA DRIVE

LA VIDEATA DELLE OPZIONI

Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per spostare l'icona davanti all'opzione che desideri cambiare.

CONFIGURAZIONE DELLA PULSANTIERA

Premi il pulsante A, B o C per scegliere la configurazione desiderata.

DIFFICOLTA

Puoi scegliere tra: Calm (Tranquillo), Crazy (Folle) o Total Demolition (Distruzione totale).

EFFETTI SONORI

On (Accesi) o Off (Spenti) (seleziona con i pulsanti A, B o C).

MUSICA

On (Accesa) o Off (Spenta) (seleziona con i pulsanti A, B o C).

COLLAUDO SONORO

Premi start (avvio) per accedere alla videata di collaudo del sonoro e scegliere tra le opzioni (premi A per ascoltare il sonoro, B per fermare il sonoro e START per ritornare sulla videata delle opzioni).

USCITA

Premendo start (avvio) verrai riportato sulla videata delle opzioni principali. Qui potrai scegliere tra START GAME (INIZIA GIOCO) e andare sulla prima missione, resettare OPTIONS (OPZIONI) o scegliere ACTIONS (AZIONI) (una modalità di addestramento, per cominciare premi START quindi premi A, B o C o utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per passare alla prossima lezione di movimenti).

DIFFICOLTA
SONORO EFFETTI
MUSICA
SONORO PROVARE



INFORMAZIONI SUI COMANDI

LIVELLI ORIZZONTALI

PULSANTI

A - Lanciare bombe.

B - Sparare.

C - Saltare.

Tenere premuto B, quindi premere A. - Sparare da fermo

PULSANTE DIREZIONALE

SU - Salire.

GIU - Rannicchiarsi o scendere le scale. Tenere premuto per sparare da rannicchiato.

DESTRA - Mirare o correre a destra.

SINISTRA - Mirare o correre a sinistra.

DIAGONALE IN GIU + C - Rotolare

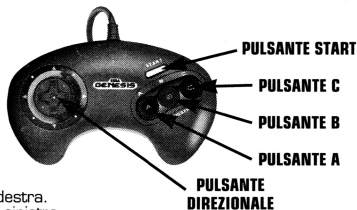
START - Premi il pulsante START per mettere l'azione in gioco nel corso del gioco.

LIVELLI VERTICALI

PULSANTI

A - Sparare le bombe.

B - Sparare.



C - Sparare indietro.

A & B - Sparare da fermo (quando sei fermo in piedi)

B & C - Continuare a sparare nella stessa direzione (quando in movimento).

PULSANTE DIREZIONALE

DESTRA - Correre o mirare le armi a destra.

SINISTRA - Correre o mirare le armi a sinistra.

GIU - Correre o mirare le armi in fondo alla videata.

SU - Correre o sparare le armi in cima alla videata.

COME UTILIZZARE LE ARMI:

FUCILI:

Verrai armato automaticamente con una pistola. Se raccoglierai un'altra arma, la pistola verrà messa nella fondina e utilizzerai la nuova arma fino a quando non finirai le munizioni. In quest'ultimo caso ritornerai alla pistola. Il fucile verrà temporaneamente visualizzato nell'angolo in alto a sinistra della videata quando verrà raccolto.

BOMBE A MANO:

Quando raccogli delle bombe, queste appariranno in fondo a sinistra della videata. Le bombe a mano vengono raccolte a gruppi di cinque, mentre quelle incendiarie a gruppi di tre. Utilizzale come vuoi, ma ricorda che non potrai accumularle poiché potrai averne al massimo cinque. Se hai un tipo di bomba e ne raccogli un gruppo dell'altro tipo, le bombe diventeranno tutte di quest'ultimo tipo.

Quando sarai su una zip line, premendo il pulsante per Lanciare farai frenare la zip line.

ARMI DISPONIBILI

Qui di seguito troverai le armi disponibili nelle missioni. Ricorda che la pistola sarà sempre disponibile.

PISTOLA - Con munizioni a volontà. Usala quando ne hai bisogno.



FUCILE - Con munizioni limitate. Il fucile ha una maggiore portata.



MAGNUM - Una pistola più potente che consente di eliminare i nemici con meno munizioni. Le munizioni sono limitate.



BOMBA A MANO - L'esplosivo del 20esimo secolo che elimina tutti i nemici che si trovano sulla traiettoria.



BOMBA INCENDIARIA - Elimina gli avversari e lascia una scia di fiamme.



CASSETTA DEL PRONTO SOCCORSO - Ripristina l'energia vitale.



MINI PRONTO SOCCORSO - Ripristina l'energia vitale.



VITA EXTRA - Ti fornisce un'altra vita.



OCCHIALI A INFRAROSSI - Usa questi occhiali speciali per poter vedere nel buio.



CORAZZA - Questa corazza è praticamente a prova di proiettile.



FIALA CONGELANTE - Contiene l'agente chimico che attiva il processo di sospensione criogena. Utilizzala sui detenuti e Phoenix per congelarli.

POLIZIA DI LOS ANGELES ARCHIVIO N°425

JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX

ATTENZIONE!

QUESTE INFORMAZIONI SONO ESTREMAMENTE RISERVATE.

POLIZIA DI LOS ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: I TETTI

RIASSUNTO

Simon Phoenix è ricercato dalla Polizia di Los Angeles perché accusato di diversi crimini in città e nelle aree limitrofe. Le accuse includono omicidio premeditato, omicidio colposo, tentato omicidio, aggressione, aggressione a mano armata, furto aggravato, furto e rapimento.

È molto conosciuto e tutto il personale della Polizia di Los Angeles è stato informato che Phoenix è in possesso di armi ed è considerato molto pericoloso. Phoenix possiede un vasto arsenale di armi e altro materiale di scorta rubato. Precedenti tentativi di catturare Phoenix, anche con la collaborazione di altri servizi d'ordine, sono falliti e hanno causato la distruzione di edifici privati e pubblici. Molti agenti e molti civili hanno subito ferite molto gravi e altri sono morti a causa della resistenza opposta all'arresto da Phoenix. Questo spiega come mai la polizia vuole assolutamente catturare Phoenix.



OBIETTIVO DI MISSIONE

Verrai trasportato con un elicottero sui tetti di un magazzino abbandonato che si presume sia il quartiere generale di Simon Phoenix e dei suoi scagnozzi. Si crede, che come in precedenti occasioni, Phoenix sia pesantemente armato e disponga di personale e armi di completo. Appena scenderai dall'elicottero sarai completamente solo. A causa del fuoco superficie terra contro l'elicottero, durante la missione non potrete guardarti alle spalle. Dovrai attraversare i tetti e penetrare nell'edificio. Appena sarai dentro dovrai cercare Phoenix e portarlo fuori vivo. Siamo convinti che i trenta ostaggi civili catturati oggi da Phoenix siano ancora vivi e si trovino nell'edificio. Stai molto attento quando ti troverai ad affrontare Phoenix per non mettere in repentaglio la vita degli ostaggi.

AVVERTIMENTO DISCIPLINARE

Anche se sei considerato l'agente più qualificato per questo compito, tieni presente questo avvertimento. Sei in periodo di prova per essere stato incauto e aver causato danni a edifici civili e messo a repentaglio delle vite. Anche se la passione che metti nel catturare delinquenti è senza dubbio ammirevole, non per questo puoi permetterti di compromettere edifici pubblici o la salute dei cittadini. Certo che vogliamo che Phoenix venga catturato e saldi i suoi conti con la giustizia, ma per evitare ulteriori provvedimenti disciplinari dovrai utilizzare solamente i mezzi consentiti!



POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: IL MUSEO

RIASSUNTO:

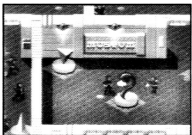
Sei l'Ex-agente John Spartan, sei uscito dall'unità criogena dopo aver scontato trent'anni della sentenza di settanta anni per essere stato incauto ed aver messo in pericolo delle vite umane. Sei stato rilasciato solamente per questioni relative ai servizi d'ordine. Non si tratta di libertà provvisoria o di termine della pena.

Trenta sei anni fa partecipasti alla cattura di un certo Simon Phoenix in un magazzino della provincia di una città chiamata Los Angeles. Proprio questa mattina, durante un'ora d'aria, Simon Phoenix è fuggito dalla Prigione Criogena della California provocando quattro omicidi codice 187 assassino MDK. Sei stato riportato dallo stato criogeno per aiutare e consigliare la Polizia di San Angeles sui metodi per catturare Simon Phoenix.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Si ritiene che Phoenix si stia dirigendo verso il MUSEO CIVICO DI STORIA NATURALE. Al museo è in corso una mostra sulla VIOLENZA. Questa mostra contiene una vasta gamma di armi di tre secoli diversi. Pensiamo che l'obiettivo principale di Phoenix sia quello di ottenere il maggior numero possibile di armi.

Devi impedire a Phoenix di rubare nel museo e riportarlo in carcere.



POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: SOTTO IL MUSEO

RIASSUNTO:

La caccia a Simon Phoenix non si svolge più nella SALA DELLA VIOLENZA del Museo Civico di Storia Naturale. Durante il confronto, il pavimento di vetro è crollato e Spartan e Phoenix sono caduti nella mostra degli scavi su SOTTO IL MUSEO. Questa parte della missione assume adesso il nome di SOTTO IL MUSEO.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

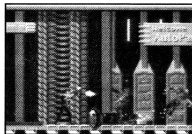
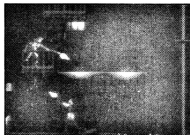
L'obiettivo della missione non è cambiato. Cattura Simon Phoenix e la sua gang e riportalo alla prigione criogenica.

POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: IL PARCHEGGIO

RIASSUNTO

Molti detenuti sono riusciti a fuggire dal Penitenziario Criogeno della California e dall'Unità di riabilitazione e si trovano in città. Molti detenuti sono stati visti nella Biblioteca comunale di San Angeles. Secondo i servizi di sorveglianza di San Angeles molti detenuti criogeni hanno invaso l'unità del parcheggio n°425 di East Summit Street e sono stati riportati ingenti danni alla proprietà pubblica e privata.



OBIETTIVO DELLA MISSIONE

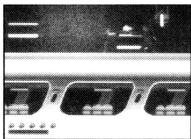
Entra nel piano terra del parcheggio al terreno e elimina i detenuti criogeni che danneggiano le auto e l'edificio. Arriva al piano più alto dell'edificio e sottrai il controllo della gru ai detenuti criogeni con la quale afferrano auto che poi scagliano addosso ai civili.

POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: LA FERROVIA

RIASSUNTO:

I detenuti criogeni hanno preso il controllo del treno di San Angeles n°425 e le telecamere di sicurezza indicano che a bordo del treno si trovano molti ostaggi civili. Il conduttore del treno è scomparso e si pensa sia morto. Il treno è guidato da uno dei detenuti criogeni.



OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Comincerai la tua missione in coda al treno in corsa e devi riuscire a raggiungere la carrozza in testa e a fermare il treno. Evita che i civili all'interno del treno vengano feriti.

POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: LA BIBLIOTECA

RIASSUNTO

Molti detenuti sono stati visti nella Biblioteca comunale di San Angeles. Sono stati riportati danni alla



proprietà pubblica e privata, aggressioni e attacchi ai civili e poliziotti.

OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Devi entrare nella biblioteca e impedire ai detenuti di provocare ulteriori distruzioni.

POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE:

RIASSUNTO

Il computer di controllo e di vigilanza della città ha rilevato un passaggio nelle porte di accesso ai tunnel di servizio abbandonati. Questo passaggio potrebbe condurre alla città sotterranea conosciuta con il nome Il Deserto. È qui che Simon Phoenix è stato visto l'ultima volta.



OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Dovrai guidare zip lines, attraversare passerelle e salti con l'elastico per poter arrivare a Il Deserto. Si ritiene che molti detenuti criogeni, fedeli seguaci di Phoenix, siano appostati sulla zip line a fare la guardia.

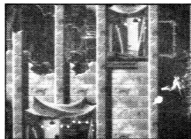
Cerca di arrivare in fondo alla zip line, eliminando il maggior numero possibile di detenuti criogeni. Cerca Phoenix e portalo fuori da Il Deserto vivo. Stai attento ai droidi della manutenzione della zip line, sono stati riprogrammati da Phoenix per favorire i suoi piani.

POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: IL DESERTO

RIASSUNTO:

L'agente John Spartan è l'agente della Polizia di San Angeles, ha completato con successo la missione Zip Line. Le seguenti informazioni sono state aggiunte dal computer di controllo e di vigilanza della Polizia di San Angeles.



L'inseguimento di Phoenix passa dalla missione precedente alle passerelle sospese su Il Deserto.

OBIETTIVO DI MISSIONE

Le passerelle non sono altro che dei passaggi sospesi sul deserto. Sono molto vecchie ed è pericoloso camminarci sopra. Formano una sorta di labirinto a forma di griglia sopra il Deserto. Si presume che sulle passerelle si trovino molti detenuti criogeni a difesa di Phoenix. Attraversa le passerelle e elimina i detenuti criogeni per inseguire Phoenix.

Anche se la missione è alquanto pericolosa a causa del labirinto di passerelle, riuscirai a trovare il tuo obiettivo di missione più facilmente se salterai di passerella in passerella. Ma sei stato avvertito, stai molto attento quando ti eserciti in questa manovra!

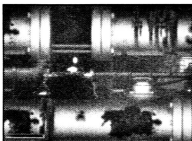
POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: IL LABIRINTO DI TUBI RIASSUNTO

Le seguenti informazioni sono state aggiunte al file Spartan/Phoenix a scopo informativo. Il computer di controllo e di vigilanza della Polizia di San Angeles ha individuato che l'inseguimento del prigioniero criogeno Simon Phoenix da parte di Spartan ha abbandonato la precedente area di missione nel passerelle.

OGGETTIVO DI MISSIONE

Inseguì Simon Phoenix nei tunnel di servizio abbandonati di San Angeles. Nei tunnel si trovano molti detenuti criogeni allo scopo di proteggere Phoenix. Fatti strada nel labirinto di tunnel della città e cattura Phoenix.



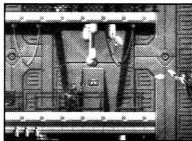
POLIZIA DI SAN ANGELES

NOME DELLA MISSIONE: LA PRIGIONE CRIOGENA RIASSUNTO

Il computer di controllo e di vigilanza ha individuato un varco creato con la forza nella Prigione criogenica della California. Dal controllo visivo risulta che Simon Phoenix è riuscito ad entrare nella prigione e a liberare degli altri detenuti criogeni dal loro stato di animazione sospesa.

OGGETTIVO DI MISSIONE

La prigione criogenica è composta da molte stanze e corridoi. Probabilmente dovrai affrontare molti dei detenuti criogeni che sono stati liberati da Phoenix. A causa dei danni e delle vite perdute nelle precedenti missioni questa volta dovrai combattere fino alla fine. Devi prendere Phoenix costi quel che costi.



GARANZIA LIMITATA

L'ACCLAIM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Questo software ACCLAIM viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottintesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. L'ACCLAIM si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM inviato con la ricevuta d'acquisto, con le spese postali a proprio carico, al suo Centro Assistenza Clienti.

Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita della cartuccia del cliente originale. Si prega di inviare a:

**ACCLAIM® DISTRIBUITO DALLA
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,**

**Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London
SW3 1JJ, England.**

Per il ritorno della cartuccia si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.

La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM è dovuto ad abuso, uso irragionevole, maltrattamento o trascuratezza. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSE GARANZIA DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE, SONO LIMITATE A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCritto. IN NESSUN MODO L'ACCLAIM RISPONDERÀ A DANNI CONSEGUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM. QUESTO, COMUNQUE, NON È IN CONTRASTO CON I DIRITTI DEL CONSUMATORE STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della ACCLAIM, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

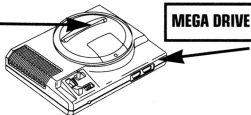
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ATT KOMMA IGÅNG

1. Installera ditt Sega™ MegaDrive™ System i enlighet med instruktionsboken till detta.
2. Se till att strömbrytaren är i läget "OFF" innan kassetten med Demolition Man™ stoppas in i systemenheten.
3. Slå på strömmen till Sega™ MegaDrive™ System.
4. Ett antal credits-skärmar visas. Gå till nästa skärmbild genom att trycka på STARTKNAPPEN.
5. Efter titelskrmbilden visas tre alternativ, "START", "OPTIONS" och "ACTIONS". Om du väljer "START" börjar ditt första uppdrag direkt ute på taken. Om du väljer "OPTIONS" kommer du till skärmbilden Alternativ. Om du väljer "ACTIONS" visas en inskolning i spelet.

VIKTIGT Om Sega Skärmen inte kommer upp, slå AV [OFF] strömbrytaren. Försäkra dig om att ditt System är rätt inkopplat och att The Demolition Man kassetten är rätt insatt. För strömbrytaren till läget PA [ON] igen. Se alltid till att strömmen är avslagen innan ni sätter in eller tar ut The Demolition Man kassetten.

MEGA DRIVE CARTRIDGE



MEGA DRIVE CONTROL PAD 1

SKÄRMBILDEN ALTERNATIV (OPTIONS SCREEN)

Flytta markören till det alternativ du vill modifiera med hjälp av D-KONTROLLEN.

STYRPLATTANS KONFIGURATION

Välj den konfiguration av styrplattan som bäst passar dig med A-, B- eller C-KNAPPEN.

SVARIGHETSGRAD

Du kan välja mellan Calm [Lugn], Crazy (Vildsint) eller Total Demolition (Total förödelse).

LJUDEFFEKTER

Av eller på [on/off] (Välj med A-, B- eller C-KNAPPEN).

LJUDTEST

Gå till skärmbilden för ljudtest genom att trycka på STARTKNAPPEN och välj sedan startalternativ. Tryck på A-KNAPPEN för att spela med ljudeffekter eller B-KNAPPEN för att stänga av ljudet. Gå tillbaka till skärmbilden

Alternativ genom att trycka på STARTKNAPPEN.

AVSLUTA

En tryckning på STARTKNAPPEN tar dig tillbaka till skärmbilden Alternativ. I den kan du välja mellan START GAME (Starta spelet) och gå till ditt första uppdrag, ställa om alternativ (OPTIONS) eller välja ACTION (Handling). Det sista alternativet är en inskolning i spelet. Tryck på STARTKNAPPEN för den första lektionen och bläddra sedan igenom lektionerna med A-, B- eller C-KNAPPEN eller med D-KONTROLLEN.

SVARIGHETSGRAD

SOUND EFFEKTER

MUSIC

SOUND PROV



STYRNING AV SPELET NIVÅER SEDDA FRÅN SIDAN KNAPPAR

A-knappen - Kasta granater.

B-KNAPPEN - Skjut.

C-KNAPPEN - Hoppa

Håll B-KNAPPEN nedtryckt och tryck på A-KNAPPEN -

Stillastående skott

D-KONTROLLEN

UPP - Klättra

NED - Huka, gå nedför stegen.

Håll nedtryckt för hukande

skott.

HÖGER - Sikta eller spring till höger.

VÄNSTER - Sikta eller spring till vänster.

NED + VÄNSTER/HÖGER + C-KNAPPEN - Rulla

STARTKNAPPEN

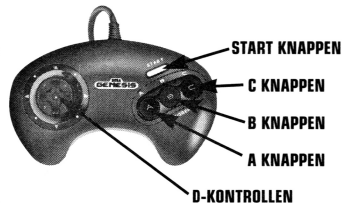
Startar spelet från skärmbilden Alternativ.

NIVÅER SEDDA FRÅN OVAN KNAPPAR

A-KNAPPEN - Kasta granat

B-KNAPPEN - Skjut

C-KNAPPEN - Skjut bakåt



A- + B-KNAPPEN - Stillastående skott
B- + C-KNAPPEN -Låst eldriktning under förflyttning

D-KONTROLLEN

HÖGER - Spring eller avfyr vapen till höger
VÄNSTER - Spring eller avfyr vapen till vänster
NED - Spring eller avfyr vapen mot skärmens underkant
UPP - Spring eller avfyr vapen mot skärmens överkant

BEVÄPNING

SKJUTVAPEN

Du förses automatiskt med en pistol. Om du plockar upp ett annat vapen hölstras din pistol och det nya vapnet blir då ditt huvudvapen tills dess att ammunitionen till detta tar slut. När detta inträffar använder du pistolen igen. Aktuellt vapen visas upp en kort stund i bildskärmens övre vänstra hörn när det först plockas upp.

GRANATER

När du plockar upp granater visas dessa i skärmbildens nedre vänstra kant. Handgranater plockas upp fem i taget, brandgranater tre i taget. Använd dem vid behov men kom ihåg att du inte kan lägga dem på lager, fem är det största antal du kan inneha. Om du har en granattyp och plockar upp en annan blir samtliga dina granater av den upplockade typen.

VAPEN OCH UTRUSTNING

Dessa föremål kan bli tillgängliga under uppdrag. Observera att du alltid har pistolen tillgänglig.

PISTOL - Gott om ammunition, använd vid behov.



HAGELBÖSSA - Begränsad ammunition. Om du använder hagelbössan får du längre skottvidd.



MAGNUM - En pistol med större eldkraft som eliminerar motståndare med lägre ammunitionsförbrukning.



Har begränsad ammunitionstilldelning.

HANDGRANAT - Ett 20:de århundradets sprängmedel som tar hand om motståndare som kommer i vägen för det flygande skrotet.



BRANDGRANAT - Förvandlar motståndare till aska.



LÄKEVÄSKA - Förnyar livsenergin.



ETT LÄKEPILLER - återställer livskraft



EXTRALIV - Ger dig ett extra liv.



INFRARÖDA BRILLOR - Om du använder dessa blir din mörkersyn så mycket bättre.



KROPPSPANSAR - Detta skydd är nästan helt skottsäkert.



SNABBFRYSARE - Dessa innehåller den kemiska produkt som inleder kallsömn. Frys ned banditer och Phoenix med dessa.

LOS ANGELES POLICE DEPARTEMENT FALL #425 JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX

VARNING!

ALLT MATERIAL I DENNA AKT ÄR KONFIDENTIELLT.

LOS ANGELES POLICE DEPARTEMENT UPPDRAGETS KODNAMN: TAKEN SAMMANFATTNING:

Simon Phoenix är efterlyst av polisen i Los Angeles för ett flertal grova brott i staden och kringliggande områden. Bland dessa brott märks mord under försvårande omständigheter, dråp, mordförsök, misshandel, misshandel med dödligt vapen, grov stöld, stöld och kidnappning. Det är väl känt att Simon Phoenix är beväpnad och betraktas som farlig, vilket polismyndigheterna har tagit under beaktande. Han har hjälp av ett nätverk av illegala leverantörer av vapen och stulen utrustning.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Du förflyttas per helikopter till taket på den övergivna lagerbyggnad där Simon Phoenix och hans gäng troligen har sitt högkvarter. Det förutsätts att Phoenix, liksom vid tidigare konfrontationer, är tungt beväpnad och har understöd av både personal och utrustning. När du lämnat helikoptern är du ensam. I och med att luftvärnseld riktas mot helikoptern kan vi inte ge luftburet eldunderstöd under detta uppdrag.



Det är din uppgift att ta dig över taken och in i byggnaden. Väl inne i den måste du återfinna Phoenix och arrestera honom, samt ta dig ut ur byggnaden med levande fånge. Vi har skäl att anta att det finns en gisslan med 30 oskyldiga civilpersoner i byggnaden. Phoenix tog dem till fånga tidigare under dagen. Var mycket försiktig vid konfrontationen med Phoenix så att inte gisslan utsätts för risker.

VARNING

Även om vi anser att du är den mest kvalificerade personen för detta uppdrag skall du ta detta som en officiell och välmenad varning. Du står officiellt under myndighetens villkorliga övervakning på grund av tidigare brott som resulterat i skador på civil egendom och personlig hälsa. Även om din passion att ställa brottslingar inför rättsvisan är beundransvärd och vi önskar att få Simon Phoenix ställd inför domstol, så kan detta inte få ske på bekostnad av skattebetalares egendom och hälsa. Även om vi vill ha Phoenix infångad och ställd inför rättsvisan, ska du endast använda minsta möjliga våld som ger önskat resultat, om du vill undvika disciplinära åtgärder!

SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

UPPDRAGETS KODNAMN: MUSEET

SAMMANFATTNING:

F.d. konstapel John Spartan: du har frigivits från syntetköldsfängelset efter att ha avtjänat endast 30 år av ett 70-årigt straff för hänsynslöst riskerande av människoliv. Du har tillfälligtvis släppts ut av enbart polisiära skäl. Detta är inte en villkorlig eller förtida frigivning.



För 36 år sedan var du inblandad i infångandet av Simon Phoenix i en lagerbyggnad i dåvarande Los Angeles. Tidigare denna morgon flydde Simon Phoenix från ett rutinsammanträde

angående villkorlig frigivning vid California Cryo Prison. Under flykten utförde Phoenix fyra Kod 187 MDK-brott (Mord). Du har väckts från din kallsömn för att bistå och ge råd till polisen i San Angeles vad gäller sätt att infånga Simon Phoenix.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

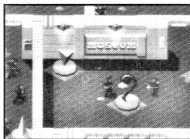
Det hålls för troligt att Phoenix försöker ta sig till COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Detta museum håller för närvarande en utställning kallad THE HALL OF VIOLENCE. Denna utställning innehåller bland annat en stor uppsättning vapen från tre sekler. Vi antar att ett av målen för Phoenix är att anskaffa så många vapen som möjligt. Förhindra därför att Phoenix rånar museet, fånga in honom igen och återför honom till fängelset.

SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

UPPDRAGETS KODNAMN: MUSEETS KALLARE

SAMMANFATTNING

Jakten på Simon Phoenix är inte länge geografiskt begränsad till HALL OF VIOLENCE i COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Under konfrontationen där förstördes glasgolvet vilket medförde att Spartan och Phoenix ramlade ner i



museets källare och därvarande utställning över utgrävningarna av MUSEETS KALLARE. I syfte att förtydliga spårandet av Spartan och Phoenix kallas denna del av uppdraget MUSEETS KALLARE.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Uppdraget i sig är oförändrat. Grip Simon Phoenix och hans gäng och förpassa dem tillbaka till fängelset.

SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

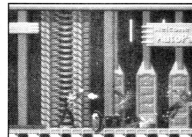
UPPDRAGETS KODNAMN: PARKERINGSHUSET

SAMMANFATTNING

Ett flertal fångar har rymt från California Cryo Penitentiary and Rehabilitation. De är för närvarande på fri fot inom stadsgränsen. Övervakningssystemet i San Angeles rapporterar att ett flertal förrymda cryobanditer invaderat det av staden ägda parkeringshuset, adress 425 East Summit Street. Stor förödelse av såväl privat som stadens egendom har inrapporterats.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Gå in i byggnaden på marknivå och eliminera de skurkar som skadar bilar och byggnaden. Ta dig upp till översta våningen och stoppa den cryobandit som manövrerar den kran som plockar upp bilar och släpper ned dessa på oskyldiga civilpersoner.



SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

UPPDRAGETS KODNAMN: PA TAGET

SAMMANFATTNING

Monorailtåg PMTT 425 i San Angeles har kapats av cryobanditer. Övervakningskameror anger att det finns ett flertal oskyldiga civilpersoner som gisslan ombord på tåget. Föraren saknas och antas vara död. Tåget körs av en av banditerna.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Uppdraget inleds längst bak i tåget. Du måste kämpa dig fram till den första vagnen och stoppa tåget. Ta dig till förarplatsen och eliminera den bandit som kör det.

SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

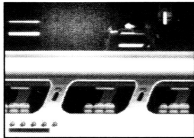
UPPDRAGETS KODNAMN: BIBLIOTEKET

SAMMANFATTNING

Många av rymlingarna har siktats vid San Angeles County Library. Rapporter finns om våldsamheter, förstörelse av statlig och privat egendom, misshandel och kroppsskador på civila personer och polis.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Gå in i biblioteket och förhindra banditerna från att ställa till med mer förödelse.



SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

UPPDRAGETS KODNAMN: ZIP-LINJEN

SAMMANFATTNING

Stadens övervakningssystem har upptäckt en öppning i ett av tillträdena till de övergivna tunnelsystemet för kablar och underhåll. Detta tillträde leder till en underjordisk stad kallad Wasteland. Den senaste rapporten om iakttagande av Simon Phoenix kommer från Wasteland.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Du har att åka på zip-linjer, gå över bryggor och hoppa ned till golvet i Wasteland. Det är ett känt faktum att ett flertal förrymda fångar, lojala med Phoenix, har utposterats på nivån med zip-linjen som vakter. Ta dig till botten av denna nivå och eliminera maximalt antal banditer. Hitta Phoenix och släpa ut honom från Wasteland. Se upp med underhållsrobotarna på zip-linjen. De har programmerats om av Phoenix så att de fullgör hans avsikter med dem.



SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

UPPDRAGETS KODNAMN: WASTELAND

SAMMANFATTNING

Konstapel John Spartan i San Angeles poliskår har med framgång fullbordat uppdrag Zip-linjen. Detta tillägg har gjorts för att polisarkivet ska vara komplett.

Jakten på Simon Phoenix har utvidgats från det förra uppdraget till att omfatta gångbryggorna ovanför Wasteland.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Gångbryggorna är upphängda ovanför Wasteland. De är mycket gamla och riskabla att färdas på. De bildar ett labyrintliknande nätverk över hela området. Det förutsätts att det finns ett stort antal cryobanditer utposterade på gångbryggorna i syfte att vakta Phoenix. Gå över bryggorna, eliminera banditerna och spåra Simon Phoenix. Även om det är att betrakta som synnerligen riskabelt, tack vare den labyrintlika konstruktionen av bryggorna, kommer du att upptäcka att uppdraget genomförs snabbare om du hoppar från brygga till brygga. Men var ytterst försiktig när du gör detta.



SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

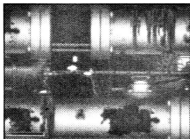
UPPDRAGETS KODNAMN: RORLABYRINTEN

SAMMANFATTNING

Detta har lags till akten över Spartan och Phoenix för att göra arkivet komplett. Stadens övervakningssystem har upptäckt att Spartans jakt efter fänge Simon Phoenix nu lämnat föregående uppdragsområde i gångbryggorna.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Jaga Simon Phoenix genom de övergivna tunnelarna under San Angeles. Det finns ett antal förrymda fångar i dessa tunnlar vars uppdrag är att skydda Phoenix. Ta dig igenom labyrinten av tunnlar under staden och grip Phoenix.



SAN ANGELES POLICE DEPARTEMENT

UPPDRAGETS KODNAMN: KRYO-

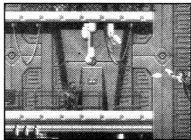
FANDELSET

SAMMANFATTNING

Stadens övervakningssystem har upptäckt att ett inbrott gjorts - i fängelset California Cryo Incarceration Facility. Visuellt övervakning indikerar att Simon Phoenix har brutit sig in i fängelset och nu är fullt sysselsatt med att väcka andra cryobanditer från kallsömnen.

UPPDRAGETS MÅLSÄTTNING

Cryo-fängelset består av ett flertal rum och korridorer. Risken att du ska stöta ihop med många uppväckta banditer är mycket stor. Kämpa dig igenom fängelsets korridorer och hitta Phoenix. I och med de enorma skador och förluster av liv som uppstått vid tidigare uppdrag har ordern nu ändrats. Du måste till varje pris gripa Phoenix.



BEGRANSAD GARANTI

ACCLAIM garanterar ursprungsköparen av denna ACCLAIM-produkt att det medium på vilket datorprogrammet är inspelat är fri från defekter i material och arbetsutförande under en period av nittio (90) dagar från köpdatum. Denna mjukvara från ACCLAIM säljes "som sådant", utan uttalad eller underförstådd garanti av något slag, och ACCLAIM ansvarar inte för några förluster eller skador av något slag som resulterar av användning av detta program. ACCLAIM erkänner en period av nittio (90) dagar för att, enligt eget val, reparera eller byta ut, vilket är kostnadsfritt, varje mjukvara från ACCLAIM, med portot betalt och föreliggande av köpbevis, vid sitt Kundservicecenter. Utbyte av denna kassett, kostnadsfritt för ursprungsköparen, är den fulla betydelsen av vårt ansvar.

Var god sänd till:

**ACCLAIM®, DISTRIBUTED BY
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,**

**Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London
SW3 1JJ, England**

Var god tillåt 28 dagar från ivägsändande till återlämning av kassetten.

Denna garanti gäller inte för normal förslitning. Garantin kommer inte att gälla om defekten i mjukvaran från ACCLAIM har uppstått genom missbruk, orimlig användning eller försumlighet.

DENNA GARANTI GÄLLER FÖRE ALLA ANDRA GARANTIER, OCH INGA ANDRA FRAMSTÄLLNINGAR ELLER KRAV AV NÅGOT SLAG KOMMER ATT BINDA ELLER FÖRPLIKTA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. VARJE UNDERFÖRSTÅDD GARANTI GÄLLANDE DENNA MJUKVARAPRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER FÖR SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL PERIODEN PÅ NITTIO (90) DAGAR BESKRIVEN OVAN. INTE UNDER NÅGRA OMSTÄNDIGHETER KOMMER ACCLAIM ATT VARA ANSVARIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, TILLFÄLLIGA ELLER BETYDANDE SKADOR SOM RESULTERAT AV INNEHAV, ANVÄNDNING ELLER DÅLIG FUNKTION HOS DENNA PRODUKT FRÅN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DETTA PÅVERKAR INTE PÅ NÅGOT SÄTT DINA LAGSTADGADE RÄTTIGHETER.

Detta datorprogram och dess tillhörande dokumentation och material skyddas av både nationella och internationella lagar. Lagring i återvinningssystem, reproduktioner, översättningar, uthyrning, utlåning, sändning och offentlig visning är förbjudet utan uttryckligt tillstånd från ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

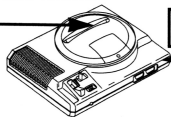
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment.
Alla rättigheter reserverade.

BEGINNEN

1. Installeer je Sega™ Mega Drive™ machine volgens de aanwijzingen die in de handleiding van je Mega Drive™ worden gegeven.
2. Zorg er voor dat de machine UIT staat voordat je de spelcassette erin stopt. Stop de DEMOLITION MAN™ spelcassette in de machine.
3. Zet je Sega™ Mega Drive™ aan.
4. Je zult een aantal credits schermen te zien krijgen. Je kunt op elk moment op de start knop drukken om door te gaan naar het volgende scherm.
5. Na het titelscherm krijg je drie opties: START, OPTIONS (OPTIES) en ACTIONS (ACTIES). Als je START kiest, ga je direct naar de daken en begin je met je eerste missie. Wanneer je OPTIONS selecteert, krijg je het opties scherm te zien. Door het selecteren van ACTIONS kom je terecht in de lesinstelling van het spel.

BELANGRIJK! Wanneer het Sega scherm niet verschijnt, moet je de machine UIT zetten. Zorg er voor dat de machine op de juiste manier is ingesteld en dat de cassette er goed in zit. Zet dan de machine weer AAN. Zorg er altijd voor dat de machine UIT staat voordat je de Demolition Man cassette erin stopt of er weer uithaalt.

MEGA DRIVE CASSETTE



MEGA DRIVE BESTURINGSPAD 1

HET OPTIES SCHERM

Gebruik de Richtingtoets voor het verplaatsen van het icoontje naar de optie die je wilt veranderen.

BESTURINGS CONFIGURATIE

Gebruik je A, B, of C knop om de configuratie te kiezen die je het beste lijkt.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Je kunt kiezen uit: Calm (Rustig), Crazy (Maniakal), of Total Demolition (Volledige Verwoesting).

GELUIDSEFFECTEN

On (Aan) of Off (Uit) (selecteer met knoppen A, B, of C)

MUZIEK

On (Aan) of Off (Uit) (selecteer met knoppen A, B, of C)

GELUIDSTEST

Druk op start voor het geluidstest scherm en kies uit de start opties (Druk

op A om het geluid te laten beginnen. Druk op B om het geluid te laten stoppen. Druk op START om terug te keren naar het opties scherm.)

EXIT

Door op start te drukken, word je teruggebracht naar het algemene opties scherm. Daar kun je kiezen uit: START GAME (BEGINNEN MET HET SPEL) en begin je met je eerste opdracht, reset OPTIONS (OPTIES) of sample ACTIONS (ACTIES) (een lesinstelling: druk op start om te beginnen, daarna druk je A, B, of C in of gebruik je de RICHINGTOETS om door te scrollen naar de volgende les over bewegingen)



BESTURINGS INFORMATIE

ZIJAANZICHT LEVELS

KNOPPEN

A - Granaten gooien.

B - Schieten

C - Springen

Houd B ingedrukt, daarna druk je A in - Positie schoten

RICHINGTOETS

OP - Klimmen

NEER - Hurken of ladders afdalen. Houd ingedrukt om gehurkt te schieten.

RECHTS - Richten of rennen naar rechts

LINKS - Richten of rennen naar links

NEER DIAGONAAL + C - Rollen

TART - Druk op de START knop om te pauzeren tijdens het spel.

BOVENAANZICHT LEVELS

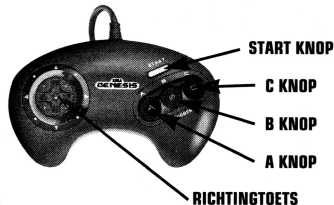
KNOPPEN:

A - Gooi granaat

B - Schieten

C - Naar achteren schieten

A&B - Positie schieten (terwijl je stil staat)



B&C - Blijf schieten in dezelfde richting (terwijl je beweegt)

RICHTINGTOETS:

RECHTS - Rennen of met wapens schieten naar rechts.

LINKS - Rennen of met wapens schieten naar links.

NEER - Rennen of met wapens schieten naar de onderkant van het scherm.

OP - Rennen of met wapens schieten naar de bovenkant van het scherm.

HET GEBRUIK VAN JE WAPENS

VUURWAPENS:

Je krijgt automatisch een pistool. Wanneer je een ander wapen oppikt, verdwijnt je pistool in de holster en kun je schieten met het nieuwe wapen totdat de munitie daarvoor op is. Vanaf dat moment kun je je pistool weer gaan gebruiken. Wanneer je voor de eerste keer een wapen oppakt, wordt dat kort getoond in de linker bovenhoek van het scherm.

HANDGRANATEN:

Wanneer je granaten oppakt, zullen ze links onderaan op het scherm verschijnen. Je krijgt vijf handgranaten en drie vlammengranaten per keer. Je kunt ze gebruiken wanneer je maar wilt, maar onthoud dat je geen voorraadje aan kunt leggen: je zult nooit meer dan vijf granaten hebben. Wanneer je granaten van één type hebt en een granaat van een ander type oppakt, worden alle granaten van dat laatste type. Wanneer je op een "zip" lijn staat, door het indrukken van de Gooi knop krijgt de zip lijn een echte rem.

WAPENS DIE TOT JE BESCHIKKING STAAN

Deze wapens kunnen beschikbaar zijn tijdens je opdrachten. Het is belangrijk om te weten dat het pistool altijd tot je beschikking staat.

PISTOOL - Heel veel munitie.
Gebruik het wanneer dat nodig is.



GEWEER - Munitie is beperkt. Wanneer je het geweer gebruikt heb je een groter vuurbereik.



MAGNUM - Een krachtiger pistool waarmee je vijanden met minder munitie uit de weg kunt ruimen. De munitie is beperkt.



HANDGRANAAT - Een explosief uit de twintigste eeuw dat vijanden uitschakelt die getroffen worden door in het rond vliegende brokstukken.



VLAMMENGRANAAT - Schakelt tegenstanders uit en laat een spoor van vlammen achter.



MEDI PACK - Herstelt levenskracht.



MINI PACK - Herstelt levenskracht.



EXTRA LEVEN - Bezorgt je een extra leven.



INFRAROOD BRIL - Gebruik deze speciale bril om 's nachts beter te kunnen zien.



LICHAAMSWAPENRUSTING

- Deze beschermende wapenrusting is bijna volledig kogelbestendig.



BEVRIEZINGS FLESJES

- Bevat de chemische stof die het Cry-suspensie proces op gang brengt. Gebruik dit om de cons en Phoenix te bevriezen.

LOS ANGELES POLITIE BUREAU RAPPORT #425

JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX

WAARSCHUWING

**ALLE INFORMATIE IN DIT RAPPORT IS
VERTROUWELIJK.**

LOS ANGELES POLITIE BUREAU

MISSIE NAAM: DE DAKEN

SAMENVATTING:

Simon Phoenix wordt gezocht door de politie van Los Angeles in verband met aanklachten die te maken hebben met verschillende misdaden in de stad en in de omgeving. Hij wordt onder andere beschuldigd van moord onder verzwarende omstandigheden, moord, poging tot moord, bedreiging, bedreiging met een dodelijk wapen, kapitale diefstal, diefstal en ontvoering. Het is algemeen bekend, en alle politiemannen van Los Angeles weten het ook, dat Phoenix bewapend en uiterst gevaarlijk is. Hij wordt zwaar gesteund door een uitgebreide ondergrondse van dealers die hem wapens en andere gestolen werktuigen leveren.



MISSIE DOEL:

Met een heliöopter word je naar het dak van een verlaten pakhuis gebracht waar Simon Phoenix en zijn handlangers hun hoofdkwartier zouden hebben. Men gaat ervan uit dat Phoenix, net als bij de vorige keren, zwaar bewapend is en personeel en apparatuur, waaronder wapens, tot zijn beschikking heeft. Wanneer je uit de heliöopter bent gestapt, sta je er alleen voor. Door het luchtafweergeschut dat gericht is op de heliöopter kunnen we je niet ondersteunen tijdens je missie.

Jij moet over de daken gaan en daarna het gebouw ingaan. Als je éénmaal binnen bent, moet je Phoenix vinden en hem levend naar buiten brengen. We geloven dat de dertig onschuldige burger gijzelaars die Phoenix eerder op de dag heeft gevangen nog steeds leven en ergens in het gebouw zitten. Je moet echt heel erg voorzichtig zijn wanneer je tegenover Phoenix komt te staan om zo de levens van de gijzelaars niet in gevaar te brengen.

DISCIPLINAIRE WAARSCHUWING:

Hoewel iedereen je ziet als de meest geschikte politieman voor deze opdracht, moet je rekening houden met deze officiële en terechte waarschuwing. Officieel ben je voorwaardelijk vrij nadat je eerder ontzettend roekeloos bent geweest wat geleid heeft tot beschadiging van bezit van burgers en je eigen gezondheid. Het is bewonderenswaardig dat je zo fanatiek bent in het opbrengen van overtreeders en we willen graag dat Phoenix gevangen wordt genomen zodat hij voor het gerecht gesleept kan worden, maar dit mag niet ten koste gaan van het bezit of welzijn van de belastingbetaler. Hoewel we graag willen dat



Phoenix gepakt wordt en voor het gerecht wordt gesleept, moet je niet overmatig veel geweld gebruiken om verdere disciplinaire maatregelen te voorkomen!

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

**MISSIE NAAM: HET
MUSEUM**

SAMENVATTING:

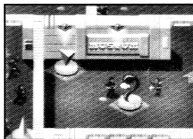
Ex-politieman John Spartan, je bent vrijgelaten uit je cryo-synthesis opsluitingscel nadat je dertig jaar van je straf van zeventig jaar voor het roekeloos in gevaar brengen van mensenlevens daar hebt doorgebracht. Je bent er alleen maar uitgehaald omdat je een klus moet klaren voor de politie. Dit is geen voorwaardelijke vrijlating of kwijtschelding van je straf.

Zes-en-dertig jaar geleden was je betrokken bij de arrestatie van iemand met de naam Simon Phoenix in een pakhuis in de stad die toen Los Angeles heette.

Eerder deze ochtend, tijdens een routine verhoor in verband met voorwaardelijke vrijlating, is Simon Phoenix ontsnapt uit de California Cryo Gevangenis. Tijdens zijn ontsnapping heeft hij vier code 187 MDK's (Murder Death Kills) gepleegd. Je bent uit je cryo toestand gehaald om de politie van San Angeles te assisteren en te adviseren over methoden om Simon Phoenix te arresteren.

DOEL MISSIE:

Men gaat er van uit dat Phoenix op weg is naar het COUNTY MUSEUM OF HUMAN HISTORY. Op dit moment is er een tentoonstelling die als titel THE HALL OF VIOLENCE heeft meegekregen. Deze tentoonstelling laat een omvangrijke collectie



wapens uit drie verschillende eeuwen zien. Volgens ons is Phoenix van plan om zoveel mogelijk wapens te verzamelen. Zorg er voor dat Phoenix het museum niet berooft en breng hem terug zodat hij weer opgesloten kan worden.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

MISSIE NAAM: HET SUB MUSEUM

SAMENVATTING:

De achtervolging van Simon Phoenix is niet langer beperkt tot de HALL OF VIOLENCE in het County Museum of Human History. Toen Spartan en Phoenix tegenover elkaar kwamen te staan, werd de glazen vloer vernietigd waardoor de twee naar beneden vielen in de HET SUB MUSEUM opgravings tentoonstelling. Om Spartan en Phoenix goed te kunnen volgen wordt dit stuk van de missie nu HET SUB MUSEUM genoemd.

DOEL MISSIE:

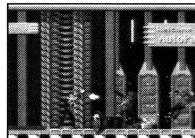
Het doel van de missie is niet veranderd. Vang Simon Phoenix en andere leden van zijn bende en breng hem terug naar de cryo gevangenis.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

**MISSIE NAAM: DE
PARKEERGARAGE**

SAMENVATTING:

Meerdere veroordeelden zijn ontsnapt uit de California Cryo Penitentiare en Rehabilitatie



inrichting. Op dit moment lopen ze vrij rond in de stad. Het bewakingssysteem van San Angeles meldt dat meerdere ontsnapte cryo-cons (cryo veroordeelden) de stadspaarkeergarage #425 East Summit Street zijn binnengedrongen. Vernielingen op grote schaal van gemeentelijk en privé bezit worden gemeld.

DOEL MISSIE:

Ga naar binnen in de parkeergarage op de begane grond en schakel de cryo cons uit die auto's en de garage beschadigen. Ga naar de bovenste verdieping van de garage en stop de cry-con die de kraan bestuurt die auto's oppakt en ze daarna naar beneden laat vallen op onschuldige burgers.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

MISSIE NAAM: DE MONORAIL

SAMENVATTING:

San Angeles Openbaar Vervoer Monorail Transport Trein #425 is door Cryo cons overgenomen. Bewakings camera's laten zien dat er verschillende



onschuldige burgers gegijzeld worden in de trein. De bestuurder van de trein wordt vermist en is waarschijnlijk dood. De trein wordt nu bestuurd door één van de cryo cons.

DOEL MISSIE:

Je begint aan de achterkant van de rijdende trein. Je moet je een weg vechten naar de voorste wagon van de trein en de trein stil zetten. Schakel alle cryo-cons in de trein uit. Ga helemaal naar voren en schakel de cryo-con uit die de trein bestuurt.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

MISSIE NAAM: DE

BIBLIOTHEEK

SAMENVATTING:

Veel veroordeelden zijn gesignaleerd bij de San Angeles County Bibliotheek. Er zijn meldingen binnegekomen over geweld, vernieling van gemeentelijk en privé bezit, bedreiging en lichamelijk letsel toegebracht aan burger en politie personeel.

DOEL MISSIE:

Je moet de bibliotheek binnengaan en er voor zorgen dat de cryo cons niet meer vernielingen kunnen aanrichten.



SAN ANGELES POLITIE BUREAU

MISSIE NAAM: ZIP

LIJN

SAMENVATTING:

Het Bewoner Observatie en Bewakings systeem van de stad heeft een opening ontdekt in één van de toegangspoorten naar de verlaten onderhouds en openbare voorzieningen tunnels. Deze toegangsweg leidt naar de ondergrondse stad die algemeen bekend staat als The Wasteland. Hier is Simon Phoenix voor het laatst gezien.

DOEL MISSIE:

Je moet via de zip lijnen, loopbruggen en bungee sprongen naar beneden naar de vloer van The Wasteland gaan. Het is bekend dat meerdere ontsnapte cryo cons die trouw zijn aan Phoenix als



bewakers in het zip lijn level rondlopen. Ga naar de onderkant van het zip lijn level terwijl je zo veel mogelijk cryo cons uitschakelt. Vind Phoenix en haal hem leven uit the Wasteland. Pas op voor de zip lijn onderhoudsrobots. Ze zijn opnieuw geprogrammeerd door Phoenix zodat ze voldoen aan zijn eisen.

SAN ANGELES POLITIE BUREAU

MISSIE NAAM: THE

WASTELAND

SAMENVATTING:

San Angeles politieman John Spartan heeft met goed gevolg missie Zip lijn afgesloten. Deze aanvulling is toegevoegd aan het archief door het San Angeles Politie en Personeel Geautomatiseerde Archief en Observatie Systeem.

De achtervolging van Phoenix gaat door vanaf de plek van de vorige missie naar de loopbruggen boven The Wasteland.

DOEL MISSIE:

De Loopbruggen zijn verbindingswegen boven The Wasteland. Ze zijn erg oud en onbetrouwbaar. Ze vormen een doolhofachtig stelsel dat zich uitstrekt over het complete Wasteland. Men denkt dat er veel Cryo-Cons op de loopbruggen zijn gestationeerd om Phoenix te beschermen. Steek de loopbruggen over en schakel de Cryo-Cons uit zodat je Phoenix op kunt sporen.

Hoewel dit als zeer gevaarlijk wordt beschouwd, is het mogelijk dat je je doel sneller kunt bereiken wanneer je van loopbrug naar loopbrug springt; dit heeft te maken met de doolhofachtige structuur van de loopbruggen. Maar we willen je van tevoren waarschuwen: pas ontzettend goed op wanneer je dit gaat doen!



SAN ANGELES POLITIE BUREAU

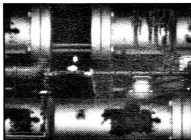
MISSIE NAAM: DE DOOLHOF TUNNELS (THE PIPE MAZE)

SAMENVATTING:

Dit is een aanvulling op het Spartan/Phoenix bestand. Het Bewoner Observatie en Bewakings systeem van de stad heeft ontdekt dat Spartan's achtervolging van Cryo-Gevangene Phoenix zich niet meer afspeelt in the loopbruggen.

DOEL MISSIE:

Achtervolg Simon Phoenix in de verlaten onderhoudstunnels van San Angeles. In de tunnels zul je te maken krijgen met verschillende Cryo-Gevangenen die Phoenix beschermen. Zoek een weg door het doolhof van tunnels onder de stad en neem Phoenix gevangen.



SAN ANGELES POLITIE BUREAU

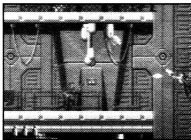
MISSIE NAAM: DE CRYO GEVANGENIS (THE CRYO-PRISON)

SAMENVATTING:

Het Bewoner Observatie en Bewakings systeem van de stad heeft ontdekt dat iemand de California Cryo Gevangenis Inrichting is binnengedrongen. Bewakingscamera's geven aan dat Simon Phoenix de gevangenis is binnen gegaan en dat hij nu andere Cryo-Cons uit hun verdovingstoestand haalt.

DOEL MISSIE:

De cryo inrichting bestaat uit verschillende kamers en gangen. Het is zeer waarschijnlijk dat je te maken zult krijgen met veel cryo-cons die door Phoenix zijn bevrijd. Vecht je een weg door de gangen van de cryo-gevangenis en probeer Phoenix te vinden. Als gevolg van de ontzettend grote hoeveelheid schade en het verlies van levens tijdens eerdere missies wordt dit een gevecht op leven en dood. Je moet Phoenix, ten koste van alles tegenhouden.



BEPERKTE GARANTIE

ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper van dit ACCLAIM produkt, dat het medium waarop het computerprogramma opgenomen is, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering, voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit ACCLAIM software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, ACCLAIM is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. ACCLAIM accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk ACCLAIM software produkt gratis bij hun centrum voor klantenservice, zal repareren of vervangen, dit naar eigen verkiezing. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de datum van aankoop is noodzakelijk. De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de cartridge gratis vervangen zal worden. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de cassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

ACCLAIM®, DISTRIBUTED BY

Columbia TriStar Home Video
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederlands

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
38 rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Geef ons a.u.b. 28 dagen vanaf de verzenddatum de tijd om uw cartridge te retourneren.

Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig zijn als het defect in het ACCLAIM Software produkt is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik, verkeerde behandeling of verwaarlozing.

DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZAL BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ENIGE GEIMPLICEERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIJP VAN GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT HET TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD STAAT. IN GEEN ENKEL GEVAL ZAL ACCLAIM AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WELKE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DIT TAST OP GEEN ENKELE WIJZE UW WETTELIJK VASTGELEGDE RECHTEN AAN.

Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden beschermd door nationale en internationale auteursrechten. Opslag in een retrieval systeem, reproductie, vertaling, verhuren, uitleen, uitzenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment.

Alle rechten voorbehouden..

ALOITUS

1. Pane Sega™ Megadrive™ -järjestelmä kuntoon koneen mukana tulevia ohjeita noudattaen.
2. Varmista, että virtakytkin on **POISSA PÄÄLTÄ**, ennen kuin panet pelikasetin sisään. Pane sitten **DEMOLITION MAN™** -kasetti sisään.
3. Kytke virta Sega™ Megadrive™ -järjestelmään.
4. Esiin tulee sarja alkutekstejä. Paina aloitusnäppäintä milloin tahansa hypätäksesi seuraavaan ruutuun.
5. Otsikkoruudun jälkeen saat kolme vaihtoehtoa **START** (aloituksen), **OPTIONS** (vaihtoehdot) ja **ACTIONS** (toimenpiteet). Jos valitset **ALOITUKSEN** pääset suoraan katolle ja aloitat tehtäväsi. Jos valitset **VAIHTOEHDOT**, pääset vaihtoehtojen ruutuun. Valitsemalla **TOIMENPITEET** saat nähdä pelin opetustilassa.

TÄRKEÄÄ! Jos Sega-ruutu ei ilmesty näkyviin, kytke virta **POIS PÄÄLTÄ**. Varmista, että järjestelmä on pantu pelikuntoon oikein, ja että **Demolition Man** -kasetti on pantu sisään kunnolla. Kytke sitten virta **PÄALLE** uudelleen. Varmista aina, että virta on **POISSA PÄÄLTÄ**, ennen kuin panet **Demolition Man** -kasetin sisään tai otat sen ulos.

MEGADRIVE-KASSETTI



MEGADRIVE-PELIOHJAIN 1

VAIHTOEHTOJEN RUUTU

Käytä **D-OHJAINTA** siirtääksesi kuvakkeen sen vaihtoehdon eteen, jonka haluat vaihtaa.

OHJAINKOKOONPANO

Käytä A-, B- tai C-näppäintä valitaksesi kokoonpanon, josta pidät eniten.

VAIKEUSASTE

Valittavana on: rauhallinen, mieletön tai täydellinen hävitys

ÄÄNI

Päällä tai poissa päältä (suorita valinta näppäimillä A, B tai C)

MUSIIKKI

Päällä tai poissa päältä (suorita valinta näppäimillä A, B tai C)

TEHOSTEET

Paina aloitusnäppäintä saadaksesi esiin äänikoeruudun ja suorita valintasi vaihtoehdoista. (Paina A-näppäintä äänen toistoa varten. Paina B-näppäintä sulkeaksesi äänen. Paina **ALOITUSNÄPPÄINTÄ** palataksesi **VAIHTOEHTOJEN** ruutuun).

POISTUMINEN

Aloituspainallus vie sinut takaisin vaihtoehtojen pääruutuun. Tästä voit valita: **START GAME** (pelin aloitus) ja pääset ensimmäiseen tehtävääsi, palautat **OPTIONS** (vaihtoehdot) tai kokeilet **ACTIONS** (toimenpiteet) (opetustila, paina aluksi **START**, paina sitten A-, B- tai C-näppäintä tai käytä **D-OHJAINTA** päästäksesi seuraavaan oppituntiin liikkeissä).

OHJAUSTIETOJA

SIVUKUVATASOT

NÄPPÄIMET

A-kranaattien heitto

B-ampuminen

C-hyppy

Pidä B alhaalla, paina sitten A-
paikaltaan ampuminen

SUUNTAOHJAIN

YLOS-kiipeäminen

ALAS--kyyristyminen tai laskeutuminen tikapuita alas.

Pidä alhaalla ampuaksesi kyyrystä.

OIKEALLE-tähtäys tai juoksu oikealle.

VASEMMALLE-tähtäys tai juoksu vasemmalle.

ALAS VINOSTI + C-vierintä

ALOITUS– Paina **ALOITUSNÄPPÄINTÄ** pitääksesi tauon pelissä.

YLÄKUVATASOT

NÄPPÄIMET

A-kranaattien heitto

B-ampuminen

C-ampuminen taaksepäin

A&B-paikaltaan ampuminen (samalla kun seisotaan hiljaa)

B&C-jatkuva ampuminen samaan suuntaan (samalla kun liikutaan)

SUUNTAOHJAIN

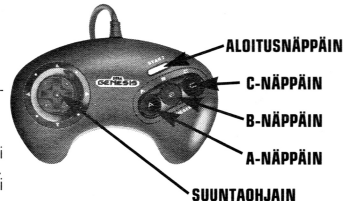
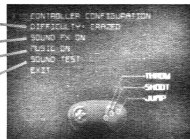
OIKEALLE-juoksu tai asean laukaisu oikealle.

VAIKEUSASTE

ÄÄNI TEHOSTEET

MUSIIKKI

ÄÄNI KOETELLA



VASEMMALLE-juoksu tai ase en laukaisu vasemmalle.
ALAS-juoksu tai ase en laukaisu ruudun alaosaan.
YLOS-juoksu tai ase en laukaisu ruudun yläosaan.

ASEIDEN KÄYTTÖ:

KÄSIASEET: Sinut aseistetaan automaattisesti käsiaseella. Jos sieppaat jonkin muun ase en, käsiaseesi joutuu pistoolikoteloon ja käytät uutta asetta hyökkäykseen, kunnes siitä loppuvat ammuks et. Silloin palaat takaisin käsiaseeseesi. Aseesi näkyy vähän aikaa ruudun vasemmasta yläkulmasta, kun sieppaat sen ensimmäisen kerran.

KÄSIKRANAATIT: Kun sieppaat kranaatteja, ne ilmestyvät ruudun vasempaan alakulmaan. Käsikranaatteja poimitaan viisi kerrallaan, liekkikranaatteja kolme kerrallaan. Käytä niitä harkintasi mukaan, mutta pidä mielessäsi, että niitä ei pystytä varastoimaan; viisi on suurin koskaan hallussasi pitämä määrä. Jos sinulla on yhden tyyppinen kranaatti hallussasi ja sieppaat toisenlaisen, kaikista kranaateista tulee sitä tyyppiä. Kun olet liukukiskolla, heitonäppäimen painallus jarruttaa itse asiassa liukukiskoa.

KÄYTÖSSÄSI OLEVAT ASEET

Nämä ase et voivat olla käytettävissäsi tehtävän aikana. Pane merkille, että käsiase on aina käytettävissä.

KÄSIASE--runsaasti ammuksia.
Käytä tarpeen mukaan.



HAULIKKO - ammuksia rajoitetusti. Kun käytät haulikko a, sinulla on suurempi tulitusalue.



MAGNUM - voimakkaampi käsiase, jolla eliminoidaan vihollisia vähemmällä ammusmäärällä. Ammuksia rajoitetusti.



KÄSIKRANAATTI - 20. vuosisadan räjähdysaine, joka eliminoi vastustajat sen lentävien pirstaleiden tieltä.



LIEKKIKRANAATTI - eliminoi vastustajat ja jättää liekin jälkeensä.



LÄÄKEPAKKAUS - palauttaa elinvoiman.



MINIPAKKAUS - palauttaa elinvoiman.



LISÄELÄMÄ--antaa sinulle uuden elämän.



INFRAPUNASUOJALASIT--käytä näitä erikoissilmälaseja apuna näkemään pimeässä.



HAARNISKA - tämä suojaava haarniska on käytännöllisesti katsoen luodinkestävä.



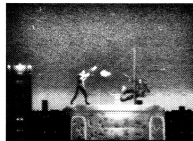
JÄÄDYTYSAMPULLIT - sisältävät kemiallista ainetta, joka aloittaa kryosuspensioprosessin. Käytä tätä rangaistusvankeihin ja Phoenixiin jäädyttäaksesi heidät.

**LOS ANGELESIN POLIISIOSASTO-OIKEUSJUTTU NRO 425
JOHN SPARTAN/SIMON PHOENIX**

VAROITUS!

**KAIKKI TÄHÄN SISÄLTÄVÄ MATERIAALI ON LUOTTAMUKSELLISTA.
LOS ANGELESIN POLIISIOSASTO
TEHTÄVÄN NIMI: KATONHARJAT
YHTEENVETO**

Los Angelesin poliisiosasto on etsintäkuuluttanut Simon Phoenixin, jota syytetään useista törkeistä rikoksista ympäri kaupunkia ja sen ympäristöä. Uskomme, että aikaisempien Phoenixin kanssa käytyjen yhteenottojen tapaan, hän on henkilökunnan ja varusteiden raskaasti aseistama ja tukema mm. aseilla. Syytöksiä ovat mm. törkeä murha, murha, murhayritys, pahoinpitely, pahoinpitely vaarallisella aseella, törkeä varkaus, varkaus ja ihmisryöstö. Koko Los Angelesin poliisiosaston henkilökuntaa on varoitettu, että Phoenix on tällä hetkellä aseistettu ja häntä pidetään erittäin vaarallisena. Hänellä on tukenaan valtava maanalainen liike aseiden ja varastettujen laitteiden hankkijoita.



TEHTÄVÄN TAVOITE:

Sinut kuljetetaan helikopterilla hylätyn varastorakennuksen katolle, jossa Simon Phoenixin ja hänen kätyriensä uskotaan pitävän päämajaansa. Heti kun nouset helikopterista, olet ypöyksin. Helikopteria kohti ohjatun tulituksen johdosta emme voi antaa tulivoimatukea tehtäväsi aikana.



Sinun tehtäväsi on päästä kattojen poikki rakennukseen. Heti kun pääset sisälle, etsi Phoenix käsiisi ja tuo hänet ulos elävänä. Uskomme, että ne 30 vialonta siviilipanttivankia, jotka Phoenix otti vangiksi aikaisemmin tänään, ovat vielä elossa jossakin rakennuksen osassa. Ole erittäin varovainen joutuessasi vastakkain Phoenixin kanssa, jotta et panisi siviilipanttivankeja vaaralle alttiiksi.

KURINPIDOLLINEN VAROITUS:

Vaikka sinua pidetäänkin kaikkein sopivimpana poliisina tehtävään, ota tämä virallinen ja kohtuullinen varoitus huomioon. Olet virallisesti koetuksella aikaisemmasta hurjastelusta, josta oli seurauksena siviiliomaisuuden vahingoittuminen ja henkilökohtainen loukkaantuminen. Vaikka raivosi tuoda rikolliset oikeuteen onkin ihailtavaa, ja toivomme näkevämme Phoenixin raudoissa oikeuden edessä, se ei saa tapahtua veronmaksajien omaisuuden tai terveyden kustannuksella. Vaikka toivommekin näkevämme Phoenixin vangittuna ja oikeuden edessä, käytä vain riittävästi voimaa välttääksesi muita kurinpidollisia toimenpiteitä!

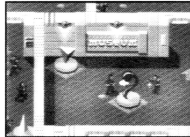
SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: MUSEO

YHTEENVETO:

Entinen konstaapeli Joh Spartan, sinut on vapautettu kryosynteesivankilayksiköstä kärsittyäsi vain 30 vuotta 70 vuoden mittaisesta vankeusrangaistuksesta vaarannettuasi ihmiselämiä vastuuntunnottomasti. Sinut on vapautettu vain osaston tehtäviin. Tämä ei merkitse ehdonalaista vapautusta eikä rangaistuksen päättymistä. Olit mukana erään Simon Phoenixin pidätyksessä tavaravarastosta 36 vuotta sitten kaupungissa, joka tunnettiin siihen aikaan nimellä Los Angeles.

Aikaisemmin tänä aamuna ehdonalaista vapautusta koskevan rutiininomaisen oikeuskäsittelyn aikana Simon Phoenix karkasi Kalifornian kryovankilasta. Prosessin aikana hän suoritti neljä koodia 187-MDK-murha/kuolema/tappo. Sinut on tuotu esiin kryo-tilasta avustamaan ja neuvomaan San Angelesin poliisiosastoa Simon Phoenixin vangitsemismenetelmissä.



TEHTÄVÄN TAVOITE:

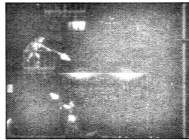
Uskomme, että Phoenix suuntaa kulkunsa IHMISHISTORIAN PIIRIKUNTAMUSEOON. Museossa on tällä hetkellä näyttely nimeltä VÄKIVALTAISUUDEN HALLI. Tämä näyttely sisältää valtavaa joukon aseita kolmelta eri vuosisadalta. Uskomme, että Phoenixin päättävöitteena on saada haltuunsa mahdollisimman monta asetta. Estä Phoenixia ryöstämästä museota ja tuo hänet takaisin vankeuteen.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: ALAMUSEO

YHTEENVETO:

Simon Phoenixin takaa-ajo ei rajoitu enää ihmishistorian piirikuntamuseon VÄKIVALTAISUUDEN HALLIIN. Vihamielisen kohtauksen aikana lasilattia hajosi, ja Spartan ja Phoenix putosivat ALAMUSEON kaivausnäyttelyyn. Selvyiden vuoksi Spartania ja Phoenixia jäljitettäessä tätä osaa tehtävästä kutsutaan nyt nimellä ALAMUSEO



TEHTÄVÄN TAVOITE:

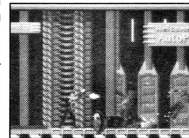
Tehtävän tavoite ei ole muuttunut. Simon Phoenixin ja hänen sakkinsa vangitseminen sekä hänen palauttaminen kryo-vankilaan.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: PYSÄKÖINTIRAKENNUS

YHTEENVETO:

Useita rangaistusvankeja on karannut Kalifornian kryo-pakkotyö- ja kasvatuslaitoksesta. He ovat tällä hetkellä vapaalla jalalla kaupungin rajojen sisäpuolella. San Angelesin kaupungin valvontasysteemi tiedottaa, että useita karanneita kryo-rangaistusvankeja on tunkeutunut kaupungin omistamaan pysäköintirakennukseen, numerossa 425 East Summit Street. Valtavasta tuhosta kaupungin ja siviiliväestön omaisuudelle on ilmoitettu.



TEHTÄVÄN TAVOITE:

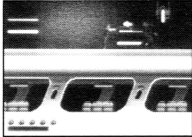
Menet pysäköintirakennuksen sisään maan tasolta ja eliminoi autoja ja rakennusta tuhoavat kryo-rangaistusvangit. Raivaa tiesi rakennuksen ylätasolle ja estä kryo-rangaistusvankia käyttämästä nosturia, jolla hän nostaa autot ylös ja pudottaa ne sitten alapuolella olevien viattomien ihmisten päälle.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: YKSIKISKORATA

YHTEENVETO:

Kryo-rangaistusvangit ovat ottaneet haltuunsa San Angelesin joukkoliikenteen yksikiskoradan junan nro 425. Turvallisuuden valvontakamerat osoittavat, että junassa on useita viattomia siviilipanttivankeja. Junan kuljettaja on kateissa ja hänen otaksutaan menettäneen henkensä. Junaa käyttää yksi kryo-rangaistusvangeista.



TEHTÄVÄN TAVOITE:

Aloitat tehtäväsi liikkuvan junan takaosasta. Sinun on taisteltava tiesi junan etuvaunuun ja pysäytettävä se. Raivaa tiesi etuvaunuun ja eliminoi junaa ajava kryo-rangaistusvanki.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: KIRJASTO

YHTEENVETO:

Monia rangaistusvankeja on nähty San Angelesin piirikunnan kirjastossa. Ilmoituksia on tehty väkivallasta, kaupungin ja henkilökohtaisen omaisuuden tuhoamisesta, siviiliväestön ja poliisiosaston henkilökunnan pahoinpitelystä ja ruumiinvammoista.

TEHTÄVÄN TAVOITE:

Sinun on mentävä kirjastoon ja estettävä kryo-rangaistusvankeja tekemästä lisää tuhoa.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

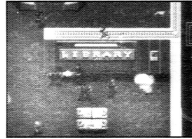
TEHTÄVÄN NIMI: LIUKUKISKO

YHTEENVETO:

Kaupungin asukkaiden tarkkailu- ja valvontasysteemi on huomannut aukon yhdessä hylätyihin kunnossapito- ja aputunneleihin vievistä huoltoluukuista. Tämä sisäänmenokohta vie alakaupunkiin, joka tunnetaan yleisesti nimellä Joutomaa. Tämä on viimeinen kerta, kun Simon Phoenix on nähty tällä seudulla.

TEHTÄVÄN TAVOITE:

Sinun tehtäväsi on ajella liukukiskoilla, ylittää kulkusillat ja hypellen raivata tiesi alaspäin Joutomaan pohjalle. Tiedossa on, että useita



Phoenixille uskollisia karanneita kryo-rangaistusvankeja on sijoitettu vartioon liukukiskotasolle.

Raivaa tiesi liukukiskotason pohjalle ja eliminoi mahdollisimman monta kryo-rangaistusvankia. Etsi Phoenix ja tuo hänet ulos Joutomasta elävänä. Varo liukuradan huoltajia, jotka Phoenix on ohjelmoinut uudelleen omiin tarkoituksiinsa sopiviksi.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: JOUTOMAA

YHTEENVETO:

San Angelesin poliisiosaston konstaapeli John Spartan on saanut Liukukiskotehtävänsä menestyksellisesti päätökseen. Tämän liitteen on lisännyt San Angelesin poliisin ja henkilökunnan tietokonearkisto- ja tarkkailusysteemi merkintänä aikakirjoihin. Phoenixin takaa-ajo on laajentunut edellisestä tehtävästä Joutomaan yläpuolella oleville kulkusilloille.

TEHTÄVÄN TAVOITE:

Kulkusillat ovat Joutomaan yläpuolella roikkuvia kävelysilloja. Ne ovat hyvin vanhoja ja niillä on vaarallista kulkea. Ne muodostavat labyrintin kaltaisen ristikon koko Joutomaan yläpuolelle. Uskomme, että kulkusilloille on asetettu monia kryo-rangaistusvankeja Phoenixia vartiomaan. Ylitä kulkusillat ja eliminoi kryo-rangaistusvangit ottaaksesi Phoenixin kiinni.

Voi olla, että saavutat tehtävän tavoitteen nopeammin, jos hyppäät kulkusillalta toiselle,



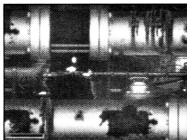
vaikka sitä pidetäänkin erittäin vaarallisena kulkusiltojen labyrintin kaltaisen rakenteen vuoksi. Mutta sinua on varoitettu vaarasta; ole erityisen varovainen tätä liikettä suorittaessasi!

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: PUTKILABYRINTTI

YHTEENVETO:

Tämä liite on lisätty Spartan/Phoenix-arkistoon merkintänä aikakirjoihin. Kaupungin henkilökunnan tarkkailu- ja valvontasysteemi on havainnut, että kryo-vankia, Simon Phoenixia takaa-ajava Spartan on poistunut edelliseltä tehtävälta kulkusillat.



TEHTÄVÄN TAVOITE:

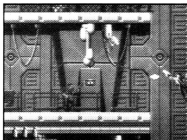
Ajat Simon Phoenixia takaa San Angelesin hylättyjen kunnossapitotunneleiden läpi. Tunneleihin on asetettu useita kryo-vankeja Phoenixia suojelemaan. Raivaa tiesi kaupungin alla olevan tunnelilabyrintin läpi ja vangitse Phoenix.

SAN ANGELESIN POLIISIOSASTO

TEHTÄVÄN NIMI: KRYO-VANKILA

YHTEENVETO:

Kaupungin tarkkailu- ja valvontasysteemi on havainnut murtautumisen Kalifornian kryo-kuritusluonevankilaan. Valvonnasta on nähty, että Simon Phoenix on päässyt vankilan sisään ja on vapauttamassa muita kryo-rangaistusvankeja heidän valesuolamatilastaan.



TEHTÄVÄN TAVOITE:

Kryo-vankila muodostuu useista kammioista ja käytävistä. On varsin todennäköistä, että joudut vastatusten monien Phoenixin vapauttamien kryo-rangaistusvankien kanssa. Raivaa tiesi kryo-vankilan hallien läpi ja etsi Phoenix. Edellisissä tehtävissä tapahtuneen valtavan vahinkomäärän ja ihmishenkien menetyksen vuoksi tämä on taistelu loppuun saakka. Sinun on estettävä Phoenix mihin hintaan hyvänsä.

BEGRÄNSAD GARANTI

ACCLAIM takaa tämän ACCLAIM tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokoneohjelma on tallennettu, ole materiaali- ja valmistusvikoja yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivästä lukien. Tämä ACCLAIM tuote myydään 'sellaisena kuin se on', ilman mitään nimenomaista tai hiljaista takuuta, ja ACCLAIM ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. ACCLAIM lupautuu yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa ACCLAIM tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen. Kasetin vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvuolollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite:

ACCLAIM ENTERTAINMENT, LTD

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London
SW3 1JJ England

Ota huomioon, että kasetin palautus saattaa kestää 28 päivää postituksesta. Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa eikä päde, jos ACCLAIM tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä. TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEMIEN EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT HILJAISET TAKUUT KUTEN TAKUUT KAUPPAKELPOISUUDESTA JA SOVELTUVUUDESTA JOHONKIN ERITYISEEN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA ACCLAIM EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYTTÖSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.

Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojelee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman ACCLAIM Itä saatua nimenomaista kirjallista lupaa.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment © & © 1995 Acclaim Entertainment.
All rights reserved.

**LOOK
FOR**



**COMING THIS
FALL**



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, España

DISTRIBUTED BY SEGA OZISOFT PTY. LTD., Southern Cross Industrial Estate, 200 Coward Street, Mascot, NSW, 2020 Australia

Patents: U.S. Nos. 4,442,436/4,454,594/4,462,076; 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. Nos. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.